

L'art numérique, un phénomène social et politique

À mon ami Jean-Jacques Dournon, qui a le courage et la modestie de continuer à inventer la peinture, en pensant – en plein XXI^e siècle – que les différences doivent être maintenues, qu'un créateur est un créateur, un spectateur un spectateur, une peinture une peinture, un théoricien un théoricien, un critique un critique – que l'art n'est pas la vie, et que c'est seulement en se définissant ainsi qu'il peut la transformer.

La notion d'art numérique demande évidemment à être définie, dans la mesure où les arts traditionnels (photographie, cinéma, musique, théâtre, etc.) ont aujourd'hui tous recours, plus ou moins, à des technologies numériques. C'est d'ailleurs un problème débattu ici et là de savoir si ce recours, dans telle ou telle forme d'art, s'inscrit dans la continuité d'une pratique traditionnelle ou donne naissance à une forme nouvelle d'art (la photographie numérique, par exemple, est interprétée par certains comme une rupture fondamentale dans l'histoire de la photographie, voire comme la naissance d'une nouvelle forme d'art – en particulier du fait du caractère indéfiniment transformable des clichés, c'est-à-dire de l'interactivité qui les caractérise¹).

À la suite des travaux des spécialistes de ce domaine, en particulier le livre déjà ancien d'Edmond Couchot et de Norbert Hillaire, *L'art numérique* (2003) et de la remarquable synthèse, plus récente, de l'historienne allemande Katja Kwastek, *Aesthetics of Interaction in Digital Art* (2013), j'appellerai ici « art numérique » un art se pensant lui-même comme une nouvelle forme d'art, caractérisée essentiellement par la présence d'une forme particulière d'*interactivité* : l'œuvre d'art – et pas seulement sa perception – peut être modifiée, *via* une technologie numérique, par l'action volontaire ou involontaire du spectateur (ou, plus largement, de l'environnement).

¹ Couchot et Hillaire, à la page 24, posent avec clarté cette question.

Les remarques qui suivent mettent délibérément de côté la question de la qualité *artistique* des œuvres numériques (*artistique* est ici employé pour éviter l'ambiguïté du mot *esthétique*, trop lié à une époque déterminée de l'art et à l'idée de beauté), cela pour deux raisons.

La première est évidente : je n'ai d'expérience directe que d'un très petit nombre de ces œuvres. Or il se pourrait que certaines d'entre elles, qui sont « décrites » dans tel ou tel ouvrage – mais que vaut la « description » d'une œuvre d'art ? – et que je serais tenté d'interpréter comme relevant d'une autre catégorie que celle de l'art (par exemple de la catégorie « expérience pédagogique visant à faire réfléchir le spectateur sur l'interactivité telle qu'elle est à l'œuvre dans les médias contemporains et à faire naître en lui une conscience critique de ces médias »), il se pourrait, donc, que ces œuvres se révèlent également *émouvantes*, qu'elles fassent réfléchir le spectateur en faisant appel à sa *sensibilité* (j'assume l'idée qu'une œuvre d'art fait nécessairement appel non seulement à la perception mais à l'émotion). J'adopterai donc ici la position prudente suivante : (1) les œuvres d'art ont toujours mis en œuvre les techniques les plus diverses, à chaque époque des artistes ont innové en mettant au service de l'art de nouvelles techniques (2) il n'y a aucune raison de penser qu'il en va autrement avec les techniques numériques, qui offrent des opportunités dont les artistes peuvent s'emparer (j'ai eu quelques occasions d'être confronté à des œuvres numériques émouvantes et riches, même si d'autres, en assez grand nombre, m'ont paru sèches et pauvres) (3) mais il va de soi que le simple appel à une technique nouvelle n'a jamais suffi à définir une œuvre comme une œuvre d'art.

La deuxième raison est la suivante. Il semble qu'à côté des œuvres les plus remarquables de l'art numérique, il existe ce qu'il faut bien appeler une sorte de « production moyenne » qu'on peut analyser davantage comme un phénomène social et politique que comme un phénomène artistique. Là encore, il faut être prudent : il est évident que la pratique des artistes est parfois beaucoup plus convaincante que leur discours théorique (encore que l'abondance du discours ne soit jamais un très bon signe). Ceci dit, ce qui permet de parler de phénomène social et politique, ou d'idéologie, est le fait que certaines pratiques et certains discours de l'art numérique relèvent clairement d'une logique qui, d'emblée, *fait l'impasse sur la question du statut de l'œuvre numérique en tant qu'œuvre d'art* (ne pose à aucun moment la question : « en quoi s'agit-il d'une œuvre d'art » ?). En témoigne le fait, en particulier, que certains artistes de ce courant présentent l'art numérique de manière normative, comme si l'art *devait* être interactif, immersif, etc. Il y a là, du strict point de vue de l'art, un double contresens qui doit

attirer l'attention : (1) il ne suffit évidemment pas, comme je l'ai dit plus haut, qu'une œuvre soit interactive, immersive, etc. pour être une œuvre d'art (c'est pourtant ce que certains semblent croire ; dans un livre sur l'art numérique on trouve par exemple cette phrase, à la fin de la présentation d'un montage de Kruger où les déplacements du spectateur modifient l'environnement lumineux : « il s'agit de dispositifs qui ne prétendent pas être des œuvres d'art mais veulent simplement améliorer la communication » !²) et (2) l'existence d'œuvres d'art présentant ces caractéristiques (interactivité, immersion, etc.) ne disqualifie nullement les œuvres futures et passées qui ne présenteraient pas ces caractéristiques. De nombreux historiens de l'art ont fait remarquer que les énoncés normatifs du type « l'art doit désormais être ceci » relèvent plus souvent d'un projet idéologico-politique que d'un projet artistique (on sait que les artistes qui commencent à s'inscrire dans le cadre d'un mouvement proclamant ce que l'art doit désormais être finissent souvent par s'en émanciper et regarder ce genre de discours avec la plus grande prudence : s'agissant du surréalisme, par exemple, la plupart des grands créateurs ont fini par ne plus s'en réclamer).

Les quelques remarques qui suivent, on l'aura compris, relèvent donc de la sociologie et de la philosophie politique, non de la théorie de l'art – cela parce que l'art numérique, plus que tout autre peut-être, est *aussi* un phénomène socio-politique. Le meilleur indice en est que les œuvres moyennes dont j'ai parlé s'accompagnent d'un discours passe-partout que l'on retrouve dans bien d'autres domaines de nos sociétés démocratiques (la pédagogie, la politique, l'économie, etc.). L'*interactivité*, lorsqu'on ne précise en quoi elle est proprement artistique, est un thème idéologique – rien de plus – et la large diffusion dont elle jouit aujourd'hui ne nous dispense en aucun cas d'en examiner la fonction idéologique et politique.

À titre d'esquisse, je distingue ci-dessous, en m'appuyant en particulier sur le remarquable ouvrage de Katia Kwastek, quelques thèmes récurrents de l'art numérique, que je présente séparément pour les besoins de l'analyse mais qui sont souvent imbriqués (l'interactivité est le vecteur principal, par exemple, du caractère aléatoire de ces œuvres).

² Couchot et Hillaire, p. 47.

1) l'interactivité

Ce qui caractérise l'art numérique est principalement l'interaction, ou plutôt une nouvelle forme d'interaction (car les artistes n'ont pas attendu le numérique pour explorer l'interactivité, comme on le sait) : le spectateur devient un acteur, par la médiation d'un mécanisme numérique qui est souvent pour lui une « boîte noire », dont il ne comprend pas immédiatement le fonctionnement (c'est ce qui distingue entre autres l'art numérique du *happening*, où par ailleurs le créateur est présent, ce qui n'est généralement pas le cas dans l'art numérique). L'action du spectateur y prend la forme soit d'une action involontaire, soit d'une réaction volontaire (de nombreuses œuvres interagissent également avec des événements extérieurs à l'œuvre, par exemple les ondes hertziennes de l'environnement qui peuvent modifier les couleurs d'une sculpture ou sa forme). Il est à noter que cette interactivité peut prendre parfois la forme de l'apparition du spectateur (visage, corps) dans l'œuvre d'art (souvent avec un décalage temporel, ou sous une forme inattendue, vu de derrière par exemple, comme chez Nauman).

Une telle interactivité suppose, bien évidemment, un ensemble de décisions préalables du créateur (ou co-créateur) de l'œuvre, ainsi qu'un certain contrôle de l'action du spectateur. Ce contrôle, plus ou moins strict, était souvent, dans les premières formes d'art numérique, assumé par les artistes (pour apprécier de manière objective l'interactivité à l'œuvre dans l'art numérique, il faudrait évidemment considérer l'évolution des formes d'interactivité ; dès que l'aléatoire intervient – cf. le point 3 ci-dessous – le contrôle se relâche, l'intervention du spectateur n'est plus prédéfinie au même degré par le créateur) :

Kaprow, disappointed by many recipients' actions in his happenings and environments, gradually decided against extensive liberties for the public: "[W]hen people are told to improvise, they become self-conscious and perform banal, stereotyped actions. . . . Real freedom is a consequence of real limitations." (page 19)³

In Schechner's renowned Commune performance, for example, the audience's refusal to comply with the invitation to participate would elicit the following resolute response: "First, you can come into the circle, and the performance will continue; second, you can go to anyone else in the room and ask them to take your place, and if they do, the performance will continue; third, you can stay where you are and the performance will remain stopped; or fourth, you can go home, and the performance will continue in your absence."112 These rules do not specify how participants who have agreed to partake are guided through the piece, but illustrate the fact that participants who insist on

³ Toutes les citations en anglais sont extraites du livre de Katia Kwastek précédemment cité.

maintaining their role as spectators are practically forced into an active role, such that the hierarchy of power in theater is made explicit. (866-872)

Krueger envisioned systems with different levels of interactivity (“second-strike capability”). He imagined exhibits that could actively arouse and maintain the attention of passers-by by recognizing them and reacting in order to incite them to interact. Such exhibits would also be able to measure the level of involvement of the recipient over the course of the interaction and adapt their behavior accordingly. Visitors who spent only a brief amount of time with a work would thus have an entirely different experience to those who lingered. Such adaptive systems would be able to evolve with each interaction, even in ways that the artist had not foreseen, and would surprise him. (1134-1139)

Ce contrôle du spectateur (renommé pour l’occasion *recipient*, destinataire) a très tôt suscité l’ironie de certains artistes ou commentateurs, pointant le caractère dérisoire de la « participation démocratique » à l’œuvre d’art et l’aspect paradoxal de l’injonction « Participez ! » :

Alexei Shulgin adopted a similar position in 1999, describing interactivity as a simple and blatant form of manipulation: “‘Oh, it’s very democratic! Participate! Create your own world! Click this button, and you are as much the author of the piece as I am.’ But it is never true. There are always authors with a name and a career behind it, and they just seduce people to click buttons in their own name.”1754-1757

La motivation principale de l’interactivité est répétée à satiété par les praticiens de l’art numérique : c’est la volonté d’abolir la distance entre spectateur et créateur : “*Krueger argued that the active role of the recipients enabled them to experience the work in a way that in traditional types of art is reserved for the artist: “Thus, within the framework of the artist’s exhibit, the participants also become creators.” (1127-1129)*

Mais il est clair que le thème de l’interactivité motivé *seulement* de cette manière n’a rien de spécifiquement artistique. Il ne fait que reproduire un thème omniprésent dans notre société depuis une quarantaine d’années : celui de la critique de la démocratie représentative et de l’éloge de la démocratie directe. L’idée selon laquelle les participants deviennent des co-créateurs est l’exact décalque de cette idéologie politique. Je le répète : l’interactivité peut être une composante essentielle d’une œuvre d’art, mais lorsqu’elle est la seule motivation, elle n’est qu’un lieu commun idéologique, qui peut susciter, comme on l’a vu plus haut, l’ironie (vous amusez le public avec une pseudo-participation, bien encadrée d’ailleurs, pour lui faire oublier les décisions que vous prenez sans lui, à juste titre, par exemple la liste des

différents possibles qu'il peut, qu'il *doit* même, explorer). On pourrait se livrer à la même critique sous un autre angle. Paradoxalement, une certaine interactivité enferme le sujet dans un monde narcissique, solipsiste et idéaliste. Le monde devient ma représentation, ou bien j'ai l'illusion qu'il la devient, à partir du moment où mon action le transforme à volonté. Et le monde de l'œuvre se transforme d'autant plus facilement que le monde réel, lui, reste tel qu'il est... La même critique peut encore être formulée autrement : on est parfois frappé par la dimension ludique et infantile de l'interactivité. Le jouet aussi est interactif, on appuie sur le nez de la peluche et ça fait du bruit... Certaines performances font penser à des jeux collectifs, plutôt infantilisants (chacun a un rôle à tenir et *doit* s'y tenir !). Le lien entre l'art numérique est le jeu vidéo est d'ailleurs étroit. Dans certaines formes caricaturales d'art numérique, on n'est pas très loin de l'*objet transitionnel* du psychanalyste Winnicott, cet objet, nounours ou bout de couverture, que l'enfant peut modifier à sa façon et qui sert de tampon entre lui et la dure réalité.

À une époque où les citoyens n'ont pas beaucoup d'emprise sur le réel, la transformation interactive de l'objet peut apparaître comme un pauvre substitut de transformation du monde. L'hyperdémocratie de l'art numérique (nous sommes tous les auteurs collectifs de l'œuvre) pourrait bien être le symptôme d'une démocratie représentative peu participative, et déployant la participation comme une illusion. On peut remarquer, par exemple que l'interactivité, dans l'art numérique, fait intervenir des individus définis par leur supposée individualité irremplaçable (c'est également le cas, d'ailleurs, de la *customization* des smartphones ou autres gadgets *skinnable*), alors que dans la vie réelle les citoyens n'interviennent que peu fréquemment, par le vote, et toujours, en théorie du moins, en tant que porteurs de la volonté générale, de ce qui est le bien de la communauté... Il faudrait considérer aussi, dans ces montages interactifs, le mode d'intervention : facile, à la portée de tous, ne nécessitant aucune compétence, etc. La fonction de compensation semble évidente : dans la vie réelle, aucune action efficace ne peut se passer de la compétence (et cela vaut aussi bien de la création artistique). Une partie de l'art numérique relève à l'évidence de ce que certains auteurs ont nommé le *populisme numérique*. Le vieux fantasme de l'art vivant, du retour au rite (où le spectateur est partie intégrante de ce qui n'est pas un spectacle) réapparaît périodiquement, comme si l'autonomisation de la création (pourtant durement gagnée par les artistes, contre tous les pouvoirs) ne pouvait pas être assumée par certains artistes, qui ont besoin de parler de « la mort du créateur » pour se sentir créateurs...

2) l'immersion

L'interactivité est souvent inséparable de l'idée d'*immersion* dans l'œuvre, laquelle immersion contredirait la condition de base de l'expérience des siècles passés : la distance par rapport à l'œuvre, le rapport contemplatif à l'œuvre (d'où le rejet de la notion de *spectateur*, remplacée par celle de *destinataire*). L'idée d'abolir la distance de la contemplation esthétique, de réconcilier l'art et la vie, est au centre de cet art (ce n'est évidemment pas une idée nouvelle, cf. Beuys : « *Beuys called for an expansion of art into the realm of daily life, or rather an understanding of daily life as an artistically malleable material* » 747-749). Selon Schechner, la participation à l'œuvre fait de cette dernière un "événement social" (755-756). Chez certains artistes de l'art numérique, l'idée est, clairement, que l'on pourra modeler le réel à volonté si l'on apprenait à modeler l'œuvre d'art *de l'intérieur* :

Schöffer termed his all-encompassing ideology of innovation "aesthetic hygiene," envisioning rooms in which "the consumer will be surrounded by audiovisual (olfactory, tactile) programs" and will "bathe in a truly, consistently aesthetic climate he is able to dose, reassemble, and program according to his own wishes. This bath will put him in a position to continually advance and perfect himself, to sensitize, concentrate, and express himself; it will lead to a new notion of human hygiene." (1049-1055).

L'immersion – qui n'est pas une nouveauté dans les arts, ceux-ci ayant périodiquement inventé, en architecture par exemple, des mécanismes donnant l'illusion d'être dans l'œuvre – est évidemment centrale dans la réalité virtuelle, dans l'image 3D... Mais elle joue un rôle important également dans la plupart des œuvres d'art numériques.

Tout ce qui a été dit plus haut de l'interactivité vaut de l'immersion. Ce concept est une des tartes à la crème de l'idéologie contemporaine. S'immerger dans le groupe, participer à des stages d'immersion, ne pas rester à l'extérieur, se perdre dans la foule, etc. : du management moderne au parc de loisir, l'injonction de s'immerger est toute puissante... On en vient à rêver, comme Lucrèce dans le *De natura rerum*, de rester à l'extérieur :

Il est doux, quand la vaste mer est soulevée par les vents, d'assister du rivage à la détresse d'autrui ; non qu'on trouve si grand plaisir à regarder souffrir ; mais on se plaît à voir quels maux vous épargnent. Il est doux aussi d'assister aux grandes luttes de la guerre, de suivre les batailles rangées dans les plaines, sans prendre sa part du danger. Mais la plus grande douceur est d'occuper les hauts lieux fortifiés par la pensée des sages, ces régions sereines d'où s'aperçoit au loin le reste des hommes, qui errent çà et là en cherchant

au hasard le chemin de la vie, qui luttent de génie ou se disputent la gloire de la naissance, qui s'épuisent en efforts de jour et de nuit pour s'élever au faite des richesses ou s'emparer du pouvoir. (Livre II)

3) le hasard

L'intégration de l'aléatoire dans l'œuvre d'art est une pratique aussi ancienne que l'art (elle est systématique dans l'art japonais ancien). On la connaissait déjà à Lascaux, où le créateur exploitait savamment les hasards de la roche... Le thème de l'intégration du hasard prend cependant une importance et une signification particulières dans l'art numérique.

Cette troisième caractéristique est fortement liée à l'interactivité. L'action du spectateur déclenche, dans certaines œuvres, des processus imprévisibles. L'objectif avoué, très souvent, est de rendre l'œuvre d'art plus proche de la vie, c'est-à-dire d'en faire soit une machine automatique (à *feedback*) soit un être vivant : *"it was the very unpredictability of many of these apparatuses that represented the main analogy to living beings"* (1094-1095). L'idée est de rendre l'œuvre indépendante de son créateur, d'en faire une *autocréation*. Contre ce qu'ont encore de trop naïvement *préformé* les premières œuvres numériques (les différents possibles y sont définis par l'artiste) le recours aux outils techniques contemporains (programmes capables d'apprendre et de faire émerger des entités nouvelles) fait rêver d'une *épigénèse* de l'œuvre (les épigénétistes, au début du XIXe siècle, opposaient aux partisans d'une préformation du fœtus l'idée d'une évolution autonome et en partie aléatoire de celui-ci).

Il est clair que l'art numérique, en mettant l'accent sur l'autoproduction des formes, est fortement influencé par ce que l'on nomme la « seconde cybernétique », qui étudie les processus biologiques d'interaction débouchant sur des effets émergents (*auto-organisation, autopoïèse*, cf. Varela). C'est par exemple le cas des œuvres de Chu-yin Chen ou de Michel Bret qui engendrent aléatoirement des images de créatures fantastiques, par les interactions de ces créatures avec l'environnement et entre elles (les créatures étant munies de capteurs). D'autres expériences (Jean Lambert-Wild ; Michel Bret et Marie-Hélène Tramus) mêlent des danseurs réels et des danseurs virtuels (sur une scène où le spectateur distingue mal les uns des autres), danseurs virtuels qui analysent les mouvements des danseurs réels, dansent avec eux, prennent l'initiative aléatoirement à l'issue d'un apprentissage...

Reste une question qui, trop souvent, n'est pas posée : en quoi l'interaction de ce type est-elle artistique ? Quelles interventions de ce qu'il faut bien appeler encore le créateur sont nécessaires pour qu'elle le devienne ? Une œuvre évoluant d'elle-même, si elle n'est rien d'autre que cela, est tout au plus un amusement pour les badauds. Un critique, Stéphane Moisdon, écrit en 1993 les lignes suivantes, dans *Le Magazine*, au sujet des images évolutives de Karl Sims exposées à Beaubourg (que je n'ai pas vues – je me garde donc de tout jugement sur leur qualité artistique) :

Dans l'installation Genetic Images, seize écrans vidéo disposés en arc de cercle sont connectés à l'ordinateur, ainsi qu'à des capteurs qui analysent les différents emplacements des spectateurs face aux écrans. L'ordinateur expérimente de nombreuses images abstraites pour chaque moniteur. [...] Le spectateur s'oriente vers l'image de son choix, sélection qui est analysée par la machine de façon très rapide afin de générer à nouveau une autre série d'images. C'est donc sur la base de l'enregistrement d'un ensemble d'options humaines que l'ordinateur conçoit progressivement des configurations qui évoluent vers une plus grande complexité formelle, composant un monde visuel, un monde où l'on voit émerger une seule et unique image. Ainsi Genetic Images correspond de façon singulière à ce que l'art contemporain a déjà largement introduit depuis les années soixante : l'œuvre s'ouvre à celui qui la visite, devient lieu de passage, lieu d'inscription d'un regard sélectif et mobile au sein d'un échantillon d'images préalablement constituées. Le spectateur chemine, choisit son objet et élabore au milieu d'un environnement collectif son propre territoire. Les images de Karl Sims s'enrichissent de cette altérité, se distinguent par leur texture et leur matière, par une certaine plasticité.

Les seules qualités de ces images émergentes seraient donc (a) leur *complexité formelle* (b) qu'elles *enrichissent* l'œuvre initiale et (c) se distinguent par *leur texture et leur matière*. On conviendra qu'il ne suffit pas de compliquer, enrichir et d'apporter une nouvelle texture et matière pour produire... une *certaine plasticité* (on est encore loin d'une *plasticité certaine* !).

On voit à quel les trois thèmes dont je viens de parler (plasticité, immersion et hasard) sont liés. Ce qui les réunit est l'idée centrale d'*abolition des différences* : le spectateur doit devenir acteur, le créateur et le spectateur doivent devenir co-créateurs, l'œuvre d'art doit abolir la frontière entre l'art et la vie sociale, il doit être mis un terme à l'opposition de l'œuvre et de son créateur, l'œuvre devant devenir un vivant ou une machine automatique, un processus sans sujet comme l'on disait autrefois... Il est clair que ces thèmes ne sont pas propres à l'art numérique. Ils sont le reflet d'une idéologie qui imprègne toutes les sphères de la vie sociale contemporaine, l'art numérique contribuant, en les déclinant à sa manière, à renforcer leur emprise sur la société.

4) la réflexivité

Provoquer une démarche réflexive chez le spectateur est évidemment au centre de l'art que l'on a nommé conceptuel. On peut se demander aussi si telle n'a pas été, depuis l'origine, la fonction essentielle de l'art : être ému par une œuvre conduit à s'interroger sur cette émotion, sur ce qui la produit, pour mieux faire retour à l'émotion... (cette dialectique de l'émotion et de la réflexion a souvent été décrite par l'esthétique classique).

Ce qui est le propre de l'art numérique, qui en cela me paraît être un simple prolongement de l'art conceptuel, est le caractère singulièrement *intellectualiste* de sa conception de la réflexivité. Il suffit de parcourir les publications sur l'art numérique pour noter la fréquence des expressions du type « mécanisme destiné à faire prendre conscience aux spectateurs que... » (à commencer par faire prendre conscience, comme le remarque pertinemment Katia Kwastek, *du mécanisme lui-même*, dont l'exploration par le spectateur est une dimension importante de l'art numérique⁴). Un exemple : mon montage, dit un artiste, « permet à chaque visiteur d'éprouver ce monde virtuel comme étant unique, comme étant son propre monde »⁵. Cela signifie-t-il que l'œuvre d'art numérique a pour fonction de m'apprendre à vivre le monde réel comme étant mon monde, qu'il n'y a pas de monde commun, partagé ? Un autre exemple : une « performance mondiale » réalisée par Roy Ascott (1992) met en relation des artistes du monde entier pendant 24h sans discontinuer, dans le but d'échanger des propos, poèmes, images. L'objectif n'est pas de laisser une trace (qui sans doute a été perdue depuis) mais « la mémoire de 24h de création collective »⁶. L'objectif est donc une *idée*.

Là encore, il s'agit d'abolir d'une frontière : celle de l'*idée sensible* que suscite l'œuvre d'art (une émotion et une signification intimement liées, un « jeu de l'imagination et de l'entendement », comme disait Kant) et de l'*idée abstraite*. On pourrait objecter que l'émotion, l'expérience corporelle est loin d'être absente de l'intention des artistes numériques. Mais très fréquemment il s'agit d'émotions que l'on pourrait qualifier d'*intellectuelles*, par exemple le fait d'être dérangé, mis mal à l'aise par un processus que l'on ne comprend pas... Cette sorte d'émotion désensibilisée, en quelque sorte, était déjà au centre de la plupart des œuvres de l'art que l'on nommait conceptuel, et elle semble aujourd'hui centrale dans l'art numérique. La

⁴ Kwastek, p. 259-264.

⁵ *Ibid.* p. 54.

⁶ *Ibid.* p. 67.

critique que faisait Régis Debray de l'art numérique reste pertinente : « Où il n'y a pas de corps, il n'y a pas d'âme, c'est-à-dire de regard » (*Vie et mort de l'image*). Une émotion intellectuelle n'a rien de spécifiquement artistique : quand un chercheur parvient à comprendre un phénomène particulièrement complexe, quand un technicien finit par trouver une solution pour résoudre un problème très délicat, quand, après trois heures d'efforts, j'ai réussi à mettre un peu d'ordre dans mon bureau, une intense satisfaction intellectuelle apparaît (tout comme les situations opposées suscitent l'agacement, le découragement ou d'autres affects de tristesse).

À la différence de Régis Debray, mon intention n'est pas d'exclure la possibilité que les œuvres de l'art numérique puissent faire naître une forte émotion esthétique (pardon pour le mot). Mais, lorsque c'est le cas, elles me semblent être tout simplement des *œuvres d'art*, et non pas des œuvres d'art numérique. Il y a quelque chose d'étrange, qui fait naître le soupçon, dans le fait de qualifier une forme d'art par la technique qu'elle utilise (quand un artiste comme Pollock dit que ses peintures relèvent du *dripping*, il ne les range pas dans une catégorie technique : le *dripping* est un geste *artistique* inventé par Pollock, indissociablement une technique et un effet esthétique, tout comme la *gravure*, ou la *peinture*). C'est un peu comme si l'on définissait la littérature par l'utilisation du stylo...

Il serait intéressant de comparer ce genre d'émotions intellectuelles que, trop souvent, fait naître l'art numérique avec celles, authentiquement sensibles, que font naître les sculptures d'Anish Kapoor – que l'auteur de ces lignes a maintes fois ressenties, à Londres ou ailleurs : des montages visuels extrêmement sophistiqués, mais dont le spectateur ne sait rien et n'a pas à savoir quoi que ce soit, font naître l'impression que l'objet est dans une non-distance, ou qu'il est à distance inassignable ; l'émotion, dans ce cas, est à même le corps, sous la forme d'une sorte de vertige, elle n'est pas l'émotion surgissant d'une absence de compréhension.

Il est assez étonnant de constater que les créateurs du passé, qui avaient bien évidemment en tête aussi les réactions du spectateur, n'étaient pas constamment motivés par ces réactions. Un peintre qui peint une falaise ne pense pas aux dispositifs qui lui permettront d'agir sur le spectateur, il pense à rendre ce qu'est pour lui la falaise, ce qu'elle lui dit et ce qu'elle refuse de lui dire. Il y a, dans l'art numérique, un élément qui le rapproche de la « communication » contemporaine : il faut penser sans cesse en termes d'effets sur le destinataire, en particulier penser aux processus réflexifs que l'œuvre va déclencher en eux (la volonté de « enhancing (self-)perception », de renforcer le processus réflexif du spectateur, de lui faire analyser ce qu'il

ressent, est souvent au centre de l'art numérique⁷). L'orientation sur le destinataire est le principe du marketing, pas de l'art.

* * *

On l'aura compris : il y a, derrière ces quelques pages sur l'art numérique, une position philosophique, politique et artistique personnelle – et assumée. Elle pourrait se résumer ainsi : les gouvernés et les gouvernants ne doivent pas, dans une démocratie représentative, se confondre (même s'il est souhaitable que les premiers s'expriment et participent au maximum, la décision ultime relève des représentants élus) ; le créateur n'a pas à chercher à se confondre avec le spectateur, il doit assumer son statut et c'est probablement de cette manière qu'il établira le rapport le plus fécond avec un spectateur qui ne cherche pas à se prendre pour un co-créateur. Plus généralement, l'art n'est pas la vie, et c'est en maintenant fermement les frontières entre les deux que l'art peut trouver une place *dans* la vie et contribuer modestement à modifier celle-ci (dire cela n'est pas dénigrer l'architecture ou la sculpture, qui sont intégrées *dans* la ville, mais qui ne se confondent pas avec elle).

Lorsque l'art numérique limite son rôle à exposer une idéologie, il s'expose à être traité non pas comme une forme d'art, mais comme une idéologie. Les naïvetés et les simplismes qu'il développe sont susceptibles du même traitement que ceux des théoriciens du numérique – qui est un terrain fertile pour les utopies confuses, comme on le sait (cf. le transhumanisme et le post-humanisme, par exemple). Il suffit par exemple de lire n'importe quelle page de l'inépuisable bêtisier de Pierre Lévy ou d'un idéologue californien (il y a d'innombrables Pierre Lévy dans la Silicon Valley) : « Le Web annonce et réalise progressivement l'unification de tous les textes en un seul hypertexte, la fusion de tous les auteurs en un auteur collectif, multiple et contradictoire ; il n'y a plus qu'un seul texte, le texte humain »⁸.

Au-delà, lorsqu'il est *art* numérique, et non *art numérique*, cet art n'est plus susceptible d'une analyse sociologique de ce type, il demande à être apprécié en tant qu'œuvre d'art,

⁷ Kwastek, p. 703-704.

⁸ *Ibid.* p. 133.

critiqué en tant qu'œuvre d'art, il demande à faire l'objet d'une élaboration théorique – lorsque cela est nécessaire – en tant qu'œuvre d'art.

* * *

Une remarque, en guise de conclusion. À l'issue de ce parcours rapide dans l'art numérique, je suis pris d'un doute. L'interactivité, ai-je dit, est un outil comme un autre, elle peut être utilisée par l'artiste pour produire des effets proprement artistiques, tout comme le pinceau ou la brosse... Mais en terminant le livre de Katia Kwastek, qui décrit et analyse très finement une dizaine d'œuvres numériques, je pense également à tout ce qui, dans l'interactivité, peut aller à l'encontre de la pratique artistique. Le philosophe Bernard Stiegler fait remarquer que le bonheur esthétique naît des *différentes* expériences que l'on peut faire de la *même* œuvre. Lorsque je m'installe devant *Les migrants*, de Jean-Jacques Dournon, j'essaie de faire abstraction de l'inévitable et malheureuse interactivité de ce tableau avec l'environnement (l'éclairage de la pièce où elle se trouve, les bruits qui peuvent venir de l'intérieur de la maison ou de l'extérieur). J'essaie d'entrer en relation avec l'œuvre en tant qu'*individu*, le même individu qu'hier soir, le même qu'avant-hier, même si j'entreprends chaque fois de parcourir le tableau de manière différente (en partant tantôt de telle forme, tantôt de tel contraste de couleur, tantôt de telle ligne). Je construis chaque fois, par l'imagination (l'*Einbildungskraft* dont parlent les romantiques allemands, la faculté de construire une forme d'ensemble), une configuration légèrement différente, est indissociable d'une émotion légèrement différente... Face à une telle œuvre, j'ai le sentiment d'être profondément libre, que personne ne me tient par la main, que je peux aller et venir, reculer et avancer, respirer à ma manière. Celui qui interagit dans une œuvre numérique jouit-il de cette liberté ? A-t-il le loisir, pris qu'il est dans le déroulement de l'interaction, d'aller prendre un thé, de revenir à l'œuvre, de la regarder à la dérobée, comme une personne chère (ce qu'il y a de magnifique, à Londres, c'est cet incroyable luxe: avec la gratuité des musées, on peut se permettre de passer devant la National Gallery et se dire, tiens, je vais voir une vieille connaissance, *La Vierge aux Rochers*). Le soupçon dont je parlais est que l'interactivité convient admirablement aux objets informationnels ou documentaires, qui nous invitent, pour obtenir ce que nous cherchons, à interagir activement. Mais je ne cherche rien, quand je m'approche des *Migrants*. Pour le dire autrement, il me semble que l'interactivité relève de la communication, et qu'elle est souvent à l'art ce que le tourisme organisé est à la flânerie du véritable voyageur découvrant une contrée. *Les migrants* ne cherchent pas à me communiquer quoi que ce soit, ils sont là comme une

personne muette qui me respecte beaucoup trop pour me prescrire, et même pour m'inviter à faire ou dire ceci ou cela – encore moins à le faire avec un autre, à interagir avec lui. On ne devrait pas appeler communication ce mystérieux accord de deux personnes devant une œuvre individuelle.

Appendice.

Les Échos ont publié, le 17 mars 2015, un article intéressant, sous la plume de Frank Niedercorn, qui montre à quel point l'émergence du numérique modifie la pratique des musées. Ces nouvelles techniques numériques sont passionnantes, elles offrent des possibilités totalement nouvelles mais aussi une modification de l'approche des œuvres d'art, et de la notion même d'œuvre d'art, qui appelle une réflexion de la part des artistes, des amateurs d'art et des responsables des musées. À terme, ces techniques peuvent modifier en retour la production des œuvres d'art (imaginons Michel-Ange conscient du fait que les spectateurs visitant la chapelle Sixtine peuvent zoomer, grâce à leurs lunettes à réalité augmentée, sur les moindres détails de l'œuvre).

Le smartphone au coeur du musée du futur

Face à la concurrence du virtuel, les musées s'appuieront de plus en plus sur les outils mobiles pour personnalisation des visites. La cocréation de contenus est aussi à l'étude.

En 2016, en entrant dans le Centre international de l'art pariétal Montignac-Lascaux (Dordogne), le visiteur pénétrera dans ce qui pourrait préfigurer le musée du futur. À quelques kilomètres de Lascaux 2 et ses fac-similés de la célèbre grotte, mais à des années-lumière en matière de muséologie. « *La numérisation des oeuvres a constitué une première révolution pour les musées. Le mobile constitue la deuxième. Il va être une sorte de ciment permettant de relier toutes les briques numériques qui se sont empilées depuis des années sans forcément communiquer* », estime Pierre-Yves Lochon, consultant et animateur du Club Innovation & Culture France (Clic), qui réunit les musées, les lieux de patrimoine et de culture scientifique.

À son entrée, le visiteur se verra remettre un « silex numérique », en fait le dernier-né des smartphones Sony soigneusement masqué par une coque en plastique. Ce « compagnon de visite » sera suivi à la trace en permanence à l'intérieur du site grâce à des balises sans fil (« beacons »), identiques à celles qui commencent à se généraliser dans les magasins. Elles

éviteront à l'utilisateur de saisir le numéro de l'oeuvre devant laquelle il se trouve et permettront d'obtenir des informations personnalisées en fonction de sa langue et surtout de son profil : enfant, adulte, passionné de préhistoire... « *Nous sommes au tout début de cette évolution. À terme, on peut imaginer que le rêve du directeur de musée consistant à s'adresser à chacun de ses visiteurs de façon personnalisée devienne une réalité* », prédit Jean-Michel Tobelem, professeur à l'université Panthéon-Sorbonne et spécialiste du management du secteur culturel.

Des moments spectaculaires

Et pourtant, au sein du comité scientifique du futur centre Lascaux, certains se méfiaient d'une avalanche de technologies, craignant que le numérique ne prenne le pas sur l'émotion. C'est pourquoi, au coeur du centre, dans le fac-similé qui reproduira à l'identique l'intégralité de la grotte, le smartphone s'éteindra de lui-même. Les commentaires seront réduits au minimum. L'interprétation, les explications, l'interactivité arrivant dans un deuxième temps. « *Durant ces étapes, le visiteur pourra utiliser son compagnon de visite autant qu'il le veut. Ou pas du tout* », indique-t-on chez Casson Mann, l'agence anglaise de scénographie chargée du projet, qui réalise également la future Cité des civilisations du vin à Bordeaux.

À Lascaux, le choix a été fait de doter le public d'un casque ouvert, permettant de suivre les conversations. Pas question non plus de se priver de conférenciers qui continueront les visites guidées mais pourront faire leurs commentaires à travers les casques audio. Le visiteur aura aussi accès à des moments bien plus spectaculaires, avec des projections sur des écrans de plusieurs mètres et en 3D de la grotte sous toutes ses coutures, donnant accès à des détails insoupçonnés jusqu'à lors. Cette tendance devrait s'imposer. « *Il faut prendre en considération le fait, qu'à domicile, les gens ont des équipements du type home cinéma. Le numérique est incontournable, mais il devra faire vivre une expérience au visiteur* », insiste Laurence Chesneau-Dupin, conservateur du patrimoine.

Pour les musées existants, il est plus difficile d'intégrer cette débauche d'effets numériques à une scénographie préexistante. Cette petite révolution s'opérera plus lentement, par exemple à l'occasion de travaux de rénovation. En Australie, le musée Victoria va ainsi se doter d'un espace immersif, un grand écran circulaire, dans lequel on naviguera virtuellement parmi les 80.000 objets stockés dans les réserves. Au Museum of Art de Cleveland, c'est l'accueil qui devient numérique. Le réaménagement du hall d'entrée a fait naître un grand mur tactile destiné à explorer l'ensemble des collections. Dix personnes naviguent en même temps. Chacune se voit ensuite proposer un parcours correspondant à ses choix et à ses goûts sur sa tablette numérique.

Au-delà de technologies désormais classiques (interaction avec des dispositifs fixes, réalité augmentée...), smartphones et tablettes promettent surtout de bouleverser les relations qu'entretiennent les musées avec leurs visiteurs. Ceux-ci vont devenir des acteurs, commentant les oeuvres ou leur « expérience » sur les réseaux sociaux, et devenant du même coup les meilleurs ambassadeurs. « *Nous voulons à la fois un outil scientifique au service de la connaissance, mais également de promotion du département* », reconnaît Bernard Noël, directeur adjoint de l'éducation et de la culture au Conseil général de Dordogne.

En suivant leurs visiteurs à la trace, les musées et autres lieux de patrimoine vont disposer d'une mine d'informations. « *Les musées vont entrer dans l'ère du CRM et du Big Data* », note Jean-Michel Tobelem. Avec la possibilité de générer de nouvelles sources de revenus. À un

moment clef où la plupart des institutions voient baisser les subventions publiques et « *doivent se mettre à la recherche de nouveaux modèles économiques, reposant moins sur les pouvoirs publics, sans pour autant s'appuyer sur une logique trop commerciale* », analyse François Mairesse, muséologue et professeur à l'université Paris-III Sorbonne nouvelle, dans un article de l'ouvrage collectif « Culture et inclusion sociale », à paraître chez L'Harmattan.

De commentateur, consommateur voire donateur, le visiteur pourrait devenir un contributeur. C'est l'objectif au sein de Cap Sciences à Bordeaux, centre de diffusion de la culture scientifique qui a développé son propre outil numérique de suivi des visiteurs, utilisé par 45.000 personnes depuis un an. « *L'idée est que petit à petit ces visiteurs acquièrent des points, progressent et pour certains entrent dans l'écosystème de Cap Sciences* », explique le directeur, Bernard Alaux. « *À terme, l'objectif d'un musée ce n'est plus simplement de diffuser de la connaissance ou de la mettre en scène mais aussi de la produire.* » Au sein du centre, un nouvel espace est en cours d'aménagement pour accueillir des projets collaboratifs.

Des musées plus participatifs

Le National Museum of Natural History de Londres demande au public de **recenser la diversité** végétale via une appli sur mobile.

La BNF encourage depuis 2014 la **correction collaborative** des documents numérisés sur sa plate-forme Gallica.

Le British Museum a proposé aux adeptes du jeu vidéo **Minecraft** de reconstituer en 3D l'intérieur du musée. Auparavant, la Tate Gallery les avait incités à réinterpréter des oeuvres dans le style de Minecraft.

Le Columbus Museum of Art (Ohio) a lancé un concours de photos sur **Instagram** : 300 sont accrochées sur les murs du musée.

Pour son exposition #SocialMedium, le Frye Art Museum de Seattle a confié le **choix des oeuvres** aux internautes. Au Museum of Fine Arts de Boston (Massachusetts), le public a sélectionné certaines oeuvres d'une exposition sur les impressionnistes.