

corps sensible, chacun des deux exposant la vérité de l'autre, un sens frôlant l'autre mais les deux vérités demeurant irréconciliables et se repoussant l'une l'autre. Arrière ! Recule ! » (p. 89). C'est un bien étrange amour que celui qui repousserait l'humble témoignage d'affection et de respect d'une femme éprouvée et endeuillée. Non, il est bien plus vraisemblable que le *noli me tangere* signifie simplement : « tu ne peux pas me toucher », et non pas « tu ne dois pas me toucher », à cause de la nature particulière de ce corps désormais soumis à d'autres lois que les lois physiques de l'humanité dans sa condition présente. Moins un interdit, moins un tabou qu'une impossibilité de fait dont la femme est informée. Y voir une sorte de lieu où la vérité s'abîme sans fin dans une souffrance et une jouissance est une projection de nos fantasmes philosophiques modernes qui n'est pas sans intérêt mais qui n'a que peu de choses à voir avec la vérité.

Marion Duvauchel

IUFM Valenciennes

marie-france.duvauchel@wanadoo.fr

**Christiane PAUL, *L'art numérique*,
trad. de l'anglais par D. Lablanche.**

Paris, Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, 2004, 224 p.

Vingt ans auront suffi pour que l'ordinateur, artefact technologique principal de la fin du XX^e siècle, investisse de manière durable le champ artistique et qu'une forme d'art prenne corps et s'affirme. Paru en anglais à Londres en 2003, cet ouvrage fait suite aux propos engagés par Michael Rush (*Les nouveaux Médias dans l'art*, trad. de l'anglais par Chr.-M. Diebold, Paris, Thames & Hudson, coll. L'univers de l'art, 2003), publié par le même éditeur à un an d'intervalle. L'auteure de *L'art numérique* esquisse un premier bilan de deux décennies – fastes au plan du développement technologique du médium numérique – et propose des pistes d'avenir: Prenant soin d'éviter l'utilisation du qualificatif nouveau au risque d'ajouter au caractère éphémère de la dénomination qui est passée de « l'art à l'ordinateur » ou de « l'art informatique » des années 70 à celle d'« art multimedia » pour devenir aujourd'hui « art numérique », cette

conservatrice – adjointe au département d'art des nouveaux médias du Whitney Museum à New York – rappelle d'entrée que la « véritable nouveauté réside dans le degré de développement auquel la technologie est parvenue [et que ce progrès technologique ouvre] des perspectives radicalement nouvelles à la création et à l'expérience de l'art » (p. 7). Qu'on ne se trompe pas, il ne s'agit pas pour Christiane Paul de plonger dans les racines de l'art technologique ou de l'art conceptuel pour justifier de l'artificialité des expériences relatées dans cet ouvrage de 224 pages comportant 245 illustrations dont 176 en couleur ! Bien au contraire, elle prend soin de rappeler les moments forts qui ont balisé l'introduction de la technologie dans l'art et replace le développement technique dans un contexte fertile qui amène certains artistes pionniers de la réflexion (Marcel Duchamp, László Moholy-Nagy, Man Ray et Raymond Queneau ainsi que les artistes de Fluxus, puis John Cage et Nam June Paik) tout comme certains parmi leurs dignes héritiers actuels à croiser potentialités et promesses technologiques avec leurs interrogations esthétiques. Du concept visionnaire de Memex imaginé par Vannevar Bush, qui fait figure d'ancêtre de l'hypertexte, à la cybernétique de Norbert Wiener, de l'invention de l'hypertexte par Theodor Nelson que l'on côtoie au quotidien dans le réseau internet, toutes les inventions sont accompagnées du regard et de l'expérimentation d'artistes soucieux de remettre en cause l'unicité et la matérialité de l'art et curieux au point d'user des dispositifs techniques pour explorer, à travers la création artistique, des concepts aussi divers que l'aléatoire (entre contrôle et hasard), la combinatoire (en particulier l'Ouvroir de littérature potentielle [OULIPO]), les *happenings* et les œuvres participatives. En effet, comme le rappelle Christiane Paul, depuis Fluxus et l'art conceptuel, « l'artiste n'est plus l'unique "créateur" de l'œuvre mais souvent le médiateur ou l'animateur des interactions entre le public et celle-ci » (p. 21). Cette importante mise au point étant formulée, nous regretterons la portion congrue réservée aux questions de la présentation, de la collection et de la conservation des œuvres numériques. Leur

traitement aurait sans doute mérité au moins un chapitre, tant la diversification des pratiques artistiques est vaste et fragilisée par le recours au numérique. S'affranchissant du support matériel, ces œuvres sont tributaires du progrès technologique en matière de stockage et de compatibilité informatique. Toutefois, cette fragilité intrinsèque de l'art numérique est présente, en deuxième partie de l'introduction, et s'ouvre sur trois chapitres au long desquels Christiane Paul aborde la question du numérique comme outil (chap. 1), comme médium (chap. 2) et liste neuf thèmes majeurs de l'art numérique (chap. 3).

« Doit-on rendre l'accès à Internet possible dans l'espace public ou le réserver à l'espace privé ? » (p. 24), l'art numérique intégrera-t-il les collections permanentes des musées ou évoluera-t-il plutôt dans des sphères spécifiques ? Désormais, ces questions s'imposent aux acteurs des mondes de l'art, artistes, critiques et conservateurs confrontés à un art poly-forme dont la plasticité semble infinie puisqu'à la fois transversal, universel et programmable. Soucieuse d'explicitier le propos par le recours à des travaux exemplaires des problématiques artistiques, l'auteure mobilise pas moins de 160 œuvres décrites en quelques phrases dans le corps du texte et parfois dans les légendes qui accompagnent des illustrations de qualité. La connaissance du monde de la création numérique lui permet de sélectionner parmi la nébuleuse d'œuvres, de pistes et d'artistes celles et ceux les plus représentatifs. Bien que réducteurs par obligation, ses choix semblent particulièrement judicieux. Christiane Paul prend soin de ne pas viser l'exhaustivité dans la présentation de travaux et/ou d'artiste, tentative vouée d'avance à l'échec parce qu'un livre de 224 pages n'est pas une base de données, et que sa lecture en serait affectée. Au contraire, elle procède à un travail de catégorisation qui place le curseur de l'exhaustivité du côté des manifestations de l'art numérique, renvoyant le lecteur à une liste d'URL de sites d'artistes et de projets artistiques en ligne, de lieux d'exposition d'œuvres numériques (musées, galeries, festivals, portails). À ce sujet, l'ac-

compagnement d'un support numérique présentant des copies d'écrans ou des extraits jouables d'œuvres interactives aurait été précieux. Si l'insertion d'un cédérom s'avèrerait délicate, tant au plan du volume d'information et à celui des droits de diffusion, ce qui – en outre – ne correspond pas à la ligne éditoriale de la collection « L'univers de l'art », il n'en reste pas moins que, compte tenu de l'instabilité intrinsèque du Web et pour des raisons purement pratiques, *a minima*, les URL auraient gagné à être proposées sous forme hypertextuelle dans un site web, de manière à faciliter la consultation tout en proposant une mise à jour régulière.

Décrit par la plume même de l'auteure comme étant interactif, participatif, dynamique et « customisable », l'art numérique souffre de n'être représenté que par des photographies et des discours. Le chapitre 1 met en lumière l'effet de propagation selon lequel l'art numérique affecterait toutes les formes traditionnelles de création artistique, bouleversant au passage les certitudes et remettant en question la notion de réalisme au profit de réalités alternatives recréées, voire d'hyper-réalités (réalité augmentée, nature sublimée). Cartographier le recours au numérique est d'autant plus complexe que, pour certains artistes, il s'agit avant tout d'une « étape parmi d'autres pour créer une peinture, un dessin ou une œuvre imprimée » (p. 54). Autre source de questionnement, l'inéluctable distance introduite par l'ordinateur entre œuvre et auteur qui, bien que relevant essentiellement de l'aspect technologique du médium, se solde pourtant par un constat déjà formulé par Frank Popper en 1993. Pour cet éminent spécialiste international, non cité dans cette partie de l'ouvrage mais dont la pensée concernant l'art technologique a fait école (« être artiste, c'est choisir et poursuivre, avec une certaine persévérance, une finalité esthétique », Frank Popper, « être artiste à l'heure des nouvelles technologies », *Psychologie médicale*, 1993, Paris, p. 1109) amène Christiane Paul à préciser que la création numérique porte « la signature esthétique d'un artiste » (p. 60). Le chapitre 2 engage l'auteure dans un constat

sans appel : « Les technologies tendent à se développer plus rapidement que le discours les concernant » (p. 67). Ce constat semble quelque peu réducteur car les recherches actuelles ne se limitent pas à la terminologie descriptive évoquée page 67. En effet, dans ses deux derniers livres, pourtant cités dans la bibliographie générale (p. 219) – *Les technologies dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, J. Chambon, 1998 et Edmond Couchot, Norbert Hillaire, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2003 – Edmond Couchot va bien au-delà de la question terminologique. Par ailleurs, le séminaire « L'image actée » animé par Jean-Louis Weissberg, commun à plusieurs universités parisiennes et ouvert aux étudiants et professionnels du multimédia, s'est donné pour objectif de mettre en place un espace de réflexion à partir de présentations critiques de réalisations afin de « situer la notion d'image actée, d'interroger la situation d'interaction dans un récit et de rendre compte des grandes figures stylistiques repérées dans les œuvres présentées » (<http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/>). Cette réserve montre les limites de ce type d'ouvrage qui – collection oblige – privilégie la lisibilité par le plus grand nombre, et renvoie les références théoriques précises à la consultation d'ouvrages plus détaillés au risque d'avancer – parfois –, des vérités toutes relatives. Cependant, cela n'enlève en rien l'intérêt que ce livre revêt pour le néophyte comme pour l'amateur averti. Le chapitre 3 analyse un ensemble de six thèmes majeurs repérés par Christiane Paul à travers la création numérique. Entre autres aspects de la simulation du vivant (vie et intelligence artificielles), il s'agit de la présence à distance, thème cher à Jean Louis Weissberg (*Présences à distance, déplacement virtuel et réseaux numériques : pourquoi nous ne croyons plus à la télévision*, Paris, Éd. L'Harmattan, 1998), et de la question du corps et de l'identité introduite par la virtualité des espaces proposés, identité mise à l'épreuve d'une désincarnation couplée à une communication en réseau et au développement de bases de données. Autres thèmes abordés et dûment exemplifiés, le texte et la narration qui, s'appuyant sur la puissance rhizomique de l'hypertexte, favo-

risent la pluralité des discours, ouvrent la lecture à des options multiples et influencent « notre manière de penser la lecture et l'écriture en soulignant le positionnement de mots dans un cadre contextuel et référentiel » (p. 189), d'où la forme environnementielle que prennent texte et narration à l'aune du numérique. L'auteure termine par deux thèmes importants : les jeux, car l'industrie du jeu constitue un moteur déterminant dans la création numérique ; l'engagement sociopolitique d'artistes qui revisitent les logiques de contestation que les artistes de l'art vidéo avaient inventées, afin de proposer une alternative au monopôle de l'image et au déficit d'accès à l'information de certains énoncent des principes alternatifs (*copyleft* et *open source* contre toute restriction imposée pour des motifs économiques ou stratégiques, « l'appropriation, le remixage et le clonage de sites » – p. 209 –, etc.).

En matière de conclusion, Christiane Paul tente, en fin de ce troisième chapitre, de décrire les évolutions à venir. Le croisement entre numérique, biologie et nanotechnologies qu'elle évoque relève d'une logique d'incorporation théorisée par Edmond Couchot. Toutefois, le développement de l'informatique portable (appareils nomades) et l'élaboration de nouvelles interfaces et de machines intelligentes sont amplement engagés. Peut-on encore rester sur une position futuriste et occulter toute référence à la logique de l'usage qui signifie stabilisation et appropriation de la technologie (voir Jacques Perriault, *La logique de l'usage. Essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989) ? Les pistes qu'emprunteront les artistes, dans un avenir plus ou moins proche, ne manqueront pas de nous surprendre car la créativité est sans limite et qu'autour de la technologie se développe une culture qui, souvent, échappe aux techniciens. Qui aurait pu prédire le formidable engouement pour les SMS, source principale de bénéfice des opérateurs de téléphonie mobile ?

Pierre Morelli

CREM, université Paul Verlaine-Metz
morelli@univ-metz.fr