

Art technologique, images numériques et réseaux télématiques

Valérie Devillard (École d'architecture de la Villette - CNRS)
Fabien Granjon (Université de Rennes 1 - France Télécom R & D)

De l'ensemble des dogmes et mythes avant-gardistes forgés et diffusés par la tradition critique moderniste, celui de la transgression des formes esthétiques établies persiste comme étant au principe même de la pratique artistique et comme un attribut nécessaire et quasi suffisant de la qualification artistique. Véritable moteur de l'art contemporain depuis les années soixante, ce principe a eu pour principale conséquence d'élargir considérablement le domaine de définition de l'œuvre artistique. Peut-on considérer pour autant que l'"art numérique" (*i.e.* la production d'images assistée par ordinateur) rompt avec les savoirs traditionnels et les critères qui leur sont attachés (en ne faisant que repousser encore un peu plus les frontières des territoires de l'esthétique) ? Répondrait-il ainsi aux impératifs de l'art actuel qui s'engage dans des luttes perpétuelles "contre toutes les formes de spécificité exclusive et de s'ouvrir à toutes les techniques, à tous les croisements possibles entre ces techniques, à toutes les expériences esthétiques auxquelles elles invitent".

Ce processus a débuté par la création du modèle même de l'art "déqualifié" (selon les termes de Rosalind Krauss) qu'est le *ready-made* de l'"embrayeur" Marcel Duchamp. Pour ce dernier, l'art se résume en fait à un système de signes qui peut prendre des formes fort variées et s'incarner dans de vulgaires objets ordinaires. La déqualification de l'art s'amplifia au même moment par l'invention du collage, par l'emploi de la photographie en tant que moyen d'expression artistique (avec les photomontages surréalistes ou encore constructivistes), par la disparition du dessin figuratif (l'abstraction ou encore les toiles monochromes). Elle s'est radicalisée ensuite après-guerre. Forts de l'idée que tout matériau peut être un support de l'art, artistes (Joseph Beuys, Andy Warhol, etc.) et courants artistiques (Pop' Art, Fluxus, etc.) vont "faire œuvre" d'objets fonctionnels, transfigurer les figures de la banalité et concevoir sur et avec les "nouvelles" technologies de la communication. De nombreux artistes (Nam June Paik, Bruce Nauman, Bill Viola, Wolf Vostell, etc.) vont par exemple s'intéresser à la vidéo et considérer l'image électronique comme un support à part entière de la création. Enfin, l'ordinateur et les outils numériques vont, dès les années soixante (mais surtout à partir des années quatre-vingt) venir grossir les rangs de l'arsenal technologique utilisé par les créateurs.

L'art du XXe siècle est donc partie liée avec le progrès technologique. L'invention de la photographie puis du cinéma a donné naissance aux premières générations d'artistes "technologiques". Les techniques ont modifié les valeurs de l'art dit traditionnel transformant en profondeur l'économie de l'œuvre dans sa conception, sa diffusion et sa réception. Comme pour chaque *lignée technique*, la sphère artistique s'est donc très vite intéressée aux nouvelles perspectives esthétiques ouvertes par la numérisation du signe. Et l'utilisation de plus en plus répandue des machines à communiquer et des réseaux télématiques dans les processus de création

artistique a débouché sur la réalisation d'univers picturaux originaux. Comme le souligne Fred Forest, les évolutions technologiques influencent *de facto* la "perception du monde" de l'artiste et élargissent ses "facultés sensibles et esthétiques". Toutefois, l'"art numérique" n'apparaît pas véritablement comme un mouvement constitué sur la scène artistique, et rares sont les publications spécifiques qui lui sont consacrées. Dans un contexte artistique contemporain qui a fait de son atrophie même un de ses principaux ressorts d'avancée esthétique, la force novatrice que l'"art numérique" engendre est passée quasiment sous silence tant elle ne peut être recevable (ou validée) par la critique. Dans cette optique, l'"art numérique" se situerait à contre-courant des avant-gardes contemporaines (sa mise au ban par la critique en serait l'indice le plus visible). Ou encore il participerait d'un mouvement militant pour la re-qualification des techniques artistiques, pour la fin de la médiation de l'œuvre par la critique (intermédiaire quasi "obligé" depuis l'avènement des avant-gardes) et pour le libre accès au public (érigé au statut de co-auteur de l'œuvre en aval de sa diffusion) des œuvres sur les réseaux télématiques.

Reproduction mécanique, production numérique.

À la fin des années trente, Walter Benjamin considère que la reproduction et la diffusion d'une œuvre d'art ne sont pas des phénomènes nouveaux, car "il est du principe de l'art d'avoir toujours été reproductible" (le faux, la réplique, la copie). Mais l'avènement de la reproduction mécanisée (opposée à la reproduction manuelle) par l'emploi de la technique photographique augurerait d'une rupture majeure entre les formes d'art traditionnel et moderne, en raison de son caractère résolument autonome parmi les autres procédés artistiques de reproduction (la gravure, la lithographie, etc.). Cette reproduction mécanique liquiderait ainsi la valeur "auratique" de l'œuvre (par la fin de son existence unique au lieu où elle se trouve). Cette perte de l'*Aura* se manifeste ainsi par une décontextualisation et une délocalisation de la réception par la reproduction massive. Avec elle disparaît du même coup la magie entourant l'œuvre d'art unique. Par ailleurs, la reproduction mécanique émanciperait l'œuvre d'art de sa fonction rituelle (puis religieuse). La valeur d'exposition devient première et refoule au second plan les valeurs rituelles (ou culturelles). On est ainsi passé d'un mode individuel de diffusion et de réception des œuvres à un mode collectif (la "masse") par le jeu des reproductions multiples. La technique cinématographique enfin, parachève cette nouvelle économie de l'art, dans la mesure où, pour le cinéma, l'exposition fonde l'art. Car fondamentalement, l'œuvre n'est qu'un jeu de bobines représentant une réalité sélectionnée, montée, une "forme d'art la plus perfectible qui soit". Cette perfectibilité de la production cinématographique s'opposerait à la quête de l'éternité accomplie par la recherche de la perfection qui serait, selon Benjamin, une des valeurs au principe des œuvres d'art traditionnel.

À travers ce jeu d'opposition binaire entre l'art traditionnel et moderne – l'unicité contre la standardisation, l'authenticité (ou l'originalité) contre la reproduction mécanisée, le cultuel contre l'exposition, la perfection contre la perfectibilité – Benjamin montre combien les techniques mécaniques transgressent l'économie symbolique de l'art traditionnel en sapant les valeurs, les modes de diffusion et de réception auxquels il était attaché. Dans les années soixante, l'artiste américain Andy Warhol fera de la reproduction mécanique l'objet même de sa production artistique. En 1963 avec la sérigraphie de Jackie Kennedy composée de seize portraits identiques ou encore avec la série des *Flowers* datée de 1964. Brice Matthieussent voit dans ses images une mise "en crise des concepts d'origine de l'œuvre d'art, d'original et d'originalité de l'artiste. Avec Warhol, Benjamin trouve en quelque sorte son accomplissement dans la sphère de

l'art, sa confirmation la plus éclatante, mais en même temps sa négation et son dépassement les plus radicaux". Mais les jeux transgressifs entre authentique et inauthentique, vrai et artificiel ou encore entre original et copie qui jalonnent toute l'histoire de l'art contemporain depuis les années soixante ne sont plus tant de mise dans les années quatre-vingt-dix tant les procédés artistiques des dernières décennies en ont épuisé toutes les figures.

La grande plasticité des outils numériques a permis qu'émerge une nouvelle économie symbolique des formes de production de l'image auxquelles ont répondu des évolutions notoires dans les processus de création. Elle relance la question du système de diffusion des œuvres d'art (récréant pour certains les conditions d'une réflexion sur la reproduction à l'ère de sa reproduction numérique) car la conception et l'exposition des "nouvelles" images sont contrôlées par une même technique dont le support est un média non spécifique à l'art : "Alors que l'art conceptuel dénonçait les contraintes du marché et de l'institution, en évitant au maximum de se compromettre (d'où l'indigence formelle de cet art, propre à décourager marché et institution), la tendance est au contraire, aujourd'hui, à une implication dans le système de diffusion, à une prise en charge d'un certain nombre de ses fonctions, pour mieux les exagérer ou les entraîner dans leur propre parodie". La préservation de la valeur culturelle de l'art en partie assignée aux institutions muséales est même ici battue en brèche par ces nouveaux dispositifs communicationnels car la valeur d'exposition est au principe même de la conception des images numériques en réseaux, dont la réception déborde les cadres de la participation du public pour basculer dans un jeu interactif avec l'artiste (cf. *infra*). En outre, la médiation technique à l'œuvre dans l'"art numérique" entérine de nouvelles modalités de reproduction (en numérisant par exemple des images photographiques ou vidéos) et facilite la duplication partielle ou totale des œuvres (simulation en 3 D), mais elle marque surtout fortement la création artistique, c'est-à-dire la production elle-même. Elle confronte l'artiste à une nécessité inédite qui est celle de la maîtrise d'un langage (la programmation) qui ne relève plus essentiellement de l'esthétique et de la perception du réel mais également de la techno-science. Dans sa phase d'élaboration, l'œuvre technologique peut en effet être décrite comme la réalisation d'un scénario constitué d'un *programme d'action* qui dépend toujours étroitement de la logique interne des outils utilisés. Comme le souligne Edmond Couchot : "l'artiste numérique part d'une abstraction et non pas du réel sensible, comme c'était le cas pour l'artiste d'avant le numérique. Le matériau, ici, est déjà une interprétation scientifique des données", ce qui fait dire par ailleurs à Pierre Musso que la médiation technique place définitivement le processus créatif dans un procès industriel de production.

Du principe d'hybridation

Toute image numérisée (obtenue à partir d'une image analogique) ou numérique a pour caractéristique d'être "une matrice de coordonnées spatiales et chromatiques régies par du calcul". L'image tend ainsi à une plus grande autonomisation en ce qu'elle possède des possibilités plus grandes de transformation. À cette aune, l'"art numérique" peut être considéré comme constitutif d'une esthétique de la "diamorphose", définie comme le passage quasi continu d'une forme à une autre. Il participe aussi au mouvement général d'hybridation des formes, des techniques et des supports que l'on voit à l'œuvre dans l'art moderne et contemporain. En effet, les possibilités éditoriales ouvertes par les technologies digitales scripturaires et indicielles, ainsi que les dispositifs hypertextuels et hypermédias qui les

accompagnent, placent les œuvres télématiques sous le signe de l'hybridation. La numérisation du signe permet en effet de traiter de concert du texte, du son, des images fixes ou animées car tous ces éléments partagent la même matrice informationnelle. Si l'hybridation se présente donc comme un des traits caractéristiques de l'« art numérique », elle n'est toutefois pas exclusive de cette expression artistique. C'est en effet une constante des pratiques artistiques contemporaines (pensons aux *performances* notamment effectuées dans les années soixante où l'expression corporelle, musique et vidéo se mêlaient dans des agencements inédits, par exemple *Variations V* où collaboraient notamment Merce Cunningham, John Cage et Nam June Paik) et à l'instar d'Edmond Couchot on peut voir en elle, le dernier avatar d'une tradition moderniste qui remonte au cubisme (le collage).

Les formes les plus courantes d'hybridation sont celles qui se jouent entre les images elles-mêmes (images analogiques et digitales), les sons, les textes, (etc.). *Love* du groupe Z (installation interactive sur le web, 1997-98) présente par exemple sept séries d'images hybrides scénarisant différentes conceptions de l'amour. Cette hybridation multimédia peut connaître un niveau de complexité technique supérieure par l'intégration de la gestuelle comme mode d'interaction entre l'œuvre et son public. Dans certaines installations interactives d'images de synthèse tridimensionnelle implémentées sur ordinateur – *Je sème à tout vent* (Couchot, Bret, Tramus, 1990 – Artifice 1), *The legible city* (1989 – Artifice 1) –, les artistes proposent soit que le souffle du spectateur modifie l'image digitalisée d'une plume, soit qu'à travers la simulation d'un déplacement à bicyclette, le public pénètre en pédalant dans une ville virtuelle (combinatoire entre Amsterdam et Manhattan). D'autres projets artistiques sur le web (*on line* ou *off line*) proposent une autre forme d'hybridation entre image, sujet réel et sujet virtuel. Ainsi aux participants d'un jeu de rôles interactif – dans lequel certains dispositifs traditionnels de la narration sont déconstruits – on leur demande d'endosser une nouvelle personnalité via un avatar (Matthew Richie, *Hardway*, non daté). Situé entre la fiction et la réalité, le site *Refugee Republic* (Ingo Günther, 1996, – Artifice 4) propose de fonder une république des réfugiés sur Internet (des passeports sont simulés) tout en fournissant un accès aux informations sans cesse réactualisées sur les réfugiés. Plus rares sont les projets artistiques numériques (*off line*) qui expérimentent aujourd'hui un nouveau « langage » plastique et visuel au moyen des ordinateurs (Yoichiro Kawaguchi, *Eggy*, 1991).

L'espace de réception-perception

L'avènement des « arts technologiques » a définitivement entériné le principe d'un art dont la vocation ne serait pas essentiellement muséale : « D'autres formes d'expositions se mettent en place, qui déjouent, elles, le parcours physique des spectateurs, renoncent aux lieux du culte, et vont « jouer » ailleurs ». Les œuvres d'art technologiques ne sont pas spécifiquement conçues pour répondre aux impératifs normatifs de l'exposition des « mondes de l'art » traditionnels. Les lieux institués que sont les collections, les galeries et les musées rentrent en concurrence avec des lieux de mise en visibilité beaucoup plus hétérogène relevant soit de l'espace public (au sens de Richard Sennett), soit au contraire d'un espace privé (le foyer), soit encore de l'espace dématérialisé des réseaux télématiques. L'« art technologique » s'expose et se consomme donc aussi au sein de lieux non spécifiquement dédiés, c'est-à-dire les espaces éprouvés de la quotidienneté. L'« art numérique » qui se donne par exemple à voir sur les réseaux télématiques reformate à n'en pas douter les conditions matérielles de l'expérience esthétique. Au-delà même du renouvellement des formes artistiques proposées, ce sont les mises en scènes

des œuvres et les espaces de la réception qui foncièrement tendent à changer. Les phénomènes d'*implémentation* ou d'*activation* pour reprendre des termes de Nelson Goodman sont ainsi de plus en plus liés à un nombre croissant d'interfaces (clavier, souris, *joystick*, etc.) qui viennent s'immiscer entre le "*spect-acteur*" et l'objet artistique soumis à l'attention. La médiation technique conditionne donc le fonctionnement symbolique des œuvres et les inscrit dans la banalité des écrans, l'ordinaire des machines à communiquer.

Pour découvrir une œuvre en ligne, le "spectateur" va passer par un dispositif technique (le micro-ordinateur et ses périphériques) qu'il utilise peut-être quotidiennement pour effectuer d'autres types de tâches beaucoup plus pratiques (bureautique, comptabilité, etc.). Dans ces conditions, l'appréhension de "l'objet artistique" est forcément soumise, au moins en partie, à un habitus perceptif (Edmond Couchot) qui s'applique généralement à des objets fonctionnels. La manipulation de l'outil informatique n'exclut d'ailleurs pas que l'internaute puisse se livrer, durant le temps de la consultation, à d'autres activités : écoute flottante d'une séquence sonore quelconque (musique, radio...), téléphoner ou même regarder distraitement la télévision. La multimodalité des pratiques semble en effet devenir de plus en plus importante, notamment chez les jeunes utilisateurs de l'Internet. Les conditions d'existence de l'"art en ligne" sont à cet égard assez paradoxales. L'objet d'exception qu'est censée être l'œuvre d'art est en effet toujours assujéti à la banalité des gestes et des activités conduisant à sa découverte et à la trivialité du contexte perceptif global. Au surplus, les réseaux télématiques qui portent les œuvres en ligne se présentent comme des environnements pour le moins hétérogènes où se côtoie une variété considérable d'information. L'artiste s'il maîtrise théoriquement les modalités formelles et structurelles de son œuvre, n'a en revanche jamais le contrôle total du réseau de nœuds et de liens au sein duquel se trouve enchâsser cette dernière, environnement qui exprime son contexte de reprise, de lecture et d'interprétation. La nature même de l'"art télématique" ne concourt donc pas à faire de l'activité perceptive un moment de pur recueillement tel qu'il est fantasmé et recherché dans les mondes de l'art traditionnels.

De l'interactivité

Les nouvelles possibilités éditoriales ouvertes par les réseaux télématiques ont d'abord été pensées et utilisées comme support direct de diffusion permettant de faire l'économie d'un certain nombre d'intermédiaires qui, dans la plupart des mondes de l'art, sont généralement incontournables pour la mise en visibilité publique d'un travail esthétique. Pour nombre d'artistes, l'Internet a donc essentiellement permis de mettre en relation de manière directe et non soumise à condition (si ce n'est technique), des productions esthétiques (parfois hors normes) et un public, sans pour autant avoir nécessairement recours aux galeries, musées et autres institutions. Recherche de marchés potentiels pour les uns ou possibilités inédites d'exposition pour des artistes évoluant loin des relais institués, le réseau des réseaux se présente d'abord comme un système de distribution alternatif. Dans ce cas de figure, les œuvres présentes en ligne n'ont finalement que peut avoir, dans leur nature, avec les technologies digitales caractéristiques des réseaux télématiques. Comme le notent Anne Sauvageot et Michel Léglise, Internet sert "encore surtout de vitrine aux artistes qui trouvent là l'opportunité de leur publicité". Et d'ajouter qu'il est alors nécessaire de "distinguer un "art sur le réseau" (qui n'entretient aucune espèce de rapport créatif avec les spécificités propres du dispositif-médium) (...) d'un "art en réseau" (dont l'ambition est de solliciter toutes les formes de collaboration - nécessaires comme

conditions premières de l'œuvre...) ”.

Les œuvres à proprement parler “ télématiques ” sont foncièrement processuelles et leur originalité tient largement au potentiel d'actions participatives sur lequel elle repose. Elles offrent l'opportunité de créer collectivement, à distance et en temps réel. L'image “ support du regard ” et de l'interprétation devient alors une image “ support d'une expérience ”. Avec l'*image actée* (Jean-Louis Weissberg), le “ regardeur ” devient co-acteur. L'image numérique se soustrait à un registre qui serait essentiellement scopique. Le contrat passé avec le public se modifie alors puisque d'un régime de réception et de présentation d'une œuvre dans sa totalité, on passe à un régime de découverte des *programmes d'action* d'une interface de communication. Dans ce contexte, la quête de l'artiste numérique n'est plus de répondre aux canons traditionnels de l'esthétique (faire beau) mais de créer des environnements participatifs qui nourriront des séquences d'interactions avec les utilisateurs des dispositifs techniques mis en œuvre. L'intérêt est porté sur la conceptualisation de l'interface comme trame de découverte de l'œuvre par le “ *spect-acteur* ”. D'aucuns estiment à cet égard que le principe d'interactivité signerait l'avènement d'une “ esthétique de la communication ” (Fred Forest), d'un “ art du dialogue ” (Olga Kisseleva) ou encore d'un “ art sociologique ” (Roy Ascott) : “ La pratique de l'artiste n'a plus rien à voir avec celle de l'artiste d'hier. Il a un rôle social. Il est à la fois acteur et observateur. Après le constructivisme dans l'art, nous sommes parvenu à la phase du connectivisme ”.

Toucher la sensibilité du “ regardeur ” devient dans ce contexte nécessairement moins important que de s'adresser à ses capacités réflexives. Car ce sont ces dernières qui feront le lien entre le dispositif logiciel qui est forcément conceptuel et l'utilisateur de ce dispositif. Le registre n'est plus essentiellement contemplatif mais de l'ordre du corporel et du cognitif. En fait, l'“ art numérique ” induit un “ nouveau regard ”, davantage incarné et rationnel. On assiste à une technicisation et à une rationalisation de la création et de la réception. L'intérêt d'une œuvre interactive tient donc essentiellement aux processus d'intervention et de mises en relation qu'elles proposent (entre l'auteur, l'œuvre et ses publics). Les technologies numériques autorisent une certaine *réciprocité* et autorisent notamment les demandes interlocutives de l'artiste. Autrement dit, on peut affirmer que ce qui “ fait art ” n'est plus vraiment l'objet artistique en tant que proposition esthétique finie mais plutôt ses virtualités dialogiques et son potentiel d'actualisation d'une variété d'interactions. Les préoccupations artistiques sont davantage tournées vers des processus relationnels qui par définition n'ont aucun caractère de finitude plus que vers l'achèvement d'une œuvre plastique.

Saisir le sens de l'“ art numérique ”

Saisir le *sens* d'une œuvre collective et interactive n'est pas sans poser problème. Le modèle du jugement esthétique porté par un spectateur devant une œuvre picturale ne saurait être ici opérant. Car l'œuvre d'art interactive ne varie pas seulement en fonction des interprétations sensibles qui en sont faites mais évolue aussi dans sa forme elle-même. Métastable, intangible et inachevée par nature, elle échappe aux possibilités d'un jugement durable qui porterait sur des traits formels une fois pour toute acquis. Les seuls éléments constants des œuvres télématiques sont les solutions logicielles et les *programmes d'action* qui en structurent les dispositifs interactifs (les contraintes techniques imposées aux utilisateurs sous forme d'opérations à effectuer, de procédures à respecter et d'indications à interpréter) : “ Ce qui peut être considéré,

au-delà de l'idée, comme œuvre, est l'installation du dispositif, ainsi que sa matérialisation sous forme de programmes. Il s'agit donc à la fois d'un *art de l'écriture* que les programmeurs connaissent bien sans jamais vraiment en parler et d'un *art de la disposition* qui consiste à répartir les ressources et les moyens de calcul en différents lieux, ce qui est possible avec le web". Sont-ce alors ces éléments que le critique amateur ou professionnel, refusant un jugement partiel portant sur un objet physiquement insaisissable, doit prendre en compte pour étayer son appréciation ? Juger des *scripts* n'est-il pas plutôt le travail de l'ingénieur dont la fonction lui permet effectivement d'évaluer la pertinence du choix des configurations technologiques retenues ? Considérer que le sens d'une œuvre se loge avant tout dans les procédures logicielles auxquelles elle fait appel, c'est réserver l'appréciation esthétique à une catégorie d'individus disposant non plus d'une culture esthétique minimale, mais bien d'une culture technique suffisante. Or, comme le notent Jean-Pierre Cometti et ses confrères " il serait à coup sûr naïf de croire que la performance technique suffit à valider la pertinence artistique de ce qui est proposé". Au surplus, restreindre l'essence d'une œuvre à sa "seule "intention" programmatique, à sa seule virtualité, serait la priver de tout devenir réel et de tous les états singuliers qu'elle est susceptible de prendre sous le questionnement du regardeur".

Une autre possibilité de juger de l'œuvre technologique est de considérer que finalement, c'est l'intention du concepteur qui fournit le "critère de la perception correcte". L'expérience esthétique technologique n'aurait donc plus aucune spécificité et ferait sens de la même manière qu'un tableau ou une sculpture. Pourtant on se rend compte que l'"art technologique" propose malgré tout une expérience perceptive particulière. Ce qui est proposé au public n'est plus un contrat contemplatif mais participatif. L'internaute ou l'utilisateur des technologies numériques sont invités à intervenir selon des modalités diverses et à prendre conscience du rôle qu'ils jouent dans la constitution de l'œuvre. L'artiste n'est plus alors, dans cette conception, qu'un initiateur de procès, d'échanges, de relations, et le sens de l'œuvre serait alors à tirer de son analyse sociale...

Enfin, si comme le pense Olga Kisseleva, les œuvres qui relèvent de l'esthétique de la communication "font sens au point exact de recoupement des différentes sources d'information", l'"art numérique" ne s'ouvre au jugement que si le critique est alors capable d'avoir une vue précise sur la totalité des interactions ayant eu lieu et de leurs effets sur l'évolution de l'œuvre. Cette critique généalogique présuppose qu'il soit alors possible d'observer pas à pas le processus de co-création, ce qui semble particulièrement difficile, voire impossible dans le cas d'une œuvre qui se déploie sans limites dans le temps. Il manque de toute façon les outils logiciels de mise en mémoire et de rendu de tels phénomènes qui mobilisent parfois une quantité phénoménale d'actants. Outre les problèmes posés par des critères de jugement qui seraient liés à une approche du sens soumis aux conditions d'une appréhension globale du dispositif interactif, l'activité critique ne pourrait revêtir ici que les atours de l'élitisme. Il y aurait d'un côté des inter-actants qui, pris dans des interactions partielles avec les dispositifs techniques seraient incapables d'en découvrir le sens véritable, et d'un autre côté, les critiques éclairés qui surplombant le dispositif seraient seuls habilités à en découvrir le sens véritable.

La remise en cause de la notion d'auteur

L'"art numérique" interroge également de façon forte la notion d'auteur, déjà affaiblie depuis les années soixante. Comme nous venons de le voir, les formes esthétiques interactives tendent à transformer le récepteur passif en un co-auteur actif prenant part, à sa mesure, à la

“ mise en œuvre ” d’une intention artistique. Comme le note Edmond Couchot : “ Si le spectateur n’a pas la possibilité de modifier l’œuvre-amont, il se voit, en revanche, doté de la capacité d’agir sur l’œuvre-aval et de la modifier, à l’intérieur d’un champ de possibles prédéfini. Cette compétence lui a été intentionnellement déléguée par l’auteur ; le spectateur devient ainsi une sorte de coauteur, ou plus exactement d’“ auteur-aval ”, responsable, en partie, de l’œuvre-aval. L’initiative, l’intention première ne lui appartiennent pas, mais il n’en hérite pas moins d’une certaine auctorialité : la capacité de faire croître l’œuvre, d’en infléchir le déroulement ”.

Le spectateur se fait donc “ *spect-acteur* ” ou inter-actant car il actualise la réalisation du projet conçu par l’artiste (il achève littéralement l’œuvre d’art, selon l’adage de Duchamp) qui, on le voit bien, conserve tout de même une place à part. Il y a ainsi toujours une “ irréductibilité artistique de la posture de celui qui conçoit le dispositif et agence l’espace de circulation ” qui se traduit par l’existence de *scripts* qui définissent techniquement les actions réalisables et proposent “ un espace, des rôles et des règles d’interaction entre les différents acteurs qui viendront incarner ces rôles ”. L’œuvre technologique interactive peut être ainsi considérée comme un *agencement collectif d’énonciation* où s’entremêlent les subjectivités à la fois de l’artiste et des “ *spect-acteurs* ” (une *production collective de subjectivité*) : “ L’interprétation libre, qui allait de pair avec l’unicité de l’œuvre, se trouve déplacée sur ce qu’on nomme l’*interactivité*, c’est-à-dire la mise en route, ou l’activation des différents systèmes qui font évoluer l’œuvre vers ses formes successives, sans que l’imagination du spectateur (devenu interacteur) soit autrement convoquée. L’interacteur, sollicité par le dispositif (et il n’est pas unique lui non plus, il y a autant d’interacteurs que l’on veut), devient alors coauteur, il “ fait ” l’œuvre, non plus en la “ regardant ” comme le voulait Duchamp, mais en y mettant la main (en manipulant). ”

La prégnance de la médiation technique dans les processus de création artistique fait également jouer un rôle de plus en plus central à un certain type de “ *personnel de renfort* ”, qui participe de manière très directe à la production des œuvres d’art numériques. Si tous les mondes de l’art, quel que soit le projet artistique, convoquent effectivement des ressources humaines variées à qui sont généralement confiés les travaux spécialisés, l’“ art technologique “ se construit, lui, sur de fortes interdépendances collaboratives (les premières images abstraites réalisées sur ordinateur sont généralement attribuées à A. Michael Noll qui était ingénieur dans les laboratoires Bell aux États-Unis). Le progrès constant des technologies numériques et la nécessité d’une maîtrise la plus parfaite possible entraînent de nouveaux modes de coopération (surtout entre artistes et informaticiens) qui redistribuent la division classique du travail artistique. Au sein de ces nouveaux espaces collaboratifs l’intention artistique est donc traduite et transformée par des acteurs qui mobilisent tout un arsenal de savoir-faire et de ressources techniques, et engagent une redistribution des compétences qui ne sont généralement accordées qu’à l’artiste lui-même. Même si l’équation “ une œuvre, un auteur uninominal ” se présente encore comme une figure centrale de la création et de la légitimité artistiques, elle est là aussi, mise à mal par un ensemble de formes auctoriales inédites :

“ C’est l’artiste, et lui seul, qui énonce, par exemple, le projet tel qu’il a été conçu. C’est là son rôle de concepteur, de créateur, qui ne peut être remis en cause sous peine de détruire le système et de fait le projet initial ne sera jamais discuté de front. Il est posé comme un énoncé, un acte de droit dont la légitimité ne peut être remise en cause. Dans cette optique, on se situe bien dans un cadre théorique bourdieusien où se revendiquent des positions et où s’exercent des rapports de domination. La valeur sacrée de l’art ne peut être transgressée sous peine de faire s’écrouler cet espace structurel. Mais en réalité dès

que l'on explore les interactions qui se jouent dans cet espace, on se rend compte que les rôles sont sans cesse redéfinis par les pratiques elles-mêmes. Le projet artistique va progressivement devenir une action partagée dont chaque instant est le résultat de tout un processus de médiations, de traductions et de négociations ”.

Conclusion

Les “ *technimages* ”, comme les nomme Anne Cauquelin, sont ainsi porteuses d'une division inédite du travail artistique (l'auteur unique tend à disparaître derrière des identités plus collectives). Elles investissent aussi le contemplateur d'un rôle qui l'oblige à être de plus en plus actif dans la production même des œuvres (la contemplation n'est plus de mise). Les œuvres picturales “ nouvelle génération ” sont frappées au coin de l'hybridation médiatique et affectent également un des fondements constitutifs de l'art moderne, celui de l'unicité de l'œuvre (car elles sont reproductibles sur plusieurs supports, jamais achevées et produites par des auteurs multiples). Ni originales, ni authentiques, leur interprétation pose enfin problème, particulièrement pour les critiques qui ne peuvent saisir – en l'absence d'une intentionnalité repérable et identifiable – en quoi elles font sens. Si l'acte de naissance officiel de l'“ art technologique ” remonte au début des années soixante (au même moment que l'art vidéo avec les téléviseurs “ préparés ” de Nam June Paik datant de 1963), ses défenseurs et ses critiques se font encore rares aujourd'hui. Car rien n'est moins évident pour cette pratique de rentrer dans les domaines de l'art tant son statut artistique demeure fragile aux yeux du monde de la critique. Les “ *technimages* ” sont aussi portées par des *objets à notice* dont les mises en acte habituelles sont essentiellement utilitaristes. *Ready-mades* technologiques, elles partagent les mêmes plates-formes techniques que bon nombre d'objets ordinaires de notre quotidien et sont, de ce fait, “ d'emblée ressenti(es) comme décepti(ves) et comme un affront au principe du désintéressement ”. On peut dès lors se demander légitimement quel est le caractère original de l'“ art numérique ” et quels sont les éléments susceptibles de l'instituer comme forme artistique ? À l'heure d'une déspecialisation généralisée des pratiques artistiques quel peut être le statut d'un art qui se définirait en fonction uniquement d'une technique, dont l'avènement coïnciderait avec la montée en puissance de l'ère informatique et des réseaux télématiques ?

Pour Edmond Couchot, par exemple, la dimension artistique des productions numériques naît essentiellement de leur intégration dans le modèle majeur d'organisation des sociétés technologiquement avancées. Cependant, la nouveauté technique (ou plus largement formelle) ne constitue pas en soi une rupture artistique au sens où elle ne crée pas mécaniquement une nouvelle posture artistique subversive (ou transgressive au sens de Nathalie Heinich). Son emploi dans des productions ne lui conférant pas *de facto* un statut de production innovante d'un point de vue esthétique. Car selon la vulgate moderniste (ou “ la tradition du nouveau ” selon l'expression consacrée d'Harold Rosenberg) et au risque d'être taxé d'imposture par le monde de la critique, l'innovation purement technique ne saurait engendrer une rupture artistique majeure si elle n'est pas accompagnée d'une critique des modes de faire artistique, de leur diffusion et réception contemporaines. D'autant plus que l'emploi de ces “ nouvelles images ” se propage hors des limites des mondes l'art, dans les arts appliqués (notamment le graphisme) ou encore dans le cinéma

commercial (images de synthèse et simulation de la réalité en 3D), brouillant s'il le fallait un peu plus encore le statut de ces productions numériques.

Lorsque les artistes avant-gardistes repoussent encore aujourd'hui jusqu'à ses limites les frontières entre l'art et le non-art, c'est pour mieux rendre visible le jeu de déconstruction de l'objet artistique traditionnel auquel ils se livrent systématiquement depuis le début du XXe siècle (de sa création jusqu'à sa réception). Les frontières entre art et non-art, entre critiques et artistes sont alors largement brouillées. À la "dé-spécification" de l'art dont l'objectif premier est une critique de l'académisme répond, d'après Edmond Couchot, une dé-spécification des techniques et des savoir-faire artistiques. Pour acquérir ses lettres de noblesse, l'"art numérique" devra toutefois s'efforcer de maintenir distinctement la valeur utilitaire des prothèses qu'il mobilise et la valeur esthétique des réalisations qui émergent de l'utilisation de ces outils.

Bibliographie

- AKRICH Madeleine, “ De la sociologie des techniques à la sociologie des usages. L'impossible intégration du magnétoscope dans les réseaux câblés de première génération ”, in *Techniques et culture*, n° 16, 1990, p. 83-110.
- BECKER Howard S., *Les mondes de l'art*, Flammarion, Paris, 1988.
- BENJAMIN Walter, *Écrits Français*, Gallimard, Paris, 1991.
- BOURDIEU Pierre, “ Questions sur l'art pour et avec les élèves d'une école d'art mise en question ” in DESSCENDRE N. sous la dir. de), *Penser l'art à l'école*, Actes Sud, Arles, 2001, pp. 13-54.
- CAUQUELIN Anne, *L'Art contemporain*, PUF, Paris, 1992.
- CAUQUELIN Anne, *Petit traité d'art contemporain*, Seuil, Paris, 1996.
- COMETTI Jean-Pierre, MORIZOT Jacques, POUIVET Roger, *Questions d'esthétique*, PUF, Paris, 2000.
- COUCHOT Edmond, “ Le même et l'autre ”, in *Revue d'esthétique, Les Technimages*, n° 25, Jean Michel Place, Paris, 1994, pp. 45-48.
- COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 1998.
- COUCHOT Edmond, “ La critique face à l'art numérique : une introduction à la question ”, in *Solaris*, n° 7, <http://www.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/7couchot.html>, mai 2000.
- GRANJON Fabien, SORGE Guillaume, “ *Techno-culture* ”. *De la musique à l'ère des technologies et des réseaux numériques*, in KERJAN L., DICKASON R. (sous la dir. de), *La consommation culturelle dans le monde anglophone*, PUR, Rennes, 2000, pp. 81-99.
- HEINICH Nathalie, *Le triple jeu de l'art contemporain*, Éditions de Minuit, Paris, 1998.
- KISSELEVA Olga, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, L'Harmattan, Paris, 1998.
- KRAUSS Rosalind, *L'originalité de l'avant-garde et autres mythes modernistes*, Macula, Paris, 1993.
- MATTHIEUSSENT Brice, *Expositions. Pour Walter Benjamin*, Fourbis, Paris, 1994,
- MILLET Catherine, *L'art contemporain en France*, Flammarion, Paris, 1987.
- MUSSO Pierre, “ Le projet de métafort d'Aubervilliers à l'ère de la production machinique de l'œuvre d'art ”, in *Revue d'esthétique, Les Technimages*, n° 25, Jean Michel Place, Paris, 1994, pp. 123-132.
- ROSENBERG Harold, *La Tradition du nouveau*, Minuit, Paris, 1962.
- SAUVAGEOT Anne, LÉGLISE Michel, *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation*, rapport intermédiaire, Appel d'offres Art contemporain et culture scientifique, s.d.
- SAUVAGEOT Anne, LÉGLISE Michel, *Culture visuelle et art collectif sur le web*, rapport de recherche, Délégation aux arts plastiques, juin 1999.
- WEISSBERG Jean-Louis, “ Auteur, nomination individuelle et coopération productive ”, in *Solaris*, n° 7, <http://www.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/d07/8weissberg.html>, mai 2000.