

Editorial

Vouloir traiter de l'art aujourd'hui – même si c'est essentiellement sous l'angle de sa nouveauté numérique – tient quelque peu de l'inconscience. Les publications sur ce domaine sont en effet multiples, souvent intéressantes, parfois passionnantes, rarement indifférentes. Il suffit, pour s'en rendre compte, de parcourir les bibliographies, pourtant très lacunaires, publiées en fin de chaque article et dont l'abondance des références et des citations – témoignant d'une forte volonté de dialogue – ne peut donner qu'une faible idée.

La question de l'art, à cause de sa permanence et par ses formes très diverses, est peut-être l'une des plus captivantes qui se posent à l'humanité. Car si l'actualité, sur ce thème, a connu quelques controverses assez vives, c'est qu'elle constitue – même si la plupart des contemporains n'en ont pas une conscience claire – un territoire d'enjeux fondamentaux dans une société devenue société de l'information où, comme jamais auparavant dans l'histoire, culture, industrie culturelle, loisirs et économie, redéfinissant la position même de l'être humain, intensifient leurs relations d'attraction et de répulsion mutuelles ; territoire d'enjeux également, par le fait que tout ce qui concerne les rapports à l'information s'installe au cœur même des débats idéologiques qui la constituent. Et si les débats récents sur l'art contemporain ont avant tout porté sur les arts « plastiques », c'est peut-être parce qu'ils révèlent un différend plus global, portant sur les relations socio-économiques entre l'homme et son usage des signes, alors que mémoire, langage, perception, voire intelligence, tendent à devenir des fonctions techniques parmi d'autres.

Dans la mesure où l'art numérique est multimédia, concerné aussi bien par la musique, la littérature, le cinéma, la danse et le théâtre que par les arts plastiques, le sujet de ce numéro peut paraître trop ambitieux, et ce serait le cas s'il prétendait à l'exhaustivité. Il ne se veut pas davantage un ouvrage historique, ni traiter de l'histoire générale de l'art comme de l'art numérique en particulier. Il n'abordera pas non plus les nombreuses questions que pose la sociologie de l'art. Enfin, il n'est pas un catalogue des productions artistiques à l'ère numérique, ni une tentative prématurée de classification des tendances de l'art numérique. S'il est fait très souvent référence à tel ou tel artiste ou à l'une de ses productions, ce n'est jamais qu'à titre d'exemple.

Dans ce cadre très ouvert et de fait mal délimité, l'objectif de ce numéro est d'essayer de circonscrire les questions principales que posent à l'art aujourd'hui l'importance socio-économique grandissante de l'information et son traitement numérique. Nous ne considérons pas pour autant que ces facteurs fondent l'origine de l'art numérique en oblitérant son inscription dans le mouvement historique de la création. En effet, comprendre les transformations que le numérique introduit dans les conceptions et les pratiques de l'art, ne peut se faire sans référence à la globalité du contexte dans lequel cette approche numérique s'insère. Saisir par exemple la nécessité de l'usage du numérique dans les pratiques artistiques est impossible sans un examen des relations constantes entre l'art et la technique ; appréhender ce qu'implique la notion de traitement numérique de l'art exige de savoir ce qu'est l'information, comment le numérique peut la traiter et ce qui résulte de ces traitements spécifiques ; on ne peut, par ailleurs, examiner les aspects de la réception de l'art numérique en dehors d'une référence aux fonctionnements de sa signification, etc. Les points de convergence sont ainsi nombreux qui expliquent que ce numéro, tendant à un équilibre entre une approche généraliste et une description d'objets ou de pratiques, refuse de se centrer sur une problématique strictement artistique. Il ne nous a pas semblé intéressant de traiter de l'art aujourd'hui sous sa forme numérique, sans voir en quoi les dispositifs qui rendent l'art visible intervenaient dans ce champ : comment une utilisation astucieuse du réseau internet modifiait par exemple la perception d'un film, comment l'apparition de ce nouveau support que constitue le livre électronique pouvait avoir des incidences sur la littérature, comment les musées envisageaient l'art numérique ou, au contraire, comment la notion même d'art numérique pouvait influencer sur celle de musée...

Deux questions subsistent cependant. La première est celle du corpus de références communes permettant à tout lecteur de savoir de quoi on parle. S'il est assez facile, dans une discussion générale sur l'art, de s'appuyer sur des exemples culturellement répandus et donc relativement connus, le domaine de l'art numérique, lui, est encore bien loin d'atteindre la notoriété

et l'historicité qui fondent une culture partagée : de nombreuses installations sont présentées ici ou là devant un public restreint, et l'absence de lieu institutionnel de référence – hormis quelques grandes manifestations temporaires – est, dans ce domaine, notoire. En outre, la mobilité constante des sites du réseau internet rend difficile la communication des adresses, dont rien ne garantit la pérennité. Si l'on peut, par exemple, sans grande difficulté, se renseigner sur Proust, Münch ou Pousseur, il n'en va pas de même pour des auteurs comme Yoichiro Kawaguchi ou Karl Sims. Or, parler d'art sans faire référence à des œuvres est une gageure impossible à tenir. L'art numérique étant un art du mouvement et de l'interactivité, il est difficile, et parfois même inutile d'illustrer une œuvre avec des photographies, car elles figent et mettent à mal la nature même de l'œuvre. Un article sur le numérique ne peut donc présenter qu'une image très pauvre des exemples utilisés. Sans mouvement, sans écran et sans contexte, l'« exemplification » de l'art numérique reste de l'ordre du conceptuel. Un peu comme si, toutes proportions gardées, pour donner une idée de ce que sont les fresques de la chapelle Sixtine, on se contentait d'en proposer un dessin aux traits en vignette ou si l'on tentait, en quelques phrases, de décrire le *Concerto grosso n° 2 pour violons, violoncelle et orchestre* d'Alfred Schnittke. Soit le lecteur connaît déjà les œuvres et se réfère à son souvenir pour évaluer l'analyse, soit il doit faire preuve d'une imagination peu commune. L'interactivité, pas plus que la générativité, ne se décrivent, elles se vivent et se partagent dans l'instant de ce qui évoque bien quelque chose de l'ordre de la performance.

La seconde difficulté est celle de la notoriété. S'il est en effet assez facile de s'appuyer sur des exemples suffisamment anciens pour être universellement admis, il est en revanche beaucoup plus incertain de prendre comme exemples des créations d'auteurs récents, pour lesquelles le risque de l'erreur historique reste toujours présent. Les contemporains de la création sont peut-être ses plus mauvais juges et, dans la situation actuelle, toutes les références ne peuvent être que personnelles, même si elles ne sont pas pour autant totalement subjectives.

En dépit de ces difficultés, ce numéro propose une ouverture à la fois suffisamment large et analytique qui devrait permettre à tout un chacun d'aborder, avec davantage de recul, le domaine de plus en plus présent de l'art numérique.

Jean-Pierre BALPE
Rédacteur en chef
Université Paris VIII