

PROGRAMMES

S'il y a un sens à ce numéro hors série, celui-ci tient à la rencontre d'un support et de certains auteurs : mais cette rencontre est exceptionnelle (il s'agit bien d'un hors série), et elle témoigne à ce titre - et comme par défaut - de l'absence criante d'un espace critique sérieux et néanmoins à vocation non confidentielle, dévolu intégralement à la question des effets, des problèmes, des enjeux liés à l'essor des technologies numériques dans le champ de l'art et de la culture. Cela ne veut pas dire que cette question est éludée parce que secondaire, par les uns ou les autres. Au contraire, chacun aimerait y voir un peu plus clair dans la confusion ambiante. Mais force est de constater qu'un tel lieu n'existe pas : il existe une incertaine science nommée médiologie, mais dont les *cahiers* ne sauraient concerner qu'une frange somme toute restreinte des publics putatifs concernés par ces enjeux, singulièrement dans le champ des arts. Il existe des magazines plus accessibles (mais ils sont très orientés techno et s'adressent finalement à un public qui emploie le mot cyber à toutes les sauces et qui ne sait même pas ce que cybernétique veut dire). Il existe aussi des quotidiens qui ont su intelligemment s'adapter à la nouvelle donne (mais il est clair que leurs suppléments ou cahiers hebdomadaires n'ont pas, pour l'heure du moins, vocation à faire émerger cet espace critique que pourtant beaucoup appellent de leurs vœux). Il existe enfin des revues *en ligne* entièrement dévolues à ce genre de questions¹, mais force est de constater qu'elles procèdent encore de la logique des webzines plutôt que de celle de ces gigantesques portails qui sont censés nous ouvrir les portes du Web (l'exemple de Wired, et de l'évolution de cette revue, est de ce point de vue à méditer). Enfin, dites aux responsables d'une chaîne de télévision orientée culture, comme Canal Plus, qu'il serait bienvenu de poser ces questions, et vous vous ferez aimablement renvoyer dans les cordes de l'édition papier, car au fond, cela concerne les "intellectuels" et une page bien sentie dans le "Monde" devrait suffire. Mais l'addition de ces constats, est en elle-même intéressante : elle témoigne comme par défaut de cette fameuse **convergence** entre industries autrefois séparées et des derniers spasmes corporatistes que la nouvelle situation engendre, chacun se repliant sur son "métier".

"Il est dans la communication je ne sais quoi de fragile, qui meurt si l'on appuie : la communication exige que l'on glisse", écrit Georges Bataille dans un texte de 1942, publié sous le titre "c'est une banalité..." dans *Tel Quel*.

Cette fragilité essentielle, consubstantielle à la communication même, le projet cybernétique, dès l'origine entend la réduire, en extraire les bruits, les défauts et les aléas, pour la rendre plus conforme aux exigences d'une forme de régularité sans laquelle les choses ne peuvent avancer : pas de progrès sans ces règles, qui dès la fin du XIX^e siècle signent l'alliance de l'économie, de l'industrie et de l'innovation.

Ainsi, la cybernétique se donne d'entrée de jeu comme la science des régulations, des commandes dans le traitement de l'information, et, “ comme l'information est susceptible de calcul, la communication elle-même devient affaire de calcul. ”²

Cette ambiguïté fondamentale, fondatrice de la cybernétique, et de son projet - en un sens réductionniste - se retrouve non seulement dans les débats (les fameuses conférences Macy) entre par exemple Wiener, Turing et Von Neumann, mais se prolonge jusqu'à nous, et continue d'infiltrer, de manière plus ou moins sourde, les discussions relatives à l'usage de l'ordinateur comme support de création, dans le champ des arts plastiques singulièrement.

Ainsi, de Couchot, qui peut écrire à juste titre que l'ordinateur, “ en substituant à l'infinie richesse de la réalité une forme de calculabilité, en constitue forcément un modèle réduit ”³.

Quelque chose s'est perdu – avec la tentative d'appliquer à l'art les modèles issus de la cybernétique et de la théorie de la communication, et l'œuvre d'art, ses outils, ses modes de « réception », ses modes de conservation, et jusqu'à son marché se trouvent aujourd'hui bouleversés par l'essor des technologies numériques. Mais si l'essor des technosciences est une chose, le mouvement (et le *temps*) de l'œuvre d'art en est une autre.

Car tel est le paradoxe de cette *temporalité différentielle* qui est le propre de l'art : quand bien même celui-ci devrait-il composer avec le régime du *temps réel*, comme c'est, semble-t-il, déjà le cas avec l'essor des diverses applications des réseaux numériques à la création, l'œuvre d'art n'en continuerait pas moins d'avoir affaire avec le régime du *temps différencié*, son tempo étant essentiellement autre, différent de celui, historique et chronologique, qui définit le mouvement des sociétés (même si, comme on sait, nous habitons aujourd'hui le temps selon des modes quali polychroniques et asynchrones).

Enfin, et plus profondément, ce temps mythique de la métaphore, et au fond du regard, de cette « passibilité » à l'évènement qu'est l'œuvre, temps essentiel et donc a priori débarrassé de la servitude d'être utile à quelque cause que ce soit, n'en est pas moins lui aussi habité par l'accidentel et le contingent, sans doute depuis toujours : si l'œuvre, le chef d'œuvre, ont à voir avec l'éternité, c'est néanmoins *dans le temps* d'une ouverture historique de celle-ci à des lectures ou des visions toujours renouvelées : la grande œuvre est, comme l'ont définitivement montré Eco, Borgès ou Genette en ce siècle de changements rapides, cette œuvre ouverte, dont le sens ne s'épuise jamais dans quelque éther intemporel, mais semble se modifier et offrir à chaque époque la promesse d'un sens inaperçu, ou inouï, aux époques antérieures.

Ainsi, l'oeuvre procède -t-elle, *en même temps*, d'une temporalité sinon mythique, du moins incalculable (irréductible au temps de la « communication mondialisée » et du *just in time* qui l'accompagne), mais aussi d'une temporalité *sociale et technique, historique et même programmatique* (dans les avant-gardes, par exemple): L'essentiel et l'accidentel, ou le contingent s'y font signe, comme nous le suggère Gide quand il écrit que « la patine du temps est la récompense des chefs d'oeuvre », mais comme nous l'indique aussi, et surtout, dans tous les domaines de la création, l'introduction plus récente de l'aléatoire, de la variabilité, de l'accident dans le processus de création (c'est-à-dire de la technique moderne, du calcul, et de la combinatoire)⁴ : Bi-carré latin de François le Lyonnais repris par Perec dans « *la vie mode d'emploi* », projections/accidents de Francis Bacon qui conditionne tout le destin à venir de l'oeuvre et en modifie irrévérablement le programme initial (l'idée *d'imagination technique* est je crois, de la bouche même de Bacon), sans parler évidemment de la musique, il semble que la création à l'âge moderne soit déjà habitée par le spectre de la *programmation*, comme un *miroir qui revient*, de même que les utopies avant-gardistes de l'après guerre et les diverses formes d'interdisciplinarité des arts et de participation du spectateur qui les accompagnent, annoncent très clairement l'interactivité et le multimédia en réseau d'aujourd'hui.

Mais aujourd'hui, maintenant que l'ordinateur planétaire est là, au cœur de sociétés qui se présentent elles mêmes en réseau, qu'en est-il des formes de la création artistique dans leur rapport à cet espace réticulaire qui a nom, entre autres, Internet ? Et d'abord, qu'est-ce qu'un réseau ? Tel est la première ambition de cette publication : contribuer à une meilleure connaissance d'une notion que chacun, qu'il le veuille ou non, est voué à employer de plus en plus souvent : autant savoir de quoi l'on parle.

Musique et arts plastiques

Mais force est de constater, par ailleurs, que la situation se présente sous un jour complètement différent selon qu'il s'agit de la musique ou des arts plastiques. Pourquoi cela ? telle est la question lancinante qui traverse de part en part nombre de recherches contemporaines (et en particulier celles qui portent sur cette supposée propension interdisciplinaire des arts à l'heure des langages numériques, du fait que celui-ci les concerne tous (bien qu'à des degrés divers) laquelle convergerait dans le « multimédia » : tel est l'enjeu d'un volumineux rapport - celui de la mission Risset⁵ - qui pour l'heure, ne semble pas recueillir les faveurs de ses destinataires, ce qui est fort regrettable, comme il est regrettable aussi que les auteurs du dit rapport aient cru pouvoir traiter à l'unisson des autres disciplines la question des arts plastiques - erreur « stratégique », mais qui n'invalide nullement les qualités de cette recherche). Car l'on peut s'interroger : si comme le dit justement Jérôme Clément ici même, la convergence

des techniques n'entraîne pas de fait une convergence des usages, dans la télévision, on voit mal comment, *a fortiori*, cette convergence pourrait aller de soi dans les arts. Ceci pour dire que, partagés entre division et indivision, entre autonomie et « hétéronomie » (c'est tout le problème de « l'art total », ce triangle des bermudes dont les remous s'agitent autour du multimédia), finalement entre « culture » et « communication », c'est en pleine confusion que nous vivons la mutation numérique dans le domaine des arts plastiques, voire visuels. C'est ce qui explique aussi la présence de la télévision dans le contexte de cette publication - laquelle porterait l'espoir très timide que, numérique aidant, le dialogue de sourds qui prévaut des origines à nos jours entre le visible et le visuel, entre les arts plastiques (y compris la vidéo) et la télévision, pourrait évoluer dans un sens plus favorable.

Si la musique procède déjà d'une forme d'écriture ou de notation qui la rendent comme naturellement disponible à l'accueil de cette couche d'écriture supplémentaire qu'est la programmation informatique, laquelle vient se combiner avec la composition (au point que certains logiciels comme Elody autorisent, sur le modèle de la *lambda calculabilité* (elle même au coeur des recherches qui présidèrent à la naissance de l'ordinateur - « l'automate à pile » de Turing) d'infinies possibilités de permutation entre *composition* et *programmation*), il semble qu'il n'en aille pas ainsi dans le cas des arts plastiques : Peindre, c'est apporter son corps comme disait Valéry, et dans le cas du visible, la perte de la chair sensible et "unique" des œuvres semble poser plus de problèmes, comme l'avait déjà vu Focillon, et comme le dira aussi Benjamin.

Comme si la calculabilité introduite dans l'espace de l'oeuvre jouait ici contre cette dernière, comme la menace d'une réduction fatale, du fait de *l'utilisation et de l'application de modèles techno scientifiques* (et donc modèles venus d'ailleurs, et modèles qui, quoi qu'en aient les tenants de l'objectivité scientifique, n'en traduisent et reflètent pas moins la " mentalité " du programmeur et du chercheur), et non de *matériaux directs*, qui eux, et paradoxalement, témoignent d'une richesse - d'une chance ou d'une part maudite, dont l'ordinateur est encore loin.

Le bruit

Ainsi, dans l'art, la part d'incertitude, de "bruit", de contingence, est bien plus importante que dans d'autres domaines abordés par les cybernéticiens, domaines plus "fermés", comme, par exemple, le jeu d'échecs. L'art plastique résiste aux modèles et continue de vouloir les objets, il s'oppose à la « reproduction » numérique plus encore qu'à la reproduction mécanique, car si celle-ci indique le déclin de la valeur culturelle qui reste attachée à l'oeuvre au profit de sa valeur d'exposition, elle n'atteint pas cependant l'oeuvre dans son essence, car pour être reproduite, l'oeuvre doit avoir été, et la reproduction atteste de son existence comme trace, comme « arché ». La reproduction mécanique n'affecte pas le statut de l'oeuvre dans son essence, mais dans

ses modes d'être et ses conditions de réception (qui a son tour, en infléchissent et réorientent la signification). Mais, pour cela l'oeuvre doit demeurer cette *catastrophe du sens* irréductible à des formalismes logico-mathématiques : son sens est ce qui échappe, qui circule comme les fluides et flirte avec l'air et le rien, condition que Mallarmé ou Yves Klein ont si bien su mettre en évidence. Tel n'est pas le cas avec les technologies numériques, qui, en particulier dans le cas de l'image photographique, atteignent au coeur même de l'image, en ce qu'elle rompent avec cet ordre ancien qui apparente encore l'image à l'icône, à savoir cette liaison organique de l'image et de son référent, telle que le dispositif technique de la photographie, et la chimie, le rendent possible.

Ainsi, l'ordinateur, aussi paradoxal cela puisse-t-il paraître, est encore *trop loin* de ce *défaut*, de cette contingence, et au fond de cette capacité à intégrer *le sens commun* qui caractérise les humains, comme l'art lui-même. Mais précisément, l'approche connexionniste de la cognition et les applications qui pourraient en résulter dans les différents domaines de l'activité humaine, y compris l'art, change la donne. On a vu que ce modèle se caractérise par ses qualités adaptatives à un milieu, et une certaine capacité à en accapiter et même en refléter la contingence. Ce en quoi certaines des applications de ce modèle se rapprochent du comportement des organismes vivants. Ainsi le connexionnisme tente-t-il d'apporter une réponse aux questions qui hantent la cybernétique et l'informatique depuis les origines et qui convergent dans l'idée selon laquelle l'ordinateur n'est pas encore assez autocréateur comme l'est la cognition humaine, pas assez vivant.

qu'il et cette incarnation n'est pas seulement affaire de capteurs et de néosensorialité : c'est une question *écouménale*, c'est-à-dire, de relation qu'une société entretient avec l'espace (et Internet est aussi cet espace mental, social et physique qui demande à être aménagé). “ Nous perdons la terre (Husserl), se demandait déjà Lyotard, c'est-à-dire le ici-et-maintenant, mais gagnons-nous quelque chose et comment le gagnons-nous ? le déracinement qui est lié à la nouvelle technologie peut-il nous promettre une émancipation ?⁷ ”. Derrière cette question belle et brutale, on en voit poindre bien d'autres, que certains des textes qui suivent abordent plus ou moins frontalement, et qu'il faudrait en tous cas poser : la question, par exemple, de cette part cachée du réseau, de plus en plus invisible ou inaccessible (certains estiment que dans l'état actuel des moteurs de recherche, il n'est possible que d'accéder à environ un tiers des informations contenus sur le web), et qui ira en proportion croissante au fur et à mesure que se développeront ces fameux moteurs de recherche de troisième génération qui, à partir de gigantesques portails⁸, aiguilleront l'internaute vers des sites correspondants à sa requête, mais selon des critères de notoriété de ces sites⁹. Autant dire qu'à la requête “ nuages ” vous aurez plus de chance d'atteindre l'un de ces

serveurs météo qui proposent à la vente des services à la carte relatifs au climat, que de tomber sur un serveur contenant par exemple les mots “ quand le ciel bas et lourd pèse comme un couvercle ”) alors même que la technologie existe qui permettrait d’atteindre ce magnifique alexandrin d’un clic de souris. *Qui fixe les règles du jeu et où les apprend-on ?* C’est là déjà une question (que nous tentons de poser ici à propos des enseignements artistiques) qui ne s’épuise pas dans le caractère “ liberalo-libertaire ” soit disant autorégulé du réseau, si l’on en juge par la présence massive et les investissements des grands opérateurs actuellement en train de “ converger ” sur l’Internet. Mais *en quoi consistent exactement ces règles, et jusqu’où pousser la part que la “ culture ” pourrait prendre à la définition de celles-ci, et à la manière de les fixer,* dès lors que c’est d’une langue, d’une “ nov langue ” qu’il s’agit, et donc d’un destin global (ou global) de la société humaine , et non seulement d’une simple question de presse boutons et de convivialité¹⁰ : c’est là une toute autre question, bien plus grave, et qui engage la responsabilité des décideurs culturels et politiques bien au delà des seules et épineuses questions du droit d’auteur, par exemple, ou de la nécessité de rattraper le fameux retard français en matière de numérisation et de connexions. Ce qui est au fond en cause, c’est une question de *style*.

Le style et l’époché.

Car contrairement au stéréotype véhiculé au XIX^e siècle à travers les images du poète maudit, puis par certaines avant-gardes, l’art n’est affaire d’originalité qu’au regard et en relation avec une certaine époque et une certaine société, dans la seule mesure d’un dialogue paradoxal avec cette communauté ethnique territorialisée, le sens commun, les clichés et les habitus - les idiomes - qu’elles véhiculent, comme le savent bien tous les grands artistes, les industriels du marketing et les gitans, qui disent qu’on n’écrit bien que dans sa langue : il faut qu’il existe d’abord “ la tribu ” pour que donner “ un sens plus pur ” aux mots de celle-ci devienne seulement possible. Mais la tribu elle même - la communauté - pose problème dans l’Internet, car elle n’existe pas. Qu’en est-il de cette langue et de cette “ référence commune ” qui fonctionnaient encore tant bien que mal dans l’espace des mass-médias et de la télévision d’avant le numérique, et qui paraissent largement compromises à l’heure des self-média ou, comme dit Weissberg, de *l’automédiation* ?¹¹ A quelles conditions un art est-il possible encore, quand ce sont non seulement les images qui font leur cinéma (comme disait Deleuze), mais quand chacun devient à lui même son propre film - et en effet le web est aussi cet étonnant espace de self-promotion fictionnelle (ou de self-fiction promotionnelle) des uns et des autres, par web cams et avatars interposés. C’est là un autre foyer de questions qu’il s’agit au moins de poser, car sous prétexte de singularité et “ d’automédiation ”, c’est le sinistre triomphe du même et du clone qui se profile à l’horizon du grand cerveau planétaire, comme nous le suggère le texte d’Alexandre Leupin¹².

Si Flaubert peut écrire, qu'à ses yeux " le style est à lui seul une manière absolue de voir les choses ", cet absolu doit être aussi rapporté à la contingence et à la relativité de ce monde de clichés, de bêtise, et de préjugés qui hantent l'univers de la Bovary et son environnement, mais qui n'en font pas moins dire au même Flaubert ce mot étrange : " la Bovary, c'est moi ". Ainsi, les grandes oeuvres travaillent aussi *avec* et *à partir du* sens commun, tels qu'il se manifeste dans des *milieux, dans un espace et un temps donnés*.¹³ Cette condition vaut aussi pour la réception des oeuvres, qui supposent (ou supposaient) " *cette passsibilité comme jouissance et appartenance requise à une communauté immédiate* " (Lyotard).

Mais tel n'est pas le cas, pas encore, de l'ordinateur : quand l'ordinateur opère sur des systèmes " fermés ", " hors contexte " comme le jeu d'échecs, il est irremplaçable et peut, comme on l'a vu avec *Big Blue* battre un champion. Si on lui demande de s'adapter à des situations aussi simples et aussi complexes que celles que l'on rencontre chaque jour dans la réalité de nos milieux (traverser quand le feu passe au vert pour les piétons par exemple, même s'il pleut, et si un cycliste entend passer au rouge), il est comme les sciences cognitives et l'intelligence artificielle : encore loin du compte, ainsi que l'a bien vu Francisco Varela :

"L'insatisfaction principale de ce que nous appelons ici l'approche de l'enaction est simplement l'absence complète de *sens commun* (*c'est nous qui soulignons*) dans la définition de la cognition jusqu'à ce jour. Pour le cognitivisme comme pour le connexionisme actuel, le critère d'évaluation de la cognition est toujours la représentation adéquate d'un monde extérieur prédéterminé.

[...] Cependant, notre activité cognitive quotidienne révèle que cette image est par trop incomplète... [Les questions pertinentes] qui surgissent à chaque moment de notre vie [...] ne sont pas prédéfinies, mais enactées, on les fait émerger sur un arrière-plan, et les critères de pertinence sont dictés par notre sens commun, d'une manière toujours contextuelle.¹⁴"

Tel est peut-être le fond du problème, dans son état actuel : celui de la relation entre la vie et la vie artificielle, la question de ces modes d'inscription de la technologie et du réseau dans notre vie, et le fait que la conception des programmes échappent, pour l'essentiel, aux utilisateurs auxquels ils sont destinés (plus la technologies paraît simple et conviviale, plus grands sont les degrés de sophistication des langages et des algorithmes qu'elle mobilise, plus elle est lointaine).. De sorte qu'on ne s'étonnera pas de constater qu'une bonne part des recherches (outre celles consacrées à l'intelligence et à la vie artificielles et à l'autonomie des machines et aux capacités d'apprentissage de celle-ci, par exemple dans le domaine de la reconnaissance des formes), portent précisément sur ces enjeux : comment faire pour que le cybersespace s'infilte dans les

moindres recoins de notre espace public ou privé¹⁵. Le Web, *partout , ici et maintenant*, dans n'importe quel objet ménager et toujours en train de fonctionner, et si possible en relation avec les autres : ainsi Marc Guillaume a raison de souligner la vocation commutative plus encore que communicationnelle des télétechnologies. Or, si la coprésence et la téléprésence, si l'espace réel et le cyberspace sont appelés à se compléter plus qu'à s'opposer en général , force est de constater dans le champ des arts plastiques que la chose ne va pas de soi, et c'est ce qui expliquerait sans doute la persistance problématique des thèmes de la *présence , du corps* dans l'étude des relations entre l'art et les réseaux (et ce quand bien même la dimension haptique, devenue centrale dans l'essor des technologies et des interfaces, laisserait augurer d'une forme d'incarnation, ou d'immédiation dans notre relation aux technologies numériques, qu'elles soient *off line* ou *on line* - telles la télérobotique).

De sorte que la question ancienne de Lyotard demeure plus que jamais d'actualité, à l'heure de la " toile " : " qu'est-ce qu'un lieu, un moment, qui ne soient pas ancrés dans le pâtir immédiat de ce qui arrive ? est-ce qu'un ordinateur est de quelque manière ici et maintenant ? Peut-il *arriver* quelque chose par lui ? Peut-il *lui* arriver quelque chose ? ". Question qui est au coeur de l'expérience dont Laurie Anderson témoigne dans son texte.

Cette question serait à articuler, si on voulait l'appliquer aux champs des arts plastiques, avec le fait que bien des oeuvres contemporaines se présentent souvent " in situ ", qu'elles font sens et question à partir du lieu singulier dans lequel elles s'inscrivent. D'autre part, et de manière plus générale, ce qui est en cause dans une certaine expression artistique contemporaine, c'est la notion de machine célibataire : œuvre solipsiste qui ne trouverait plus son sens ailleurs qu'en elle-même et serait à elle-même son propre modèle, œuvre autoréférente et autopiététique dont le sens et la cohérence, la grammaire et le dictionnaire ne procèdent que d'elle-même (et non d'un code, d'un savoir ou d'un savoir faire qu'il s'agirait de mettre en œuvre). De même l'ordinateur est cette machine célibataire qui, d'entrée de jeu tend vers *l'autonomie*. Si Riegl pouvait écrire que l'art a pour fonction de *rivaliser avec la nature*, après avoir cherché à *l'imiter*, puis à la *spiritualiser*, l'ordinateur est lui aussi cette formidable machine qui entre en rivalité avec la nature. L'ordinateur ne procède-t-il pas d'entrée de jeu, de cette "griserie et paradoxe de fabriquer un automate, c'est à dire un être qui ne tienne sa loi que de lui-même : l'autonomisation du modèle se confond avec la modélisation de l'autonomie"¹⁶. Enfin, l'un et l'autre n'ont-ils pas en commun cette notion de *programme*, à partir de la notion d'avant-garde pour le monde de l'art, et dès le début pour l'ordinateur. Ainsi, on pourrait décliner la relation de l'ordinateur et l'œuvre d'art sous la forme d'un étrange face à face, dans la continuité du ready made, ce lieu conflictuel de la rencontre entre l'objet technique et l'œuvre d'art. Il est frappant de constater que de nombreux artistes travaillant sur le Net (tel A Moreau) insistent aujourd'hui pour dire que " *l'oeuvre, c'est le réseau*"¹⁷.

De même certaines oeuvres fondatrices de la modernité se présentent elles-mêmes comme des oeuvres-réseaux (on pense à Proust ou à Joyce par exemple), et c'est là un autre aspect du problème qui mériterait de plus amples développements : comment les technologies numériques actuelles, et plus encore le réseau, nous invite-t-elles non seulement à revisiter les oeuvres du passé, mais plus encore, imprime-t-elles leur modèle aux pratiques sociales et artistiques actuelles, quand bien même celles-ci n'utiliseraient pas ces mêmes technologies. Thierry de Duve dit quelque part que sans la photographie, Manet n'aurait pas peint l'Olympia, et Damisch a raison de souligner que la peinture, loin d'être morte, survit et même se prolonge dans le cinéma de Godard¹⁸. On a souvent souligné le caractère "intégrateur" des technologies numériques, leur capacité à absorber les anciennes techniques (ainsi de la photo-vidéo). Si bien qu'il est en effet plus juste de parler aujourd'hui de technologies analogico-numériques. Mais on a peu encore réfléchi aux conséquences de ce phénomène pour la pensée de l'art. : certaines barrières qui délimitent aujourd'hui le champ des arts dits technologiques par rapport à celui de l'art contemporain, comme deux cultures qui s'ignorent, s'en trouveraient (et s'en trouveront, à notre sens de plus en plus) fragilisées (cela dit sans aucune velléité consensualiste).

Ou pour le dire autrement, l'ordinateur en réseau et l'Internet n'ont pas encore fait l'objet de cette nécessaire *acculturation*, n'ont pas encore été *compris*, et singulièrement dans le monde de *la culture, comme* objets culturels (on n'entend donc pas ici que la culture en serait le parent pauvre, et qu'il faudrait seulement se lamenter de sa relégation au titre de supplément d'âme dans la fatalité de l'économie de marché, et alimenter le réseau en contenus francophones forts, bien que cette question se pose aussi). On veut plutôt signifier que si le réseau s'impose comme paradigme dominant, ce paradigme est indissolublement une question de "supports ou d'échangeurs" et de "contenus ou de carrefours". Paradigme de la circulation généralisée des signes et des connaissances dans le marché universel et ses "supports", ses échangeurs sur les quels on se croise sans se rencontrer, et qui s'accompagne de la perte de ces calendarités et de ces cardinalités¹⁹ qui orientaient le destin des grandes oeuvres et des cultures - "les contenus", lesquelles trouvaient dans ce haut lieu anthropologique qu'est le carrefour, leur expression privilégiée sous la forme de la rencontre²⁰. Ces dernières atteignaient à l'universalité d'avoir fait signe et sens d'abord dans un lieu et un temps singuliers et depuis ces derniers, quand les oeuvres qui circulent sur les réseaux aujourd'hui se donneraient plutôt, *et d'entrée de jeu*, comme *uchroniques* et *utopiques*, ainsi que nous l'explique Couchot. On sait bien qu'il serait presque trivial d'opposer de manière trop radicale les figures de l'universalisme technologique à celles du relativisme culturel. Mais avec le réseau dans son état *actuel* et les tendances qui s'y expriment à travers la convergence et les fusions (réseau qui, dans son principe, est supposé pourtant valoriser un certain relativisme) c'est quand même à la naissance d'un modèle encyclopédique quasiment "global" plus encore qu'universel ou général

que nous assistons - si toutefois, comme on l'a déjà dit, *La culture et ses institutions* sont incapables de peser sur les décisions et les choix techniques et conceptuels qu'il faudra effectuer²¹ pour s'orienter dans la nouvelle encyclopédie : ce modèle, si les tendances actuelles devaient se confirmer, est celui du nivellement par la " culture générale " du caractère d'étrangeté qui était attaché aux oeuvres de l'esprit, nivellement que nous connaissons bien avec la télévision et l'audimat.

Dans un texte publié à l'occasion de la parution de l'Encyclopédie de la Pléiade, sous la direction de Queneau, Blanchot écrit : "dans le monde de la culture, il est nécessaire et il est bon que nous ayons à la fois Mallarmé et Victor Hugo, Goethe et Hölderlin, Racine et Corneille, pour ne choisir que de " beaux noms incontestables ". Mais il est un point où il est nécessaire que Goethe reste sourd à Holderlin, refuse Kleist et où nous non plus, nous ne pouvons nous ouvrir à la fois à Holderlin et à Goethe. Ce point qui est situé hors de la culture et que la culture doit ignorer, peut-on imaginer et même concevoir une Encyclopédie qui l'aurait pour centre, pour l'un de ses centres ? " Peut-on imaginer des outils de navigation sur le Web aptes à exaucer le voeu de Blanchot ? *Oui*, ces outils existent, mais leur application à cette encyclopédie ouverte qu'est l'Internet supposerait la volonté politique de ne pas déléguer aux seuls ingénieurs " l'ingénierie cognitive et culturelle " que cette encyclopédie suppose. Il faudrait que la " Culture " et ses institutions, et aussi paradoxal cela puisse-t-il paraître, soit assez modeste pour prendre sa part à l'avènement (et l'évènement) de " ce point situé hors de la culture et que la culture doit ignorer ", dont parle Blanchot, c'est-à-dire en un sens prendre une part active à la négation de ses propres raisons d'exister *en tant que système d'un autre temps*, et cela sans en escompter nul retour sur investissement, en forme de défi ou de pur pari sur l'avenir. Pour renaître, il lui fallait mourir, dit à peu près Artaud du théâtre : c'est le même défi que doivent relever aujourd'hui les institutions culturelles face au numérique, condition paradoxale de leur survie, ou de leur renaissance, face aux puissances du marché, qui paraissent quant à elles avoir mieux compris ce point dont parle Blanchot, mais évidemment dans un sens totalement différent de celui-ci. C'est de cela que nous prévient Castell quand il écrit : « C'est d'ailleurs précisément en raison de sa diversification, de ses modalités multiples et de sa souplesse que le nouveau système de communication est capable d'embrasser et d'inclure toutes les formes d'expression, ainsi que la diversité des intérêts, valeurs et imaginations, y compris l'expression des conflits sociaux. Mais le prix à payer pour s'y intégrer est l'adaptation à sa logique, à son langage, à ses points d'entrée, à ses codages et décodages²² ».

Soit le modèle qui s'imposera sur le réseau verra, sous des formes déguisées, la reconquête par les industries culturelles " traditionnelles " de leurs parts de marché, et nous aurons en effet tout Homère, tout Dante et tout Hugo, sur des " chaînes " formatées par les grands opérateurs selon le profil de leurs clients/télespectateurs/internautes. Mais alors, Wolton aura eu raison de se demander

“ Internet et après ? ” et *l'écologie de l'esprit* que Stiegler appelle de ses vœux ici même (avec aussi, croyons-nous, la quasi totalité des auteurs qui sont ici publiés) devient une urgence politique et culturelle. Car c'est alors, et encore une fois, la logique du broadcast et du robinet à connaissances, qui se seront imposées²³ après le robinet à images de la télévision, cette tyrannie du “ même partout ” et du standard qui, après s'être imposées dans les domaines de l'urbanisme et de l'architecture de l'espace réel avec le fameux style international (et avec les résultats désastreux que l'on sait dans la banlieue globale²⁴) s'étendraient aussi aux domaines de l'urbanisme et l'architecture des réseaux

Soit c'est un autre modèle qui émergera progressivement, mais il faudrait alors considérer de plus près ce qu'est un ordinateur (et aussi un territoire²⁵ - et comment s'organisent, *de l'un à l'autre, entre l'un et l'autre*, les relations entre patrimoine ou mémoire, et projet ou programme, depuis l'essor des autoroutes de l'information) tant il est vrai comme le dit Castell encore « qu'une distance sociale infinie s'établit entre ce métaréseau et la plupart des individus, des activités et des lieux » - plutôt que de nous laisser seulement bercer par le champ des sirènes d'*Amérique on line* quand ce “ provider global ” nous enjoint de “ nous simplifier l'Internet ”, ou de nous contenter de faire la “ fête de l'Internet ”, comme nous y invite le Ministère de la culture.

En particulier, il faudrait s'interroger sur les raisons qui ont contribué à la naissance de la cybernétique dans ce pays, les Etats-Unis, et à l'essor, dans ce pays aussi, des industries de l'imaginaire et de l'informatique, et, pour finir, à l'hégémonie américaine dans le cyberspace et l'Internet aujourd'hui. L'Amérique est le pays de Turing, et de sa fameuse machine universelle, comme le pays d'Hollywood, qui n'est pas en reste en matière de prétentions universalistes.

Et qu'est-ce que cette machine “ universelle ” ? Eh bien, pourrait-on dire une technologie qui repose d'entrée de jeu les vieilles oppositions du système technique et du système culturel, et qui déplace le lieu de leur coupure, car elle repose entièrement sur cette idée que l'on peut mettre au même niveau les règles de fonctionnement, *les instructions* - on dira plus tard le “ *programme* ” - et ce sur quoi elles portent, *les données* : *machine matérielle et machine logique se confondent*.

Mais pour qu'émerge ce deuxième modèle, il faudra accepter de reconnaître que, sans parler de déterminisme technique, les conditions même de la culture - de la création, de la diffusion et de la conservation des oeuvres d'art - se transforment en profondeur sous l'effet des réseaux numériques. Ainsi, *rien n'est donc joué* et c'est le principal message qu'espère délivrer la réunion de ces textes, à travers la diversité des approches et des lectures du réseau dont ils témoignent.

¹ Comme par exemple, Synesthésie, revue partenaire du Métafort d'Aubervilliers, qui tend à se développer, sous la houlette d'Anne-Marie Morice, en « un centre de ressources portail vers l'art contemporain ».

² Voir, Jean-Michel Besnier, *Pour une communication sans concept*, in Sciences de l'information et de la communication, textes essentiels, Daniel Bougnoux, Larousse 1993.

³ Voir Edmond Couchot, *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Jacqueline Chambon, 1998

⁴ Au point que, progrès de l'informatique aidant, on pourrait parfaitement imaginer un programme très sérieux de «conception d'artistes assistée par ordinateur» (CAAO), qui produirait de bons artistes, chacun dotés d'un style propre et travaillant sur une problématique spécifique (que l'on choisirait dans une bibliothèque de problématiques) et à partir de laquelle on pourrait effectuer des croisements (de concepts, de matériaux , etc.) selon des critères finement choisis, disposant aussi d'un vocabulaire tout à fait riche mis au service de la production d'œuvres qui, incontestablement, *fonctionneraient*. Les logiciels les plus pointus, fondés quasiment sur la logique du vivant – utilisant par exemple des algorithmes génétiques ou des agents intelligents au service de l'artiste, permettant même d'espérer en un renouvellement régulier des propositions de celui-ci, sur un mode quasi darwinien, de sorte qu'on ne pourrait même plus dire: "il ne se renouvelle pas".

⁵ Rapport accessible sur le site internet du Premier Ministre.

⁶ « Le modèle de programmation d'Elody est appelé programmation homogène. Il intègre la programmabilité au sein même du langage musical, sans avoir recours à un langage de programmation extérieur. Il permet à l'utilisateur de créer, de manipuler et de composer ses programmes exactement comme les autres objets musicaux dont il a l'habitude. Ce modèle de programmation s'inspire très directement du lambda-calcul et repose sur les notions d'abstraction et d'application. Les programmes définis dans Elody sont des expressions musicales généralisées qui sont obtenues en rendant variable des parties d'une expression existante. Ces abstractions peuvent être appliquées sur d'autres objets pour produire de nouveaux résultats ou composées pour créer de nouveaux programmes. *Ainsi il n'y a pas de réelles distinctions entre les programmes et les objets musicaux. Les programmes sont seulement des objets musicaux dont certaines parties sont variables* (souligné par nous) Ils peuvent être joués, visualisés comme les autres objets musicaux ». Voir le site du GRAME sur Internet (<http://www.grame.fr/>)

⁷ Jean-François Lyotard, *L'inhumain, quelque chose comme : « communication...sans communication* , Galilée, 1988.

⁸ Ces fameux portails ouvrent une autre série de questions passionnantes que développe entre autres Jean Pierre Balpe ici même : celle de la nécessaire mise en perspective, mise à distance, ou intermédiation de la connaissance, de la culture et de son ingénierie : si en un sens, Internet signe la fin des intermédiaires qui s'enfuient en sautant par la fenêtre, n'ayant plus de raison de vivre en ce bas monde réticulaire, de l'autre, on voit bien comment d'autres intermédiaires, bien plus puissants, amazon.com ou Christie's, refont leur entrée mais par la grande porte, le portail planétaire.

⁹ Ainsi des recherches d'IBM, qui sont d'ores et déjà à l'origine d'une discussion qui gagnerait à s'étendre à l'espace public et aux mondes de l'art et de la culture. Ainsi, dans un article paru dans *Nature*, (8 juillet 99) deux chercheurs du centre de recherche de Princeton (Steve Lawrence et C. Lee Giles), mettent en garde contre cette nouvelle génération de moteurs de recherche fondés sur des mesures de « popularité » des sites : « ils renforceront la tendance selon laquelle les sites les plus populaires le seront plus encore (...) et pourraient retarder voire même entraver la visibilité d'informations nouvelles et de qualité » (cf. « le Monde, 23 septembre 1999).

¹⁰ Simplifiez vous l'Internet, proclame significativement AOL, affichant ainsi ses prétentions « démocratiques » à une plus grande ouverture du réseau en direction de ceux qui seraient techniquement nuls (dans la continuité de ces sinistres publications du genre « Internet pour les nuls »). En réalité, c'est là l'un des pièges majeurs tendu par les grands opérateurs et les cohortes d'ingénieurs qu'ils mobilisent pour imposer leurs standards. De ce point de vue, et plus que jamais, il faut faire l'effort de comprendre comment fonctionnent ces machines, les modèles, et au fond les grammaires qui les soutiennent. Car au fond, et Stiegler a raison d'y insister, c'est bien d'une grammatisation qu'il s'agit quand il est question de compression numérique, de langages VRML ou HTML, et maintenant XML, laquelle conditionnera à n'en pas douter les productions de l'esprit qui s'appuieront sur ces langages. Et cette grammatisation suppose une maîtrise et une science des objets informationnels de plus en plus sophistiquée chez ceux qui entendent les utiliser autrement que comme « chaîne » de programmes, dans la plus pure tradition du broadcast télévisuel que prétend imposer AOL. Ainsi que le souligne Weissberg : « opérateurs booléens, parenthésages, et bien d'autres méthodes se développent. (...) Internet étant, dans son principe un média public, on voit d'un côté se complexifier et se raffiner ses modes d'usages et de l'autre se développer des aides cognitives spécialisées. Il n'en demeure pas moins que l'usage du réseau exige et développe des compétences spécifiques nullement triviales, selon des niveaux d'exigence variables, des applications grand public aux activités professionnelles. » (cf. Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, l'Harmattan, 1999).

¹¹ Eco remarque à juste titre : « Aujourd'hui, même si l'on donnait à chacun de nous la totalité du savoir mémorisé, même si l'on imaginait qu'au milieu de ce labyrinthe chacun soit capable de se construire sa propre mémoire, celle-ci

serait toujours inférieure à la mémoire sociale et nous, aurions une société avec cinq milliards de mémoires insuffisantes. Autant dire une société qui parlerait cinq milliards de langues différentes, mais chacune serait un pidgin. »(Entretiens sur la fin des temps, Fayard, 1998)

¹² Avec le web, les e-mails, les newsgroups et les chats, les transports rapides et les colloques, nos carnets d'adresse se remplissent jusqu'à la saturation, et en même temps il se vident de ces autres que nous aimons, du fait de la finitude ordinaire de la vie, et que curieusement nous oublions - mais d'un oubli qui finit par occuper la part la plus décisive de notre propre théâtre du dedans. Le *fado* pourrait-il émerger dans le monde de l'Internet ? La mélancolie y a-t-elle sa place ?

¹³ Curieusement, jamais autant qu'aujourd'hui, l'engouement pour le paysage n'a été aussi fort : faut-il voir dans ce phénomène comme la recherche d'une antidote au régime du temps réel, de dislocation et de délocalisation engendré par l'essor des réseaux, à cette puissance tutélaire et hégémonique que le temps exercerait désormais sur l'espace, à l'heure où celui-ci devient virtuel. D'un autre côté on peut se demander en quoi et pourquoi les métaphores spatiales s'appliquent de plus en plus à l'espace mental et réputé immatériel des communications numérisées et des nouveaux médias (du paysage audiovisuel au cyberspace et son cortège de métaphores spatiales, architecturales et urbaines). Cette insistance du cyberspace à se spatialiser (le dernier signe, et pas le moindre de ce mouvement, étant sans doute l'avènement des inévitables " portails " appelés à révolutionner nos déplacements sur le web, à les canaliser et à les assister - on en arrive ainsi à une forme étrange de navigation sur ordinateur assistée par métaphores - spatiales principalement, ou plus profondément à une forme de recomposition des médiations, ou des intermédiations, là où l'on croyait pouvoir s'en passer), et de l'espace tout court à se virtualiser au travers des multiples écrans et des interfaces qui jalonnent désormais notre téléexpérience du monde témoigne de ce que, quand bien même on voudrait s'affranchir de l'un ou l'autre de ces espaces, il nous faut apprendre à composer avec l'un et avec l'autre, sans les opposer, mais en cherchant à les articuler, à les hybrider. Il faut d'ailleurs souligner, comme le fait Michel Volle, ce parallélisme entre le paysage et le computer, qui se présentent tous deux comme des *modèles en couche*

¹⁴ Cf. Francisco Varela, *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*, Seuil, 1989.

¹⁵ Il est probable que nous ayions de plus en plus à entendre parler d'un projet curieusement nommé *Oxygène*

¹⁶ Jean-Pierre Dupuy, aux origines des sciences cognitives, la découverte, 1994, p.156.

¹⁷ Voir ici même le texte de José-Louis Lestocart, qui emprunte certains de ses motifs à l'étude d'Anne Sauvageot et Michel Léglise « Culture visuelle et art collectif sur le Web », DAP, 1998.

¹⁸ Hubert Damisch, in « l'art est-il une connaissance », ouvrage collectif, Le Monde éditions, 1997.

¹⁹ Voir si-après le texte de Bernard Stiegler

²⁰ J'emprunte à Marc Augé la métaphore du carrefour et de l'échangeur. Bien évidemment les choses sont plus complexes : comme le dit Marc Augé : " Le lieu (" le carrefour ") et le lien social sont si étroitement imbriqués dans les sociétés organiques qu'étudient les ethnologues que la vie peut y être insupportable, surveillée de tous parts, au risque d'un certain "totalitarisme". Face à cela, les non-lieux, les espaces anonymes (" l'échangeur ") sont porteurs d'une dimension qui ressemble à la liberté. C'est précisément entre lieu et non-lieu que se jouent les problèmes de l'espace contemporain. Comment maintenir non pas l'insupportable de la solitude et l'impossible de la communauté, mais la liberté de la solitude et le signifiant de la communauté ? "

²¹ Comme l'écrit Manuel Castells : « la mainmise des entreprises sur les premières étapes du développement des systèmes multimédia aura des conséquences durables sur les caractéristiques de la nouvelle culture électronique. » Et, plus loin : « il s'agit d'indiquer que leur utilisation réelle (des technologies nouvelles) au cours de cette étape initiale va considérablement modeler les usages, les perceptions et, en définitive, les conséquences sociales du multimédia »(la société en réseaux, tome 1, l'ère de l'information, Fayard, 1998, p.414.

²² Ibid.p.423.

²³ Et en effet, avec les " push technologies " et le profilage des goûts du consommateur qui les accompagnent, c'est bien ce modèle qui se dessine à l'horizon (mais il ne faut pas sous estimer le poids des contre modèles, et l'aptitude du réseau à s'enrichir, dans son architecture technique et conceptuelle, et aussi dans son économie, de la dimension coopérative qui est (encore) aussi la sienne, cette dimension ne facilitant pas la tâche des opérateurs traditionnels de médias qui doivent repenser leurs stratégies. L'exemple des logiciels libres sur Internet, du type *Linux*, constitue à cet égard une raison d'espérer.

²⁴ Daney écrit à ce propos " Le cinéma appartient à la ville, et pas plus qu'il ne l'a précédée, il ne lui survivra. Plus qu'une solidarité, un destin commun. D'un côté, la ville s'efface devant le "paysage urbain", tissu banlieusard de mégapoles avec leurs périphéries; de l'autre le cinéma s'estompe devant le "paysage audiovisuel", univers déritualisé de la communication obligatoire et du simultané ". (catalogue *Cités-Cinés*, Ramsey, Paris, 1987).

²⁵ Il est significatif que d'entrée de jeu, dans le programme de Clinton et Al Gore des autoroutes de l'information et du cybersespace, celui-ci soit désigné comme nouvelle frontière, " nouvelle conquête de l'ouest"