

## **Les hors-série Art Press et Art Press 2 consacrés aux Arts et aux technologies numériques**

*Ce texte présente les enjeux des trois publications que Catherine Millet et la revue Art Press m'ont chargé de co-piloter avec cette revue : Nouvelles technologies, un art sans modèle ? (1991), Internet All Over (1999), L'art dans le Tout Numérique (2013). Nous avons publié, en 2015, un dernier numéro ensemble, en partenariat avec Richard Conte et l'Université de Paris 1 Sorbonne, qui reprend les meilleurs de ces textes et en ajoute de nouveaux : Arts numériques, anthologie et perspectives (2015).*

L'accélération de l'histoire engendrée par la technique est un fait incontournable sur lequel des cohortes d'experts n'en finissent pas de se pencher, comme pour tenter d'exorciser le sens et le mouvement même d'un progrès qui semble avoir largué toutes les amarres qui l'attachaient à l'ancienne humanité (situation, dont la dernière production de James Cameron, *Avatar*, offre un exemple saisissant).

Et c'est en ce sens avec justesse que certains philosophes, tels Giorgio Agamben, ou Peter Sloterdijk, ou encore Boris Groys, n'ont de cesse de nous alerter, le premier sur les problèmes posés par une « réduction » de l'humanité au seul niveau biologique de l'espèce humaine, les deux autres, sur les problèmes posés par la domestication de l'homme par lui-même. En ce sens aussi que paraissent vains les questionnements *ad libitum* sur la prétendue fin des progrès de l'industrie et le basculement dans un monde postindustriel. Jamais autant qu'aujourd'hui, l'industrie n'aura étendu le champ de ses applications, lesquelles visent désormais le *design* même des existences et des modes de vie (et plus seulement celui des objets et produits), et jusqu'aux œuvres d'art elles-mêmes. Celles-ci ne sont même plus envisagées, dans certains cas, sous l'angle de la copie et de la reproduction, mais comme « industries artisanales » de la copie de tableaux de maîtres produites à la chaîne dans des ateliers/usines chinois, pour les nouveaux riches de la planète.

Ce qui est en cause, chez ces auteurs, c'est ce *process* d'une humanité menacée de régression barbare sous les effets conjugués du déclin de la culture, de la conversation civilisée, du sens commun et des technologies actuelles, et, en même temps, la nécessité de se porter au-delà d'un certain nihilisme à propos de la technique et de la mise en spectacle sauvage du monde contemporain qu'elle rend possible, ou de la seule posture critique du « résistant », dont chacun sent bien les limites. Il faut inventer, face à la puissance de laminage (ou de « *balayage* », comme disait Lyotard) de la technique et de la force qui en émane directement, une contre puissance de la pensée qui procéderait moins d'un criticisme distant<sup>1</sup>, que d'une familiarité alphabétique avec ces néotechnologies culturelles, qui permettrait de parler et d'écrire le monde avec cette nouvelle langue, et, peut-être, donner ainsi « un sens plus pur aux mots de la tribu » (mot redevenu très actuel, mais pas dans le sens que lui donne Mallarmé dans son *Tombeau d'Edgar Poe*).

\*\*\*

De tels constats ne sont pas sans conséquence sur l'histoire des arts numériques, et projettent une lumière froide sur les promesses toujours aussi mal tenues d'un *art numérique* en quête de reconnaissance, comme elles interdisent toute nouvelle plainte sur la « perte de la main » et le déclin de la chair sensible des œuvres. Dès lors, il s'agit plutôt d'envisager la technologie comme une ligne de fuite qui traverse toutes les pratiques, tous les acteurs, toutes les scènes, tous les niveaux de la chaîne éditoriale du monde contemporain, et bouleverse en profondeur les équilibres anciens qui la soutenaient (à l'heure où il est question d'éditorialiser la ville – la *ville 2.0* et son *cinquième écran*, cette formule est plus qu'une métaphore).

---

<sup>1</sup> Selon la ligne tracée par Adorno, qui fait consensus aujourd'hui, et rejette les « produits » de l'industrie culturelle au nom de la supériorité de l'oeuvre l'art, alors que tout démontre la complexité actuelle de la relation oeuvre/produit

Ce qui était visé, à travers ces trois livraisons de la revue *Art Press*<sup>2</sup>, c'est moins la technologie numérique conçue comme un « médium » de plus venant s'ajouter aux anciens outils et matériaux de l'artiste, que la technologie perçue indissolublement comme objet et comme sujet, comme moyen et comme finalité, comme médium et comme problème, comme support matériel et comme imaginaire. Ce qui est en jeu, ce n'est rien moins que ce que nous annonce, encore une fois, Valéry dans son texte prophétique, *La conquête de l'ubiquité* : moins la naissance d'un art nouveau que la remise en cause de *la notion même de l'art*.

En effet, notre temps est marqué par l'extension sans limites du calcul et du programme aux domaines les plus réservés de l'existence individuelle et collective. L'économie de services a aujourd'hui en ligne de mire non seulement les objets techniques et industriels, mais aussi les modes de vie, les émotions, bref toute la sphère du sensible, autrefois privilège de l'art ou de l'échange symbolique désintéressé au sein des communautés humaines. Car le propre de l'œuvre d'art, si l'on s'en tient à un schéma kantien, est qu'elle procède d'un jugement *réfléchissant*, et non d'un jugement *déterminant*, c'est-à-dire qu'elle ne peut faire l'objet d'une preuve et qu'elle échappe à l'emprise du calcul. Mais il est vrai que l'emprise du marché, du marketing, et du modèle de l'entrepreneur sur l'artiste et dans le monde de l'art obligent à revoir ce schéma. Pourtant, si ces livraisons d'*Art Press*, ont porté une ambition, c'est justement de se dégager des approches déterministes dans l'étude des relations entre l'art, la technique et la culture. D'œuvrer à l'encontre de tout messianisme

---

<sup>2</sup>2. Nouvelles technologies, un art sans modèle?, *Art Press* spécial (1991), *Internet All over*. L'art et la Toile (dir.), *Art Press* +, Hors-série, (1999), *L'art dans le Tout numérique* (Dir.), *Art Press* 2 N°29, (2013)

technologique ou, à rebours, contre toute vision d'apocalypse. De tenter d'échapper à la vieille opposition du technicisme et de l'humanisme.

En effet, soit la technologie est envisagée selon un schéma post-marxiste selon lequel l'infrastructure technologique détermine la superstructure idéologique. Mais ce faisant, on reconduit une forme de croyance dans la machine qui n'est qu'une manière de renouer avec la métaphysique. C'est ce que nous dit en substance Boris Groys quand il écrit :

« Oui, toutes ces machines, Internet, l'ordinateur, les systèmes digitaux, reprennent l'ancienne mission de la métaphysique. Heidegger a déjà écrit que la métaphysique sera remplacée par la technique. Aujourd'hui, le processus est pratiquement terminé. Mais du coup, la technique est devenue métaphysique <sup>3</sup>».

Soit la technique est reléguée dans les coulisses de l'Histoire et du Spectacle Global, au niveau d'un simple *moyen* par rapport à une fin jugée supérieure, ou par rapport à une Essence, un Etre, une Nature qui lui préexistent et dont elle dépendrait. Cette naturalisation de la technique est l'un des grands problèmes de notre temps, car elle assimile la technique à des usages ou à une nécessité anthropologique. Pourtant, Walter Benjamin le soulignait déjà : « A de grands intervalles, se transforme en même temps que leur mode d'existence, le mode de perception des sociétés humaines. La façon dont le mode de perception s'élabore (le médium dans lequel elle s'accomplit) n'est pas seulement déterminée par la nature humaine, mais par les circonstances historiques <sup>4</sup>». Il n'y a donc pas de réponse possible à la question de savoir à quel usage et à quelles fins ont été inventés la photographie ou le cinéma. Car il y a bien des usages possibles de la photographie, et un même usage peut être porté par des appareils fort différents. Mais ces appareils - photographie et cinéma, et ajouterions-nous l'ordinateur et l'internet aujourd'hui - comme le souligne Jean-Louis Déotte « n'en ont

---

<sup>3</sup> Boris Groys, *Politique de l'immortalité*, Marten Sell éditeurs, 2005, p.175

<sup>4</sup> Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, dernière version 1939, in « Œuvres III », Paris, Gallimard, 2000.

pas moins fait époque et monde pour la sensibilité commune ». Ainsi, un Godard peut nous dire - et nous « prouver » à travers ses films - que certaines choses ne pouvaient être pensées et dites que par le cinéma. En ce sens, le projet de ces hors-série *Art press* trouverait son modèle dans le film célèbre de Dziga Vertov, *L'homme à la caméra*.

Car ce film nous montre, non pas le cinéma comme médium (ou alors il faut entendre médium dans le sens de Mac Luhan selon lequel « *medium is message* »), mais la manière dont le cinéma invente « la vie qui va avec » (pour reprendre cette formule publicitaire célèbre imaginée pour le lancement de la *Twingo*, selon laquelle il s'agissait « d'inventer la vie qui va avec » cette automobile), la manière dont il invente et innerve une nouvelle sensibilité individuelle et collective. C'est cette réflexivité de la technique sur elle-même, qui conduit les sociétés humaines à la formation de nouveaux « milieux associés » (Simondon<sup>5</sup>), d'une nouvelle perception, qu'il nous paraît aujourd'hui important de questionner à propos du « numérique », dans sa manière de *passer* discrètement<sup>6</sup> à travers les oeuvres d'art (même les plus éloignées de ses champs d'application), d'innover la sensibilité commune. L'enjeu serait alors de savoir si le « formatage du sensible » qui s'imposerait à nous à travers les industries numérisées du marketing et du profilage des goûts, peut laisser place, comme dit Jacques Rancière<sup>7</sup>, à un nouveau « partage du sensible », étayé sur le « faire monde » de cette technologie numérique.

C'est ce « faire-époque » et monde des technologies numériques qui constitue l'objet de ces publications. Non pas la manière dont l'internet et le numérique serviraient l'art comme autant de moyens techniques supplémentaires proposés à son exploration, non pas la question de savoir s'ils peuvent être des arts à part entière (certains artistes, tels Antoine Moreau, ont pu

---

<sup>5</sup> Voir Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958

<sup>6</sup> Ce qui est après tout logique, pour des technologies de la « discrétisation » et de la discontinuité (de l'échantillonnage et de la quantification). Contrairement aux techniques analogiques qui reposent, elles, sur la continuité.

<sup>7</sup> Voir Jacques Rancière, *Le Partage du sensible : Esthétique et politique*, La fabrique éditeur, 2000

aller jusqu'à prophétiser : « l'œuvre, c'est le réseau <sup>8</sup>»), mais comment évoluent-ils, et comment, dans cette évolution, s'ajustent-ils aux pratiques artistiques contemporaines, et en particulier celles qui s'appuient sur des arts et des techniques antérieures ?

\*\*\*

Résumons-nous. Le modèle de l'œuvre contemporaine ne correspond plus du tout à l'objet auquel on se référerait quand on parlait d'œuvres d'art. Et le modèle de la technique ne correspond plus exactement à ce que l'on entendait jadis par technique quand on appliquait ce terme au domaine de l'art. Ainsi, on le voit, le cadre conceptuel antérieur ne réussit plus du tout à circonscrire l'objet qu'il entendait saisir, et il faut donc le renouveler, ou alors forger un nouvel instrument de saisie, mieux accordé à l'objet instable que ce cadre conceptuel s'est donné - l'art numérique - et qui semble se déplacer plus vite que lui. Mais en un sens, il n'y a là rien que de très banal, si l'on s'accorde à reconnaître avec Hans Belting, que l'histoire de l'art est toujours en retard sur l'inventivité de l'art lui-même<sup>9</sup>.

C'est très exactement à cet objectif que les trois publications dont il va être question, et qui ont jalonné certains moments-clé de l'évolution de la technique et de l'art, ont cherché à répondre. On pourrait brièvement identifier ces trois moments, au risque d'un réductionnisme qui, je l'espère, sera nuancé par le rappel des textes et de certains des thèmes traités dans chacune de ces livraisons, selon trois clés ou concepts : *Un art sans modèle*, *L'essor des réseaux*, *Le Tout numérique*.

\*\*\*

Avant d'en venir à la présentation de chacun des ces trois numéros de la revue *Art Press*, et à l'exposé des raisons, des enjeux, qui ont présidé à leur mise en œuvre – ainsi qu'à la description des axes et thèmes essentiels des textes qui les

---

<sup>8</sup> Voir, La voie négative du Net-Art, <http://www.framablog.org/index.php/post/2008/06/10/antoine-moreau-la-voie-negative-du-net-art>

<sup>9</sup> Voir Hans Belting, *L'histoire de l'art est-elle finie ?*, Jacqueline Chambon, (*Rayon art*), 1989

composent, je voudrais m'expliquer sur un point : le rapport que j'entretiens à la fois avec la technique et avec le culte du nouveau, tel qu'il a accompagné l'art des avant-gardes de l'âge moderne et au delà, comme l'avait bien vu Harold Rosenberg, quand il définissait la modernité comme « la tradition du nouveau<sup>10</sup> ».

J'ai toujours été porté par la vieille idée moderne du nouveau, et de son culte : enfant de soixante-huit, je voulais changer le monde. Mais le culte du nouveau a du plomb dans l'aile. Et il faut composer avec ça. Mais dans les années 68, il y avait autre chose : non seulement le renouveau des mœurs, la libération sexuelle, etc, mais aussi, la révolution des langages et des métalangages (informatique, mais aussi structuralisme). Elève de Barthes, la littérature ne pouvait être pour moi un simple miroir que l'on promène le long des routes, mais d'abord, et surtout un matériau, un éclat de langages en perfusion les uns dans les autres. L'accent devait être mis non sur le message, mais sur le médium. C'était l'époque du structuralisme, de la sémiologie (et donc de l'analyse des œuvres en termes de codes), des sciences de la communication naissantes. D'où mon intérêt pour les rapports entre arts, littératures et techniques, pour les rapports entre arts et sciences. J'étais fasciné par les nouvelles d'Edgar Poe, dont les récits semblent façonnés et se déployer avec la rigueur scientifique d'un traité de logique. Paradoxalement, mon intérêt pour l'art numérique est donc né de mon rapport au langage littéraire. Sans doute, encore une fois, parce que l'informatique est un langage, un codage.

Plus qu'un moderne, je me définirais dès lors comme un classique-moderne, et si je me reconnais profondément dans certaines formes du contemporain, en matière d'art et d'esthétique, c'est dans la mesure de l'anachronisme de ces formes, de leur inscription paradoxale dans le régime de l'actuel, mais sur le mode de l'inactuel. C'est en particulier ce qui continue

---

<sup>10</sup> Harold Rosenberg, La Tradition du nouveau, Traduit de l'anglais par Anne Marchand, Minuit, Collection « Arguments », 1962 [SEP]

de me séduire dans le cinéma de Godard. Un cinéma profondément mélancolique et comme porté par la nostalgie des mondes disparus du grand cinéma des avant-gardes, de Dziga Vertov en passant par Griffith jusqu'à la nouvelle vague. Et en même temps un cinéma porté par son temps, ses incertitudes, son opacité, cette absence *d'imago mundi* qui caractérise notre époque. Un cinéma à l'image de ce monde et lui aussi devenu illisible et invisible, mais porté pourtant par ses appareils, par la fascination pour les technologies, la 3D, et aujourd'hui certaines caméras d'amateur comme la Go Pro, qu'il utilise dans son dernier film : *Adieu au langage*.

\*\*\*

Il est temps d'en venir à la présentation de ces trois publications

### **1. Nouvelles technologies : un art sans modèle ? (1991)**

Tel fut le titre, qu'après bien des hésitations, nous décidâmes de donner à la première de cette série de publications, Catherine Millet, Michel Jaffrennou et moi. Celle-ci vit le jour dans un étrange climat de défiance à l'égard des nouvelles technologies, mais aussi d'insistance croissante de celles-ci dans le monde de l'art, climat qui motivait aux yeux de cette revue – qui a toujours su conserver une vigilance exigeante à l'égard de ce qui arrive, souvent sans qu'on s'en aperçoive vraiment – la mise en oeuvre d'une série d'articles sur le sujet. Dans ce contexte, et après avoir évoqué d'abord l'hypothèse d'un dossier, c'est la forme d'un « Hors-série » que devrait prendre finalement une réflexion collective à propos des nouvelles technologies. Nous étions dans un contexte favorable à ce type de questionnements, car l'exposition « Les Immatériaux<sup>11</sup> » avait marqué les esprits, et il existait suffisamment d'initiatives en France, et au delà, dans ces domaines pour mériter une recension et un état des lieux à la fois critique et prospectif sur le sujet. C'est l'exigence de cette

---

<sup>11</sup> *Les Immatériaux* est une exposition initiée par le Centre de création industrielle, qui s'est déroulée au Centre national d'art et de culture Georges-Pompidou à Paris entre mars et juillet 1985.



synthèse prospective que devait porter ce numéro, et qui s'est traduite dans la conception même des différentes parties qui le composent, à travers différentes problématiques :

- l'art et l'artiste confrontés aux technosciences,
- les institutions : les difficultés des institutions traditionnelles à s'adapter à la « nouvelle donne » et la naissance de nouveaux lieux,
- la philosophie et les nouvelles technologies,
- les technologies face à elles-mêmes : soit ce mouvement vertigineux d'accélération de l'histoire et des rythmes techniques que désigne le principe d'obsolescence (programmée ?) qui régit le progrès des techniques,
- enfin des carnets de projets d'artistes, comme pour montrer que la situation est celle d'un *work in progress*, et ne peut se comprendre qu'à la lumière d'une création émergente.

Bref, ce dont entendait témoigner ce numéro, c'est d'une situation inédite, comme portée par le miracle des commencements, mais pourtant profondément différente de celle des premières avant-gardes, (qui, comme le Bauhaus, étaient portées par la première révolution industrielle). Les technologies nouvelles ont cette particularité que cette obsolescence qui les définit, condamne en un sens l'artiste à une situation d'expérimentation permanente. Ce qui ne va pas sans poser de problèmes à l'artiste numérique, au regard de l'image « avant-gardiste » qu'il est supposé véhiculer depuis le début du siècle écoulé. La technique va plus vite que lui et vient le doubler en somme sur son propre terrain de visionnaire supposé. En ce sens, la technique, avec le numérique, (re)devient un art - étonnante remontée des « arts mécaniques » à la surface des « arts libéraux », comme en un étrange retour du refoulé.

Ainsi, dans la mesure où sciences et technologies se trouvent désormais impliquées au cœur même de la création artistique, certains artistes étaient tentés de comparer la situation créée par le numérique à l'invention de la perspective à la Renaissance – quand d'autres n'y voyaient que le prolongement des utopies des

années soixante. D'autres enfin, entendaient nous rappeler que l'art est, au plus profond, « tekhnê », et je dois ici mentionner le remarquable texte que nous avait adressé Bernard Stiegler, « L'art des machines et la pénurie de l'être », texte dans lequel l'auteur considérait que la seule question pertinente à se poser était de savoir dans quelle mesure « les artistes sauront répondre du génie des machines ». Bref, le titre choisi pour ce numéro était bienvenu : nous étions bien en présence d'un « art sans modèle » - et nous retrouvions en cela même l'idée de ce changement dans « la notion même de l'art » dont parle Valéry.

\*\*\*

L'art, la science et la technique : c'était donc là un aspect majeur que nécessitait de repenser l'arrivée des nouvelles technologies, et sur lequel il me faut m'expliquer.

J'avais, outre l'éditorial, signé dans ce « Hors-série » un texte auquel j'avais donné le titre un peu facile suivant : « le conteur et le computer ». Il me faut peut-être rappeler ici certains traits à partir de ce que disait déjà Umberto Eco dans *L'œuvre ouverte* : « L'art a pour fonction non de connaître le monde, mais de produire des compléments du monde: il crée des formes autonomes s'ajoutant à celles qui existent, et possédant une vie, des lois qui leur sont propres. Mais si une forme artistique ne peut fournir un substitut de la connaissance scientifique, on peut y voir, en revanche, une métaphore épistémologique. A chaque époque, la manière dont se structurent les diverses formes d'art révèle (...) la manière dont la science ou, en tout cas, la culture contemporaine voient le monde<sup>12</sup>. » Eco cite, à titre d'exemple, les relations entre l'univers des géométries non euclidiennes et les projets mallarméens de livre à plusieurs dimensions. »

Je retiens deux choses de ces vues de l'époque : d'abord, que l'étude des technologies dans l'art et la culture en appelle à une interprétation renouvelée des fondements même de notre culture occidentale, et en particulier de ces oppositions fondatrices sur

---

<sup>12</sup> Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Seuil, coll. Points, 1979

laquelle elle repose : mécanisme et vitalisme, humanisme et technicisme, etc.

Ensuite, que les divergences qui se produisent de la naissance des temps modernes jusqu'à nous dans l'ordre des relations entre art et sciences, sont d'autant plus lisibles qu'on prend comme fil conducteur pour en saisir le mouvement l'évolution des techniques, et que si un dialogue plus ou moins sourd continue d'alimenter les relations entre le monde l'art et les paradigmes scientifiques, l'arrivée des technologies numériques pose néanmoins un problème inédit. C'est qu'avec celles-ci la science opère à même l'œuvre d'art, à travers les modèles scientifiques qui sont sous-jacents aux logiciels utilisés par les artistes. Nous sortons du royaume de la métaphore et de ces parallélismes entre l'art et la science que désigne Umberto Eco quand il évoque un air de famille entre le livre mallarméen et la géométries non-euclidiennes. Nous avons basculé dans un autre monde, un autre système de représentations croisées entre arts, sciences et technologies, qui engage une nouvelle discussion pour savoir si l'art est une forme de connaissance, ou encore si, avec l'essor des sciences de l'ingénieur, il faut, par exemple, envisager la programmation informatique comme un des Beaux-Arts, et enseigner celles-ci dans les écoles d'art.

Ce numéro n'avait pas de visée prophétique particulière, et n'avait pas pour ambition de tracer une éventuelle ligne politique à l'usage des décideurs, susceptible d'être appliquée ensuite dans le champ de l'art et de la culture, mais plutôt d'ouvrir des pistes, de sensibiliser les divers publics de l'art contemporain, les universitaires, mais aussi les institutions et les professionnels de la culture à la nécessité de penser la technique – ou plus exactement de renouveler les cadres conceptuels de la pensée de la technique. Ces derniers, dans l'espace culturel français restent profondément imprégnés par la tradition philosophique allemande, et par la lecture heideggerienne de la technique comme *dévoilement* ou par les analyses critiques de l'École de Francfort appliquées aux industries culturelles. La vision française de la technique dans les mondes de l'art et de la culture,

est, ainsi et le plus souvent, habitée par le soupçon quant à la technique. Mais les choses changent un peu avec le retour en grâce récent – qui doit beaucoup à certains des auteurs présents dans ces trois publications, tel Pierre Musso ou Bernard Stiegler – de certains grands intellectuels français tels Saint-Simon, ou encore, pus près de nous, Gilbert Simondon.

Cette méfiance s'applique en particulier aux rapports que les Américains, mais aussi les Japonais, entretiennent avec les médias et les technologies. C'est pourquoi, nous ne voulions pas oublier l'Europe, et la nécessaire lecture critique qu'appelle l'essor incontrôlé du numérique, vision critique défendue ici dans certains textes, de Paul Virilio à Jean-Paul Dollé. Mais nous avions voulu élargir l'horizon, et ce voyage devait nous conduire du MIT (et du *sky art* représenté par Otto Piene), jusqu'à l'architecte japonais Toyo Ito et ses bâtiments intelligents, en passant par l'un des fondateurs de l'intelligence artificielle, Marvin Minsky. Plus loin encore, cela passait par Jean-Loup Chrétien, et la perception que l'on a de l'espace et de la terre quand on est un cosmonaute, dont le corps est entièrement porté par les puissances de la technique : nous entendions témoigner ainsi de cette simple intuition : c'est qu'on n'avait encore rien vu et qu'il serait temps de s'éveiller au monde qui s'annonce.

Pour relever ce défi, de très nombreux artistes avaient été invités à s'exprimer soit sous forme d'illustrations, soit à travers des entretiens, soit encore à travers leurs « carnets de projet », sur la situation de l'art numérique, qui bien que balbutiant, n'en témoignait pas moins déjà d'une très grande variété de propositions : Daniel Aulagnier, Claude Faure, Roy Ascott, Fred Forest, Alain Fleischer, Yann Kersalé, Bernard Demiaux, Michel Jafrennou, Matt Mullican, Jeffrey Shaw, Alain Jacquet, Bill Viola, Piotr Kowalski, Rem Koolhaas et bien d'autres étaient là pour témoigner que cet art sans modèle avait d'ores et déjà ses messagers.

L'histoire, à travers les bouleversements considérables qui se sont produits depuis, et bien plus vite que l'on aurait pu le croire, nous a donné raison<sup>13</sup>.

## 2. Internet All Over ( 1999)

Cette accélération de l'histoire devait se traduire en particulier par l'extension considérable et fulgurante de l'internet au tournant de l'an 2000. Là encore, nous étions confrontés à une urgence intellectuelle. Mais comme pour notre première publication, il s'agissait de tout sauf d'entonner, de manière précipitée et irréfléchie, la complainte – si chère au cœur des nostalgiques de la main et de la chair sensible des œuvres - des technophobes qui voyaient dans l'essor des réseaux la fin du monde réel au bénéfice du monde virtuel. Ignorants en cela le fait que c'est à l'actuel que se mesure (ou s'oppose) le virtuel, et non au réel, come en témoigne l'existence de la réalité virtuelle : fin du travail, du contact humain incarné dans l'appartenance à un territoire et à des formes de présence réelle et non à distance. Mais il ne fallait pas non plus se contenter du chant des sirènes entonné par les opérateurs du marché des télécommunications et les promesses largement intéressées qu'ils véhiculaient, occultant ainsi les alliances en gestation entre ceux qui allaient devenir les géants du Net.

Les discours utopiques avaient laissé un goût amer dans la bouche des enfants de soixante huit, et l'esprit libertaire auquel était associée la naissance des réseaux, devait logiquement éveiller le soupçon de ceux qui n'ignoraient rien de ses origines militaires au pays de l'ultra-libéralisme et de *Big Brother*.

Pour autant les réseaux ne sont pas nés avec le Pentagone, et la naissance et l'essor prévisible de l'Internet engageait la responsabilité de l'intellectuel que je suis, singulièrement dans les domaines de l'art et de la culture. C'est pourquoi, avec Catherine Millet et l'équipe d'*Art Press*, la décision fut rapidement prise d'un numéro spécial entièrement consacré à l'Internet. Si l'on

---

<sup>13</sup> Je dois rendre ici justice à François Barré, d'avoir su, comme Délégué aux Arts Plastiques, engager une vraie politique du numérique dans la suite immédiate de ce numéro au sein du Ministère de la Culture

considère les incroyables bouleversements que l'internet a engendrés depuis et en particulier dans l'économie de l'art et de la culture, on ne peut que saluer l'engagement de cette revue et sa capacité d'anticipation.

D'autant que, s'il y a bien un constat qu'impose le basculement de l'humanité, à l'orée de l'an deux mille, dans ce que Jeremy Rifkin nomme *L'âge de l'accès*<sup>14</sup> (soit la possibilité de tenir le monde entre ses mains, à portée d'un clic de souris), c'est que plus que l'espace, c'est le temps qui est ainsi pris de cours. L'internet est un moyen, le plus puissant de tous sans doute, de raccourcissement des *distances*, mais il est plus encore celui du raccourcissement des *délais*. Ce qui ne va pas sans poser de problèmes en particulier dans le domaine de la connaissance car la possession de tout le savoir tout de suite peut aussi fonctionner comme un mur-écran, et empêcher cette lente et patiente exploration des textes que réclame la culture du livre, mais aussi dans le domaine de l'art.

En effet, l'art, ne relève pas des mêmes régimes de temporalité que ceux de l'information et de sa transmission instantanée sur les réseaux : l'art relève du temps différé, et non du temps réel.

C'est donc à ce conflit des temporalités que cette publication entendait se mesurer, même si son titre met plutôt l'accent sur l'espace, en un clin d'œil amusé à Jackson Pollock et sa technique du *All Over*. Mais au delà de l'allusion, il y aurait probablement quelque chose à penser dans l'ordre des automatismes appliqués – des surréalistes et leur écriture automatique, aux automatisations actuelles de l'échange et de la relation humaine sur les réseaux numériques, en passant par Pollock, et son application à la fois automatique et systématique d'une même technique à toute la surface d'une toile, sans volonté de réfléchissement autre que celle des pulsions incontrôlées du corps.

Cette nécessité de penser le temps, et donc l'histoire, qui nous a conduit à accorder une place importante à l'histoire des réseaux.

---

<sup>14</sup> Jeremy Rifkin, *L'âge de l'accès : la vérité sur la nouvelle économie*, [La Découverte](#)

C'est à cette exigence que répond le texte de Pierre Musso qui ouvre ce numéro, à travers une approche à la fois généalogique et critique de cette notion, dont l'objectif était justement de mettre un peu de distance critique entre nous et certains opérateurs de télécoms aux yeux desquels le réseau n'était rien moins que « la cathédrale du futur annoncé ».

Face à ce discours consensuel mille fois entendu dans les médias, il fallait opposer la force heuristique du *dissensus* : aux questionnements sur l'incapacité de la technique à penser, repris ici par Marc Jimenez et adaptés en somme de l'école et de la pensée d'Adorno, répondaient les enthousiasmes de Derrick de Kerckhove relatifs à une pensée à l'écran. La question de la pensée et de la technique était encore une fois au programme de cette publication - car c'est toute l'économie de la culture qui bientôt basculerait dans un monde auquel elle n'était pas préparée.

Du marché de l'art aux évolutions prévisibles de la télévision à l'âge de l'internet, imaginées ici à travers l'expertise de Jérôme Clément, en passant par les expérimentations remarquable de certains artistes – singulièrement celle de Laurie Anderson – et de sa performance *Dal Vivo* (le transport virtuel d'un prisonnier dans une galerie d'art), ce numéro voulait témoigner des bouleversements qui se préparaient et qui se sont effectivement produits depuis, même si nous avons encore de la peine à les *réaliser*.

### **3. L'art dans le Tout numérique (2013)**

C'est bien de cette question de la réalisation qu'il est question dans la troisième publication que nous avons consacrée à l'art et aux technologies numériques.

Ce troisième *Art Press* a son origine sans doute dans le fait que ces expériences me laissait un goût d'inachevé, et qu'il me fallait terminer un tableau. Mais je trouvais aussi que l'art numérique

connaissait une évolution paradoxale. Son développement incontestable ne devait pas occulter un phénomène de ghettoïsation accrue, ou simplement le fait qu'il tardait à tenir ses promesses en termes d'œuvres suffisamment pertinentes. Tout cela m'obligeait à revisiter ces questions de l'art et des technologies : d'un côté, ces technologies semblaient s'être stabilisées et banalisées, et de l'autre, elles n'en finissaient pas de conquérir de nouvelles parts de marché, et affirmer désormais leur emprise arrogante sur le monde à un niveau de puissance inégalé. Au regard de cette montée en puissance de la technologie, les expérimentations néo-avant-gardistes de l'art numérique me semblaient un peu poussives, de même que ses exigences participationnistes tendaient à se réifier, à mes yeux du moins, en stéréotype de l'art contemporain au temps du consensus. Je craignais, et je voyais partout dans ce champ encore incertain des arts numériques (et encore en un sens porté par le miracle des commencements), la *doxa* se faufiler dans les plis des discours les mieux intentionnés, les plus militants ou les plus résistants, mais finalement les plus convenus. La doxa de l'action/participation/interaction contre la Contemplation/passivité, la doxa de l'amateur contre le professionnel, la doxa de la « mobilité » contre la « fixité », du « processus » contre le « produit » ou « l'œuvre achevée ».

J'avais le sentiment aussi que l'art numérique était emporté dans une sorte de consensus à rebours, de néo-académisme modelé sur le discours révolu des avant-gardes historiques. J'en venais à mettre en exergue à tous les textes que je publiais sur le sujet le mot fameux de Baudelaire : « je hais le mouvement qui déplace les lignes ». Et il est vrai que cet impératif du mouvement permanent est aussi haïssable : on en viendrait à regretter l'artisan, et le goût, comme la contemplation, du travail (bien) fait et *fini*. Cet impératif du changement permanent est un mot d'ordre qui, très loin des vieilles lunes de la révolution permanente, ne désigne en réalité que cette gestion par le stress, par la précarité, qui prévaut à travers le *turn over* constant des produits et des êtres qui les fabriquent. C'est ce type de management qui est devenu le mode de gouvernance dominant



d'un capitalisme financier déguisé en capitalisme culturel, et enclin – comme l'art – au culte du nouveau et de la créativité. Bref, j'aime aussi les statues, les monuments funéraires, les routes de campagne que l'on emprunte au ralenti pour découvrir le paysage, la tauromachie comme art d'arrêter le temps, et de décrocher l'éternité dans l'instant sublime et irréprochable d'une passe exécutée avec cette lenteur majestueuse que l'on nomme justement le « temple ».

Il s'agissait donc de *réaliser*, avec ce numéro, ce qui arrive à l'art numérique avec ce passage dans le Tout Numérique.

Et cela fait-il sens encore de parler d'un art numérique, quand le numérique et l'art se sont étendus à ce point à l'ensemble des objets du quotidien (donnant ainsi raison rétrospectivement à certaines avant-gardes historiques, telle le néo-plasticisme de Mondrian, qui entendait fondre l'art dans les plis de la modernité, de ses objets produits en masse et de ses mégapoles) ? Quand Tout est Art, on peut dire alors, avec Arthur Danto et Bernard Lafargue, que « la fin de l'art est la fin de l'art, et qu'il y a plus d'autres endroits où aller <sup>15</sup>».

Nous habitons désormais, le temps de ce que j'appelle un « Duchampisme généralisé », lequel s'est même étendu au delà de la sphère stricte de l'art. L'art, comme le disait déjà, Hans Belting<sup>16</sup>, est devenu un système de représentations symboliques parmi d'autres. Et l'extension de l'art aux domaines connexes du design, de la mode, des arts du goût, de la publicité et de la communication, contribue à affirmer la prévalence d'un modèle d'inventivité humaine, dont l'art ne serait peut-être que l'un des aspects ou l'une des modalités singulières. C'est en particulier sur l'internet que se déploie cette inventivité sans borne, laquelle finit par dicter sa loi à l'inventivité artistique proprement dite, qui en enregistre les effets plus qu'elle ne les anticipe comme au temps des avant-gardes.

---

<sup>15</sup> Argument de la conférence donnée par Bernard Lafargue au MAMAC, mars 2013, organisée par le master ingénierie de la création multimédia de l'université de Nice.

<sup>16</sup> Hans Belting, op.cit.

Au regard de cet envahissement technologique, il y a peu de chances qu'une oeuvre ne rencontre, en un point quelconque de son parcours, la nécessité du numérique. Il faudrait parler alors d'un « coefficient de numéricité » en écho au *coefficient d'art* dont parlait Marcel Duchamp. Notamment parmi celles qui se revendiquent de l'art contemporain le plus pur. Par exemple, une sculpture de Xavier Veilhan, de Jeff Koons ou de Takashi Murakami, doit cette perfection à des technologies, des calculs et des matériaux de synthèse très sophistiqués, tel ce *Balloon dog* exécuté avec cette haute finition de surface que l'on attribue au design industriel.

Par l'utilisation pour les œuvres d'art de matériaux habituellement réservés au design, par une utilisation intensive des codes relevant de l'esthétique de la pop culture ou du manga, et donc de l'industrie culturelle et du loisir plus que de l'œuvre d'art, ces pièces fonctionnent comme des produits d'art aux contours encore mal définis. Prémices d'un art industriel contemporain, sculpture, design... Ce sont des objets hybrides, qui par l'exhibition appuyée de leur appartenance à la sphère du ludique, fonctionnent en miroir avec un certain type d'objets design - dont l'appartenance elle aussi revendiquée à la sphère ludique, semble vouloir abstraire ces derniers de leur fonction d'usage, ou reléguer cette dernière au second plan. C'est l'affichage de l'humour, du jeu qui est premier, non la fonctionnalité de l'objet ou le confort de son utilisation – laquelle est même parfois volontairement mal assurée, improbable, douteuse – comme pour marquer la volonté du produit design de s'affranchir de l'ancienne tutelle de l'utile. La *Lokheed Lounge chair* de Paul Newson a vu sa cote atteindre 1,6 million de dollars en 2009, tandis qu'en 2002 son *Embryo*, renversé par Bertrand Lavier voyait sa qualité d'art exposée. On a pris ici l'exemple du design, mais on pourrait multiplier les références de cette dilution de l'art dans les formes les plus diverses de la « créativité », et en particulier de l'art numérique, dont on peut considérer après tout que le jeu vidéo est l'un des constituants.

Dès lors, on pourrait presque faire le constat suivant : « L'art numérique n'a pas eu lieu ». Tel est en effet le titre de l'un des textes majeurs de ce numéro, signé de Patrice Maniglier. Mais le même Maniglier ajoute à son constat ceci : si l'art numérique n'a pas eu lieu, c'est peut-être parce qu'on lui demandait d'avoir lieu selon des critères esthétiques qui ne sont plus les nôtres :

« Si l'art numérique n'a pas de chef-d'œuvre, dit Maniglier, c'est peut-être parce qu'il n'y a pas lieu de lui en demander. La question n'est pas de savoir si un art, ou une époque de l'art, est aussi bon qu'un autre, mais s'il s'agit bien d'art *dans le même sens*. Et d'ailleurs, pour défaire cette équivoque, il faut peut-être en défaire une autre, plus profonde. L'erreur porte en effet ici non pas sur l'art numérique, mais sur le statut du numérique comme tel. Tant que l'on conçoit celui-ci comme une technologie particulière, une branche de l'industrie, un secteur particulier du monde, on ne comprend pas ce dont il est question dans l'adjonction de ce petit adjectif, « numérique », à quoi que ce soit. Le numérique n'est pas une région particulière de la réalité : c'est l'horizon dans laquelle toute la réalité *peut être réinterprétée*<sup>17</sup>. »

Maniglier ajoute : « Dès lors, on comprend que l'art numérique ne soit pas un certain genre particulier de l'art, mais une dimension virtuellement toujours ouverte à toute pratique artistique. De fait, le paradoxe est éclatant : si l'art numérique n'existe pas, il y a peu d'artistes aujourd'hui qui n'ait pas à traverser, plus ou moins profondément, une phase numérique dans leur travail. Que ce soit au niveau de la conception ou au niveau de l'interface, en tant qu'image ou en tant que son, dans l'installation comme dans l'objet, l'outil numérique de plus en plus présent dans les pratiques artistiques contemporaines. Convenons d'appeler art numérique non pas un art qui fait appel à telle ou telle technologie, mais un art qui explore cette transition ontologique dont nous venons de parler – ce que nous pourrions

---

<sup>17</sup> Cette idée est très proche de celle développée par Warren Sack dans ses recherches en cours sur ce qu'il appelle la « réécriture du monde » à travers la culture numérique : *The Software Arts*, à paraître chez MIT Press dans la collection « Software Studies ».

appeler, en suivant certaines propositions récentes de Bruno Latour – cette *passé* ontologique<sup>18</sup>. »

Et en cet autre sens (finalement très proche des vues que nous avons nous même exposées en ouverture de ce texte), l'art numérique ne ferait que commencer, si cet art a bien pour vocation de nous permettre de comprendre un peu mieux le monde et les technologies dans lesquels nous vivons, et nous offre ainsi, au moyen des technologies du calcul, de nous mesurer encore à l'incalculable de l'œuvre d'art.

Maniglier encore : « L'art numérique, loin de n'être donc qu'un médium ou une branche particulière de l'art, serait ce qu'on pourrait appeler une nouvelle « esthétique », au sens d'une conception de l'art, de sa nature et de sa fonction, si le mot d'esthétique n'était pas justement lié à une conception restreinte de cette fonction et de son identité. L'art n'est plus ni le lieu de la beauté, ni une réalité séparée valant par elle-même, mais une pratique expérimentale par laquelle nous essayons de gagner un peu d'intelligence quant à ce qui est. »

Et c'est ce dont témoignent les très nombreux artistes – présentés en particulier par Dominique Moulon, - que ce numéro rassemble, comme il met à l'honneur ces lieux inédits, à défaut d'être alternatifs - hybrides de *factory*, de *fablab*, ou d'atelier et de *labo R&D*, dans lesquels s'élabore la culture du siècle qui commence. Une culture dont on peut espérer qu'elle saura inventer ces nouvelles formes de distanciation critique que l'art a à charge de porter. Car ce sont elles, et elles seules, qui offriront peut-être aux *geeks* que nous sommes devenus par la force des choses, une porte de sortie, une possibilité de s'extérioriser de ce maillage intégral dans lesquels les tient le numérique.

\*\*\*

L'entreprise de ces trois publications fut portée finalement par un sentiment de responsabilité. La culture contre la barbarie, en somme, aujourd'hui comme hier. Mais il est vain d'accuser

---

<sup>18</sup> Voir Bruno Latour, *Les Différents modes d'existence*, Paris, La Découverte, 2012.

*Google et Internet* de tous les maux de l'inculture et de la barbarie qui menacent en effet, comme le font non sans complaisance certains de nos intellectuels (on pense ici à Alain Finkielkraut). Comme il est vain, sur l'autre rive du fleuve, de s'extasier devant les écrans qui fascinent tant Michel Serres et sa Petite Poucette, au point qu'elle en oublie et le professeur et les livres qu'il a pu écrire. Rien n'oblige les intellectuels, les artistes, à abandonner le terrain de la technologie aux seuls « ravis des écrans », et à leurs visées marchandes. S'il est vrai, comme disait Michelet, que chaque époque rêve celle qui lui succèdera, il appartient aux intellectuels, aux artistes de prendre leur part de responsabilité pour donner forme à ce rêve, et faire en sorte qu'il ne se transforme pas en cauchemar.

Norbert Hillaire,