

# L'ART NUMÉRIQUE : IMPLICATIONS ONTOLOGIQUES ET ÉPISTÉMOLOGIQUES DE LA VIRTUALISATION

Sandrine Darsel  
(Lycée Chateaubriand, Rennes)

## 1. La virtualisation, une question technique ?

Dans l'histoire de l'art, les pratiques artistiques peuvent être définies par les techniques employées : peinture, musique, architecture, cinéma, danse... La question technique renvoie à la fois à l'instrument utilisé (le corps humain, le clavecin, le fusain), le savoir-faire mobilisé (l'art de la charpenterie, l'art du cadrage), l'artefact produit (le roman graphique, la série télévisée). Dans ce cadre, le faire humain n'implique aucune opérationnalité fixe et déterminée. La créativité porte sur les moyens de réalisation de l'art et la manière de réaliser l'œuvre.

En ce sens, les arts dits numériques sont virtuels d'abord du point de vue technique : la virtualisation, comme procédé et comme médium. Le virtuel désigne ici tout système numérique, qui grâce à des techniques de programmation, produit des objets et des événements numériques lesquels se distinguent du support physique dont ils dépendent. Le XX<sup>e</sup> siècle est ainsi marqué par les modifications techniques que permettent la virtualisation. Les procédés photographiques consacrent l'imagerie numérique. L'audio-numérique devient le format prédominant de l'enregistrement musical. Les propositions artistiques contemporaines mobilisent la technologie numérique. Telle l'œuvre cinétique, la « *Tour qui chante* » de Nicolas Schöffer (1955). C'est une sculpture monumentale de 50 mètres, équipée de capteurs environnementaux. Les données enregistrées en temps réel sont analysées en ordre de commande aléatoire à partir des compositions musicales électroacoustiques du compositeur Pierre Henry. L'art au XXI<sup>e</sup> siècle semble, quant à lui, de part en part numérique. Le *Google Art Project* dont l'objectif est de permettre l'accès aux œuvres d'art en haute-définition et de découvrir virtuellement le patrimoine artistique des musées, est révélateur d'un schéma technique omniprésent : l'art à l'âge de sa virtualisation numérique.

Or, on pourrait penser de prime abord que la mutation technologique de l'art par sa virtualisation n'est qu'un changement technique qui s'inscrit dans l'histoire traditionnelle des arts et de la transformation de ses procédés. L'analyse de la virtualisation de l'art consisterait alors en une réflexion poïétique des moyens numériques, des savoir-faire numériques et des artefacts produits. Dès lors, la rupture technologique du virtuel ne serait qu'apparente et le questionnement philosophique finalement intacte. Toutefois, à ce sens technique du virtuel s'articule un sens métaphysique : le virtuel désigne alors un mode d'être distinct des autres catégories ontologiques, c'est-à-dire de la réalité actuelle, des possibles et du nécessaire. La virtualisation de l'art, entendue au sens métaphysique et pas simplement technique, impliquerait un engagement ontologique nouveau, des mondes virtuels, voire une rupture avec la réalité et l'espace physique. Si l'ontologie est l'analyse philosophique de ce qui existe et des manières d'être, alors une ontologie de l'art à l'âge de sa virtualisation implique d'examiner ce que sont les arts numériques du point de vue de leur mode d'existence et de leurs conditions d'identité mais aussi de leurs conditions de conservation. Le musée virtuel instaure-t-il un autre mode d'existence pour

l'œuvre d'art représentée ? Si les propriétés changent, se pose le problème de la survie de l'œuvre. La virtualisation d'une œuvre d'art court-elle le risque de dissoudre l'identité de l'œuvre, ses propriétés essentielles ? Plus particulièrement, on peut s'interroger quant à la manière d'être de l'art numérique : l'art virtuel est-il en rupture ontologique avec le réel ?

## 2. Les raisons d'une analyse ontologique et épistémologique

L'analyse proposée dans cet article se distinguera des perspectives suivantes :

1. Une analyse *pragmatique* et *politique* des nouveaux usages de l'art. C'est la question de la démocratisation supposée de l'art (du fait de son accessibilité) et de sa consommation culturelle en tant qu'industrie du divertissement.
2. Une analyse *cognitive* de la réception virtuelle de l'art en tant que phénomène mental, consistant notamment en l'examen des processus de simulation.
3. Une réflexion *phénoménologique* de l'effet de la virtualisation de l'art par l'interface connectée, entre appauvrissement de l'expérience esthétique ou expérience esthétique augmentée.
4. Une réflexion *éthique* sur l'émergence d'un art sous autorité soulignant les rapports étroits entre industrie, calculabilité et virtualisation de l'art.

La perspective ontologique se distingue et s'éloigne des approches susmentionnées. L'examen des conditions d'existence des œuvres d'art dans le contexte de l'internet, l'analyse de leurs conditions d'identité et de survie soulignera des implications épistémologiques. La confrontation entre les conditions logiques d'appréhension de l'art – de ce qui est requis pour saisir l'œuvre d'art comme une œuvre d'art et comme telle œuvre d'art – et les propriétés de l'internet constitueront l'horizon de ce raisonnement.

Si la modalité phénoménologique ainsi que le point de vue normatif sont écartés de cette analyse, alors qu'ils sont souvent le pendant d'un discours sur les mondes virtuels et les humanités numériques, c'est parce qu'il importe de saisir le type de réalité auquel nous avons accès. Lorsque nous visitons virtuellement de notre canapé les collections du Musée d'Art Moderne de Paris, il y a à la fois le désir de découvrir les œuvres, leurs spécificités et caractéristiques singulières mais aussi le sentiment qu'il ne s'agit pas des œuvres en tant que telles, dans toute leur physicalité. De même, les podcasts dits « tréteaux virtuels » du théâtre semblent éloignés du théâtre entendu comme art vivant de la scène. Ils bouleversent les catégories habituelles du théâtre, art de la présence actuelle. Et puis, n'y a-t-il vraiment aucun changement lorsque nous lisons la littérature classique à partir d'une bibliothèque virtuelle qui ne prendra jamais la poussière ou lorsque nous découvrons de nouvelles formes d'écriture telle que « la bande défilée » ?<sup>1</sup> D'ailleurs, les propositions artistiques immersives (chorégraphie virtuelle dans l'espace numérique par exemple) ou interactives (pensons aux logiciels de création ouverts, dits « *open source* ») de l'internet semblent modifier la nature de l'art. S'agit-il d'une modification substantielle,

---

<sup>1</sup> Le festival d'Angoulême 2016 a ainsi présenté un roman graphique pour tablette numérique et smartphone : *Phallaina* par Marietta Ren. Cette bande dessinée numérique est dépourvue de cases et se lit en scrolling horizontal ; elle est enrichie d'effets de parallaxe (changements de points d'observation) et d'une création sonore envoiement.

d'une nouvelle manière d'être de l'art ? Le raisonnement développé ici s'articulera autour de deux temps :

1. Une perspective ontologique *générale* sur ce que la numérisation de l'art dit des conditions d'existence et de connaissance de l'art.
2. Une perspective *appliquée* à propos des difficultés ontologiques et épistémologiques soulevées par la numérisation de l'art.

### 3. Existence et identité de l'œuvre d'un point de vue général

#### 3.1 L'hypothèse dualiste

Le phénomène numérique, rapporté à la catégorie du virtuel, est fréquemment considéré comme opposé ou en dehors du réel, voire comme ayant un degré inférieur de réalité. Ce dualisme numérique (entre réel et virtuel) interroge, au-delà de la physicalité de l'art, ses conditions d'existence. L'art virtuel souffrirait d'un déficit de réalité. Comment pourrait-il en être autrement pour l'architecture par exemple ? Partons de l'œuvre architecturale d'art naïf de Ferdinand Cheval : le *Palais idéal du facteur cheval*. Nous découvrons sur le web l'histoire de cette œuvre d'inspiration Hindou. La plateforme *Google Arts & Culture* recense plus de 250 documents à son sujet : des photographies de l'édifice multipliant les points de vue inaccessibles à la perception *in situ*, les sources qui ont inspiré l'architecte, l'analyse des citations qui ornent le Palais. Il semble néanmoins que cette exploration ne relève que d'une connaissance par description<sup>2</sup>. La virtualisation de cette œuvre donne accès non pas à sa réalité architecturale mais à un ensemble de documents ayant pour référence et représentant l'œuvre. Ce que nous attendons, c'est de parcourir cette cité fantasque, de s'y mouvoir et de percevoir directement la Tour de Barbarie. L'expérience directe perceptuelle constituerait en ce sens un réquisit logique pour rendre possible la saisie architecturale de l'œuvre. Cette condition logique, du point de vue épistémologique, nous indiquerait du point de vue ontologique, deux éléments quant aux conditions d'existence de l'art en général :

- (a) une œuvre est *a minima* une entité physique ;
- (b) la virtualisation de l'œuvre est une représentation de l'œuvre et non l'œuvre en elle-même.

Toutefois, ces deux présupposés ne sont pas sans poser difficulté. Si nous acceptons le statut représentationnel de l'œuvre virtualisée, on doit examiner en quel sens elle « tient lieu de » ce qu'elle représente. Le transfert numérique de l'œuvre architecturale, en tant que reproduction, constitue-t-il une fenêtre virtuelle sur la réalité physique ? Fenêtre permettant d'accéder à la réalité en tant que le transfert numérique est codage de l'œuvre. Sa représentation calculée est aussi un codage arbitraire. On peut ainsi se demander si l'intégrité de l'œuvre est menacée ou si au contraire, il s'agit bien plutôt d'une modalité de conservation. Ce qui est en jeu, c'est l'accès à l'œuvre en elle-même par sa représentation.

- (c) Pour que la virtualisation de l'œuvre fonctionne comme représentation calculée de l'œuvre, il faut que cette dernière réfère au moins à certains traits saillants de l'œuvre, c'est-à-dire des aspects essentiels de son identité.

---

<sup>2</sup> À propos de la distinction entre connaissance par acointance et connaissance par description, lire Russell B., *Problèmes de philosophie*, Paris, Payot, 1989.

### 3.2 L'hypothèse intentionnaliste

Les propositions (a), (b) et (c) reposent sur la tension entre la physicalité de l'œuvre et la virtualisation de l'œuvre. Or, ces deux propositions sont loin d'être évidentes. On pourrait envisager de manière contrastée que la virtualisation révèle le statut ontologique véritable de l'œuvre. Une œuvre d'art, même la plus physique apparemment, serait non pas une entité ayant une existence matérielle mais un objet intentionnel, c'est-à-dire un objet dont l'existence est indissociable d'une conscience qui la vise. La virtualisation de l'art semble en effet détacher ce dernier de son soubassement matériel et physique, faisant de l'intentionnalité que nous y mettons le principe même de l'art<sup>3</sup>.

(d) L'identité d'une œuvre d'art est intentionnelle.

Défendre un critère intentionnel d'identité, c'est exclure deux propositions concurrentes. Si l'œuvre d'art est une entité intentionnelle, elle n'est ni un objet réel ni un objet idéal. Elle n'est pas un objet réel existant ici et maintenant, qui possède la propension à exister et à persister. L'œuvre d'art ne persévère pas d'elle-même dans son être. Elle est hétéronome. Elle cesse d'exister si elle n'est pas maintenue par une autre entité, son auteur ou son récepteur. Elle n'est pas non plus un objet idéal consistant, c'est-à-dire intemporel ou existant de toute éternité. Elle n'a pas l'inertie existentielle des objets idéaux (comme le nombre 5 ou le triangle). Une œuvre d'art a été amenée à l'existence (par le processus de production) et peut cesser d'être : elle implique des conditions de survie.

Selon l'hypothèse intentionnaliste, la virtualisation de l'art révélerait ce qu'est l'art : son identité intentionnelle, au-delà de son mode d'existence dans la réalité, physique ou virtuelle. Or, si l'identité de l'œuvre d'art est irréductible à ses propriétés matérielles (la pierre ou le langage html) et à sa manifestation (dans l'espace physique ou numérique), alors l'identité de l'œuvre n'est pas directement accessible par sa matérialité. Finalement, l'internaute semble dans de très bonnes conditions épistémiques pour saisir l'identité de l'œuvre : il peut partir sur les pas du facteur Cheval lors de sa tournée, découvrir les gravures du XIX<sup>e</sup> siècle qui l'ont inspiré, comprendre comment la nature et les références locales ont eu un impact sur son imaginaire ; il peut rencontrer les membres de sa famille ou encore lire la dernière interview de l'architecte. Plus précisément, ce que l'on attend logiquement de l'internaute ou du visiteur qui déambule, c'est la saisie de ce qui fait l'identité de l'œuvre, et non une attention détournée par des propriétés accidentelles, non essentielles, de l'œuvre. Résumons les nouvelles propositions ayant émergé :

(e) Les propriétés esthétiques de l'œuvre sont irréductibles à ses propriétés physiques et à son soubassement matériel.

(f) L'appréhension d'une œuvre d'art comme œuvre d'art est irréductible à la perception sensible.

(g) La priorité logique pour comprendre une œuvre d'art est d'en saisir sa signification.

L'hypothèse intentionnaliste de l'art conduit à réviser de nombreuses croyances ordinaires. Ce que l'on désigne couramment comme étant l'œuvre d'art (cette surface plane et colorée, cette matière aux contours et à la forme déterminée, cette suite

---

<sup>3</sup> Pour une ontologie de l'art comme objet intentionnel, lire Ingarden R., *L'Œuvre d'art littéraire*, Lausanne, L'Âge d'homme, 1983 ; *Qu'est-ce qu'une œuvre musicale ?*, Paris, Christian Bourgeois, 1989.

matérielle de sons, cet ensemble de gestes corporels, cet ordonnancement de marques et de caractères, etc.) n'est qu'un simple *véhicule* de l'œuvre proprement dite, un médium et non un constituant de l'œuvre.

(h) Le mode de réalisation de l'œuvre, dans l'espace physique ou dans l'espace numérique, n'est pas constitutif de l'identité de l'œuvre.

(i) L'identité d'une œuvre d'art peut être préservée malgré les variations de modalité d'existence.

Ce que doivent préserver les versions physiques ou virtuelles de l'œuvre, c'est uniquement son identité intentionnelle. L'œuvre est indépendante de son support. Ce dernier a pour fonction d'assurer une certaine permanence et de rendre possible la réception, l'appropriation de l'œuvre par d'autres sujets que l'auteur. Ainsi, le dualisme entre le réel et le virtuel serait non seulement un frein pour toute clarification des arts numériques<sup>4</sup> mais surtout un obstacle pour comprendre de manière générale le statut ontique de l'art. La virtualisation de l'art constituerait en ce sens une véritable heuristique pour saisir les conditions d'identité de l'œuvre d'art, c'est-à-dire son identité intentionnelle.

### *3.3 Les impasses de l'hypothèse intentionnaliste*

Toutefois, l'hypothèse intentionnaliste pose problème. En réduisant l'expérience d'une œuvre d'art à une approche psychologique, une représentation mentale, toute perspective aléthique analysant les conditions de vérité pour comprendre l'œuvre se dissout. Y a-t-il encore un sens à parler de signification de l'œuvre si l'œuvre n'est que l'ensemble des propriétés projetées par la conscience qui la vise ? La distinction entre interprétation ajustée et interprétation incorrecte se fonde sur l'idée même de norme de vérité. Or, l'hypothèse intentionnaliste soulève le problème normatif d'adéquation interprétative.

Rappelons ici ce que propose Roman Ingarden afin d'éviter les impasses d'une approche psychologique de l'intentionnalité. Ce qu'il importe de préserver, c'est un accès intersubjectif aux œuvres d'art intentionnelles.

« Notre conception de l'œuvre se construit au cours d'une expérience esthétique, fondée sur la façon dont une œuvre se manifeste en se concrétisant. (...) Lorsque les conceptions de la même œuvre divergent, surtout lorsqu'elles sont établies par différents auditeurs en partant de diverses concrétisations, cela suscite souvent les disputes entre les auditeurs à propos du véritable contenu et de la valeur de l'œuvre. Par ces discussions entre les spécialistes et le grand public se constitue progressivement une vision commune, globale, de l'œuvre, correspondant alors à un objet esthétique commun, intersubjectif, d'ordre supérieur. C'est un complément intentionnel de l'opinion, non d'un seul, mais d'une communauté d'auditeurs dans un pays et dans un temps déterminé<sup>5</sup> ».

La possibilité de connaître l'œuvre est en jeu. Si l'intersubjectivité joue un rôle clef dans l'ontologie de l'art, de ses conditions d'identité, cela soulève le problème du statut même

---

<sup>4</sup> Pour une analyse critique de ce dualisme, lire Vial S., « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique », in *Psychologie Clinique*, vo.1, n°37, 2014, p. 38-51.

<sup>5</sup> Ingarden R., *Qu'est-ce qu'une œuvre musicale ?*, p. 180.

des propriétés esthétiques de l'art. Ce serait la relation esthétique qui confère le statut artistique de l'œuvre et non des propriétés esthétiques intrinsèques. D'où la proposition suivante :

(j) Les propriétés esthétiques d'une œuvre d'art sont des propriétés relationnelles.

### 3.4 Le statut artefactuel de l'art en question

La virtualisation de l'art renouvelle par ailleurs, l'analyse du caractère artefactuel de l'art en ce qu'il est fait par l'homme. Le pouvoir des réseaux numériques, des systèmes informatiques et des machines interreliées, c'est-à-dire la causalité interne et opaque des processus de l'internet, bouleverse nos représentations habituelles de l'art comme œuvre de l'homme. Les programmes algorithmiques, bien que le plus souvent ignorés de l'utilisateur, semblent accroître une forme de vie autonome de l'œuvre qui échappe à son auteur. Ainsi, deux conceptions contradictoires de l'internet se juxtaposent : d'un côté, l'internet comme outil de l'homme et de l'autre, l'internet comme instrument qui fait monde. Cette tension confronte deux conceptions de l'internet :

1. l'internet, analysé comme haut-lieu de la documentalité, au sens où c'est une mémoire externe permettant la disponibilité des œuvres humaines et la préservation des traces humaines<sup>6</sup> ;
2. l'internet comme instrument qui fait monde où c'est le réseau, et non plus l'homme, qui est l'opérateur final<sup>7</sup>.

La virtualisation de l'art est en ce sens tiraillé entre deux présentations :

- 1'. La virtualisation de l'art, c'est *l'inscription* humaine de l'art sur *l'espace numérique* qu'est le Web. Elle implique l'organisation non hiérarchique et hypertextuelle de l'information, et est la conséquence du langage informatique Html et des interfaces graphiques proposées par la navigation.
- 2'. La virtualisation de l'art, c'est fonctionnellement une *mutation* de l'art. Un système hybride dont le soubassement, invisible et opaque, est l'internet. Ce dernier est entendu comme réseau informatique impliquant des infrastructures industrielles et reliant des ordinateurs.

Comme le souligne Paul Mathias, l'internet comprend trois dimensions : une dimension industrielle (les infrastructures de télécommunication, les industries informatiques, l'économie numérique), une dimension informatique (les protocoles, les logiciels, les algorithmes, etc.) et une dimension cognitive (la nébuleuse informationnelle qui met en réseau les intelligences). Ce qui est en jeu ici c'est le caractère génératif de la causalité informatique.

(k) La virtualisation de l'art entremêle logique intentionnelle (la recherche de la signification) et causalité mécanique (celle du système informatique).

La complexité structurelle de l'internet questionne les relations étroites entre art et humanité. Comment penser l'intrication entre la causalité humaine et la causalité

---

<sup>6</sup> Pariente-Butterlin I., *Philosophie de l'espace connecté : la réalité d'internet*, Paris, Le bord de l'eau, 2018.

<sup>7</sup> Mathias P., *Qu'est-ce que l'internet ?*, Paris, Vrin, 2009.

mécanique dans le processus de virtualisation ? Nous nous représentons l'internet comme un univers sémantique où la recherche du sens est centrale. Mais la calculabilité intrinsèque des machines déclenchées par les serveurs et routeurs conduit à la succession d'opérations de traduction, de déplacement, de glissement, de mutation. L'internet, en tant que nébuleuse informationnelle, fabrique des itinéraires qui déplacent continûment la pensée. La collusion entre le principe de circulation et de temporalité des flux et celui de la sémantique et de la logique s'avère problématique. Conséquemment, si l'on souligne la formidable utilité de l'internet et la simplicité de son interface pour l'utilisateur informatique, on oublie que, l'internet est loin d'être un simple composite de textes, de sons et d'images. Il est en vérité « un système applicatif opaque dont nous n'apercevons qu'une interface utilisable, dont nous ne possédons qu'un usage rudimentaire technique, dont nous sommes condamnés à méconnaître et bien plutôt même à oublier la complexité et la transparence – l'invisibilité<sup>8</sup> ». Or, on peut se demander si cela ne constitue pas un obstacle important pour faire fonctionner une œuvre d'art.

Afin d'examiner le poids de cette intrication causale, attardons-nous sur un exemple : l'installation de réalité virtuelle générative et interactive *Fractal Flowers* de Miguel Chevalier (2009). Il s'agit de fleurs fractales géantes de différentes couleurs et formes, générées à l'infini grâce à un logiciel. Cette œuvre s'appuie sur un principe génératif et interactif créant des graines virtuelles autonomes, qui se transforment de manière aléatoire : elles naissent, grandissent, s'épanouissent, meurent, se croisent et se reproduisent en réaction au passage des visiteurs. Le processus de développement des végétaux colorés créés sur ordinateur est régi par un logiciel conçu spécifiquement : dix-huit graines virtuelles ont ainsi été créées par Miguel Chevalier et son équipe, donnant naissance à une infinie variété de formes. Bien qu'elle soit en partie paramétrable, la croissance de ces fleurs numériques repose essentiellement sur une composante aléatoire générée par le programme. Le propre de cette œuvre numérique est de reposer sur un code, susceptible d'être interprété différemment selon les logiciels. Ce code illustre pleinement le principe de variabilité. Si les mouvements du spectateur ont bien une incidence sur la métamorphose des fleurs fractales, nul ne peut pour autant prédire, maîtriser ni contrôler ce que produiront ces fleurs fractales.

La virtualisation de l'art introduirait-elle une nouvelle manière d'être de l'œuvre, une œuvre en cours ou bien cela n'indique-t-il pas bien plutôt le caractère toujours inachevé d'une œuvre d'art ? La virtualisation de l'art souligne l'importance d'un questionnement eu égard au contexte de production des œuvres d'art. Deux propositions en tension émergent de cette description :

- (l) Une œuvre d'art est, de manière essentielle, une production humaine.
- (m) L'identité de l'œuvre n'est pas fixée par l'auteur.

### 3.5 La réception de l'œuvre

Le contexte de réception de l'art est lui aussi au cœur des difficultés. On peut se demander si l'internaute est un spectateur comme les autres ou s'il y a une spécificité du contexte de réception dans l'espace numérique. La virtualisation conduit-elle à bouleverser les modalités perceptives mais aussi émotionnelles, imaginatives et intellectuelles de l'appréhension de l'œuvre ? En ce sens, Stéphane Vial<sup>9</sup> interroge les implications

---

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>9</sup> Vial S., « Qu'appelle-t-on design numérique ? », in *Interfaces Numériques*, vol.1, 2017.

épistémiques du numérique et soumet l'idée d'une révolution de la perception. Il distingue la perception *sensible* de la matière sensible et la perception *interfacée* de ce qu'il nomme « la matière invisible de la réalité numérique ». Si on ne perçoit jamais la matière informatisée, c'est cette matière qui réagit quand on agit sous le clavier, la souris ou la manette avec retour haptique (qui affine les vibrations), mais aussi avec les interfaces telles que le casque virtuel ou encore les gants de données (« *data gloves* »). Une œuvre perçue dans l'espace numérique impliquera de manière privilégiée le toucher ainsi que la gestuelle, peu mobilisés jusqu'alors dans la relation traditionnelle du public avec l'art. En ce sens, l'innovation technologique de l'université de Bristol et de la start-up UltraHaptic, permet à l'internaute de toucher virtuellement une œuvre en 3D, par exemple un bas-relief ou une sculpture, à l'aide d'un casque immersif ou de lunettes 3D. Cette innovation repose sur un système d'ultrasons qui viennent perturber les molécules d'air. La technologie numérique suppose une attitude appropriative de la part du spectateur. L'art numérique sollicite un mouvement de l'œuvre vers le spectateur et, inversement, du spectateur vers l'œuvre.

Le pouvoir d'immersion des œuvres virtuelles (en tant que dispositif optique et kinesthésique conduisant à effacer la distance entre le monde de l'œuvre et celui du spectateur) peut aussi être renforcé par le lieu et les structures d'exposition. Ainsi, le dôme qui a permis d'accueillir l'œuvre interactive *Global Fire* de l'artiste Du Zhenjun (2007). Alors que des images recouvrent la forme sphérique du dôme et sont visibles depuis l'extérieur, les visiteurs, armés d'un briquet, ont la possibilité d'agir symboliquement sur ce monde, embrasant le dôme de projections enflammées. À l'aide des flammes réelles des briquets actionnés, des geysers de gaz virtuels consomment virtuellement les drapeaux nationaux, image d'un monde qui flambe. Mais seule la collaboration des spectateurs permet de faire disparaître la totalité des fragments de tissu pour qu'une épaisse fumée virtuelle envahisse l'image. Ce caractère interactif jette un trouble quant à la distinction entre contexte de création et réception, entre auteur et spectateur. Le spectateur est acteur de l'art. Il joue un rôle déterminant dans l'activation des propriétés de l'œuvre. Ce qu'est l'œuvre, c'est au moins en partie, ce qu'elle fait. Comme le souligne Nelson Goodman :

« [...] bien que l'activation d'une œuvre ne soit habituellement pas effectuée par l'artiste et en appelle souvent à des procédures routinières, voire serviles, accomplies par des techniciens, elle ne doit pas être négligée comme une question purement pratique et artistiquement accessoire ; car ce que les œuvres sont dépend en dernier ressort de ce qu'elles font<sup>10</sup> ».

(n) Le contexte de réception, loin de relever d'une modalité passive d'expérience, suppose logiquement l'appropriation active du spectateur.

(o) Sans activation du public, les propriétés de l'œuvre d'art sont seulement en puissance.

(p) La virtualisation de l'art déploie les modalités d'activation de l'œuvre.

Le caractère non seulement immersif mais aussi interactif de la virtualisation de l'art conduit à repenser l'autorité de l'auteur ainsi que l'idée même d'identité pour une œuvre.

---

<sup>10</sup> Goodman N., « L'art en action », p. 145, in Cometti J-P., Morizot J., Pouivet R. (éds.), *Esthétique contemporaine*, Paris, Vrin, 2005, p. 143-157.

Comme le souligne Jean-Paul Fourmentraux<sup>11</sup>, les modalités de l'interaction dans l'espace numérique sont multiples :

- la navigation dans l'espace virtuel,
- la commande d'un processus qui sera observable par l'internaute,
- la contribution de données de la part de l'internaute,
- l'altération ou l'action collective en temps réel.

Or, la survie de l'œuvre est-elle menacée par l'altération de ses propriétés ? L'art semble ici tiraillé entre deux catégories : celle des choses substantielles, indépendantes ontologiquement et persistantes à travers le temps, et celle des actions, des performances. Si ce problème dépasse les limites de cet article, s'élabore néanmoins la proposition minimale suivante.

(q) L'identité de l'œuvre constitue le critère de réussite de l'activation d'une œuvre.

Une œuvre d'art est activée seulement s'il s'agit de comprendre son identité. Les possibilités sémantiques d'une œuvre dépendent de ce qu'elle est et pas seulement de nos capacités interprétatives. L'activation de l'œuvre est circonscrite par les propriétés de l'œuvre.

En résumé, l'analyse de la virtualisation de l'art est riche de propositions ontologiques et épistémologiques au sujet du statut problématique de l'art. Elle souligne la complexité des conditions d'existence, d'identité et de survie de l'art. Elle met en évidence les liens logiques entre la compréhension d'une œuvre, ce qu'elle est et ce qu'elle fait. Il importe maintenant de focaliser notre attention sur la manière d'être de l'art virtuel. Quelles sont ses conditions spécifiques d'existence ?

#### 4. Ontologie appliquée de l'art virtuel : œuvre numérisée et œuvre numérique

Afin de préciser la réflexion conduite ici, il convient de distinguer l'art qui utilise le numérique comme simple *outil* pour créer des objets plus traditionnels – photographie, sculpture, cinéma ou musique – et l'art qui utilise le numérique comme *médium* à part entière.

1. Les œuvres numérisées : la numérisation des œuvres d'art permettant à la fois leur stockage sous format numérique et leur diffusion sur l'internet<sup>12</sup>.
2. Les œuvres numériques : les œuvres produites pour le format numérique et, notamment, le *net art*, produit pour la diffusion dans l'espace numérique qu'est l'internet.

Dans le premier cas, le numérique est un moyen : cela renvoie à toute pratique de conception qui recourt à la matière informatisée comme *instrument* de création, telle une œuvre architecturale dont le plan aurait été réalisé à l'aide d'un logiciel de conception. Le numérique est ici utilisé comme instrument ou méthode, au même titre que le crayon, le

---

<sup>11</sup> Fourmentraux J-P., *Art et internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005.

<sup>12</sup> On pourrait objecter qu'il s'agit ici seulement de reproductions numériques. Parler d'œuvres numériques c'est souligner que la virtualisation de l'art n'est pas uniquement une technique de reproduction.

collage, l'instrument de musique. Dans ce cas, il y a nécessairement du numérique dans le procédé, le processus de création, mais pas nécessairement dans l'œuvre produite. À la différence des œuvres numérisées, les œuvres numériques partent de la matière informatisée comme matière à modeler *en elle-même et pour elle-même*, avec l'intention de donner vie à des usages spécifiques. Le point commun entre l'art numérisé et l'art numérique, c'est que la perception se fait et ne peut se faire qu'à l'aide d'interfaces. Ici, comme le souligne Vial<sup>13</sup>, l'expérience digitale n'est pas de l'ordre de l'action mécanique, mais de l'ordre de l'interaction algorithmique : la machine réagit aux actions de l'utilisateur. L'interface digitale est interactive du fait de la dimension réactive de la matière informatisée. En ce sens, la numérisation de l'art implique des formes interactives produites dans des matières informatisées et organisées autour d'une interface. Mais en quoi consiste la différence entre œuvres numérisées et œuvres numériques ?

#### 4.1 Les œuvres numérisées

Les œuvres numérisées s'articulent autour de trois éléments :

- l'interface digitale,
- l'image numérique,
- la dénotation : ce à quoi renvoie l'image, ce qu'elle semble indiquer, c'est-à-dire l'œuvre.

Le processus de numérisation de l'œuvre suppose l'accès à l'œuvre : la version numérisée permettrait à l'utilisateur connecté d'accéder à la signification de l'œuvre, à ses propriétés essentielles. Mais si l'œuvre numérisée acquiert de nouvelles caractéristiques, se pose la question de l'émergence d'une nouvelle œuvre. Ainsi, l'enjeu de l'art à l'âge de sa virtualisation est double. Du point de vue ontologique, la numérisation et la diffusion connectée interrogent quant à la possibilité et à la nécessité de garantir les conditions de survie de l'œuvre : comment préserver son identité ? Du point de vue épistémologique, on attend du transfert numérique qu'il soit une fenêtre virtuelle sur l'art.

Qu'entend-on exactement par cette idée ? Comme le rappelle Isabelle Pariente-Butterlin, « nous ne regardons pas de la même manière l'écran lorsque nous nous arrêtons à sa matérialité, et lorsque, précisément parce que sa matérialité est telle qu'elle est capable de s'effacer, il rend possible le fait de regarder autre chose que lui, par exemple ce qui s'affiche sur Internet<sup>14</sup> ». Si l'on est bien face à un écran, ce n'est pas l'écran que nous regardons mais « à travers lui ». De là naît l'hypothèse séduisante du numérique comme fenêtre sur un autre monde, ce qui suppose son effacement matériel pour donner à voir autre chose que lui-même : une réalité virtuelle, non actuelle, ici les mondes de l'art, êtres numériques virtuels. À cela, s'oppose la proposition de Pariente selon laquelle l'internet est le monde actuel : sans surenchère métaphysique ni dérive fantasmagorique, il importe de reconnaître que l'espace numérique, dans lequel nous interagissons, a causalement des effets dans le monde non numérique.

Dès lors, percevoir à l'ère numérique, ce n'est pas percevoir de nouveaux objets dont le statut ontologique serait en rupture avec la réalité actuelle. C'est bien plutôt l'acte de perception qui est à reconcevoir au sens où nos habitudes perceptives sont modifiées. L'ère numérique exige du spectateur d'apprendre à percevoir dans l'espace numérique, perception aux modalités inédites et parfois désarmantes. Si le transfert numérique de

---

<sup>13</sup> Vial S., « Qu'appelle-t-on design numérique ? », *op. cit.*

<sup>14</sup> Pariente-Butterlin I., « La création d'un nouvel espace social », § 21.

l'art n'est pas la création d'œuvres virtuelles distinctes de la réalité actuelle, le statut des œuvres numérisées n'en est pas moins problématique. Le transfert numérique doit-il être examiné comme une modalité de la présentation ou est-il une forme de représentation ? La numérisation d'une œuvre d'art est tiraillée entre le statut de document et celui d'image. L'œuvre numérisée oscille entre le statut de source et celui de modèle.

La numérisation d'une œuvre d'art n'est pas sa dissolution physique mais elle relève d'une re-matérialisation. Du fait de l'uniformisation des paramètres matériels dans un même support numérique, le médium est transformé en données informatiques, rendant la représentation numérique programmable. D'un côté, on peut souligner que la reproduction numérique d'une œuvre d'art ne porte pas en soi atteinte à son intégrité si elle est reconnue comme une copie et non confondue avec l'œuvre elle-même. Mais si l'on attend de la numérisation de l'art que l'œuvre soit présentée et non représentée, permettant en ce sens l'accès à l'œuvre et non à une réplique, le problème de la re-matérialisation est conséquent. D'ailleurs et indépendamment de cette difficulté de statut entre représentation et présentation, l'appropriabilité que favorise les technologies numériques, par leur caractère interactif et parfois immersif, semble conduire à faire oublier son statut de copie.

#### 4.2 Le statut de copie

En ce sens, Jean-François Rastier indique que « sur la toile, tout semble allographique et plus rien ne fait autorité, puisque l'autographie suppose l'inscription dans la résistance d'une matière<sup>15</sup> ». Afin de comprendre cette proposition, rappelons la distinction goodmanienne entre le statut allographique de l'art et le statut autographique de l'art<sup>16</sup>, laquelle repose sur trois explicitations :

- la vulnérabilité à la contrefaçon ;
- le principe d'identité notationnelle ;
- l'indépendance quant à l'histoire de production.

Ainsi, une œuvre est *autographique* si :

- (1) la distinction entre l'original et un faux a un sens en ce que sa reproduction la plus exacte ne compte pas comme une instance ;
- (2) il n'est pas possible de distinguer les propriétés essentielles des propriétés accidentelles de l'œuvre ;
- (3) l'histoire de sa production est essentielle pour son identité.

Une œuvre est *allographique* si :

- (1) elle peut être répliquée ;
- (2) la notation (en tant que principe d'identité) permet de discerner les instances de l'œuvre ;
- (3) l'identification d'une instance de l'œuvre est indépendante de l'histoire de production de son objet.

Une œuvre autographique est une œuvre non duplicable : même la reproduction la plus exacte, la plus fidèle ne peut compter comme instance de l'œuvre. Le contexte de création

---

<sup>15</sup> Rastier J-F., *Créer : Image, Langage, Virtuel*, Paris, Casimiro, 2016, p. 151.

<sup>16</sup> Goodman N., *Langages de l'art : une approche de la théorie des symboles*, Paris, Fayard, 2011, p. 147.

est déterminant quant aux conditions d'identité et critère d'authenticité de l'œuvre. Toute modification même apparemment insignifiante met en péril la survie de l'œuvre. À la différence, c'est le caractère notationnel de l'œuvre allographique qui rend possible la multiplicité des instances : l'articulation syntaxique et la différenciation sémantique d'une notation permet de distinguer ce qui compte comme instance de l'œuvre. La notation est répliquable car elle est syntaxiquement articulée et sémantiquement différenciée. Mais la notation ne fixe pas l'ensemble des propriétés des instanciations de l'œuvre allographique. Or, du fait de l'incomplétude et de l'indétermination de toute notation (en ce qu'elle ne définit pas l'ensemble des propriétés de ses réalisations), cela implique deux choses :

1. D'une part, le contexte de création de la notation ne constitue pas un critère d'identité de l'œuvre ; seuls les critères notationnels déterminent ce qui compte comme instance de l'œuvre.
2. D'autre part, la cartographie notationnelle se distingue de ses réalisations multiples. Le principe d'identité (chaque réalisation, pour compter comme réalisation de la notation, doit respecter strictement cette dernière) n'implique nullement un principe de reproduction à l'identique (chaque réalisation serait sinon vouée à l'uniformité). Ainsi, les instances de l'œuvre ne sont pas des répliques. Chaque réalisation est irréductible à toute autre malgré leur identité.

Revenons à partir de cet éclairage conceptuel, à la proposition de Rastier : « Sur la Toile, tout semble allographique et plus rien ne fait autorité ». La première question qui se pose est la suivante : la numérisation de l'art conduit-elle à une transformation de régime de l'œuvre, du régime autographique au régime allographique ? Si oui, cela modifie de manière cruciale non seulement le mode d'existence de l'art mais aussi ses conditions d'identité et de survie. Cela signifie que là où le musée est lié à une culture autographique où aucune réplique, même la plus précise, ne peut compter comme une instance de l'œuvre, ce que l'on nomme *musée virtuel* modifie de manière substantielle les conditions d'existence et d'identité de l'art. Résumons les risques du musée virtuel :

- la dissolution de la distinction entre l'original et le faux artistique,
- la distance entre le critère d'identité (être cette œuvre) et le critère d'individuation (être telle réalisation de cette œuvre),
- la désolidarisation de l'identité de l'œuvre quant à son contexte de création.

#### *4.3 Implémentation et activation symbolique des œuvres numérisées*

Toutefois, il importe de distinguer la possibilité théorique de déterminer ce qui compte comme instance de l'œuvre et sa difficulté pratique. D'ailleurs, si la modification n'est pas substantielle mais seulement apparente (« tout *semble* allographique »), le problème serait celui d'une erreur de catégorie de l'internaute. Là où une œuvre est autographique, le transfert numérique ne menace-t-il pas, par ses *usages*, l'intégrité de l'œuvre ? La numérisation de l'art conduirait à faire voler en éclat l'auteur. Si « plus rien ne fait autorité », ce serait au sens où le numérique, par sa structure et son fonctionnement, dispose l'utilisateur à détacher l'œuvre de tout contexte de production. Or, la crainte est bien que cet ensemble de pratiques émancipées de toute attention autographique rende impossible le bon fonctionnement de l'œuvre. C'est ici non pas une analyse psychologique mais *logique* des conditions d'appréhension de l'œuvre. Si une œuvre d'art est autographique, au sens où le contexte de création fixe l'identité de l'œuvre, alors cela

implique logiquement pour saisir l'identité de l'œuvre, de percevoir l'œuvre, d'y répondre de manière émotionnelle et de l'interpréter comme une œuvre autographique : c'est-à-dire une œuvre pour laquelle le contexte de création est absolument décisif et pour laquelle la question de la contrefaçon constitue le premier horizon de l'attention. Or, les conditions numériques ne mettent-elles pas à mal l'implémentation de l'œuvre et par là son activation symbolique ?

*L'implémentation* relève des conditions préalables à toute *activation*<sup>17</sup> : l'implémentation permet de s'assurer que l'œuvre puisse fonctionner symboliquement. Les conditions d'implémentation n'appartiennent pas directement à l'œuvre mais contribuent à son fonctionnement esthétique. Pour Goodman, l'implémentation concerne l'effectivité d'un fonctionnement qui ne peut se réduire à une procédure institutionnelle : elle s'étend à de multiples actions qui vont de l'éclairage de l'œuvre, son exposition, sa restauration, ou encore les activités pédagogiques des musées<sup>18</sup>. Alors que l'activation symbolique relève des spectateurs, l'implémentation est prise en charge par des médiateurs multiples : les conservateurs de musée, les exposants, les techniciens, les organisateurs culturels, les chargés de mission... L'enjeu que soulève Rastier à propos de la numérisation de l'art est celui de l'implémentation : le transfert numérique est-il, de manière constitutive, ou à tout le moins par la génération de mésusages, un obstacle à l'activation symbolique des œuvres autographiques ? Ici, ce qui est reproché à la numérisation de l'art, c'est la dissolution de la culture autographique. Les répliques de l'art (les reproductions de l'œuvre qui ne comptent pas comme des instances de l'œuvre bien qu'elles y réfèrent) ne sont plus distinctes de l'original. La culture autographique s'élabore autour de deux propositions :

1. L'original se distingue (et doit être distingué par le spectateur) de ses reproductions et de ses contrefaçons.
2. Les répliques sont esthétiquement inférieures à l'œuvre originale.

D'où l'éthique des musées afin d'assurer une bonne implémentation des œuvres d'art : un usage limité des répliques à des fins décoratives ou heuristiques mais non esthétiques ainsi qu'une production différenciée (changement de taille et de matière pour la réplique) afin d'éviter toute identification chez le spectateur entre l'original et sa reproduction. Finalement, le risque de la numérisation de l'art n'est-il pas justement de conduire à l'effacement de la distinction entre original et réplique et de favoriser la confusion chez l'internaute ? Là où la précaution structurelle est l'horizon éthique des pratiques muséales<sup>19</sup>, la numérisation conduirait à négliger les conditions logiques d'implémentation des œuvres autographiques.

Or, les conditions d'implémentation muséale doivent être interrogées : n'y a-t-il pas un risque à régler l'implémentation de l'œuvre par un rapport strictement autographique ? Voici l'expérience de pensée que propose Goodman<sup>20</sup>, celle d'une bibliothèque qui

---

<sup>17</sup> Speidel K., « Activer les concepts. Allers-retours entre art et philosophie », *Rue Descartes*, vol.1, n°80, 2014, p. 62-81.

<sup>18</sup> Goodman N., « L'implémentation dans les arts », in *L'art en théorie et en action*, Paris, éd. de l'Éclat, 1996, p. 54.

<sup>19</sup> Bohn J.W., « Museum and the Culture of Autography », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 57, n°1, 1999, p. 55-65.

<sup>20</sup> Goodman N., « La fin du musée », *Esthétique et connaissance*, tr. R. Pouivet, éd. de l'Éclat, 2001, p. 68-81.

garantit un rapport strictement autographique au livre de littérature. Imaginons une bibliothèque martienne où il n'y a aucune table ni bureaux, aucune chaise sauf pour les gardiens. Dans chaque pièce, les livres les plus importants sont exposés sur un mur ou derrière une vitrine afin de s'assurer d'une certaine distance de sécurité. Aucun livre ne circule, mais de petits projecteurs présentent certaines pages de livres. Cette expérience de pensée, très drôle, interroge de manière ironique la condition muséale : pourquoi ne pourrions-nous pas fréquenter les musées comme nous fréquentons les bibliothèques ? Nous pourrions d'ailleurs ajouter qu'en ce sens, c'est ce que permettrait un musée virtuel. Au lieu de mettre « sous cloche » les œuvres, la numérisation des œuvres favoriserait l'immersion, la manipulation, l'interactivité. L'espace virtuel met entre parenthèse les enjeux de sécurité, de conservation et de protection des œuvres en rendant caduque la question de l'original. Le musée virtuel rend disponible les œuvres.

L'enjeu est alors celui de l'éducation de la perception pour faire fonctionner une œuvre d'art comme œuvre d'art et comme telle œuvre d'art. Mais comment la numérisation de l'art pourrait-elle développer la finesse requise pour percevoir l'œuvre et la faire fonctionner alors que l'espace numérique qu'est le musée virtuel semble condamné à présenter des répliques inférieures à l'original (ne possédant pas les qualités spécifiques et singulières de l'œuvre authentique) ? L'un des enjeux du musée virtuel est ainsi la préservation de la distinction entre original et réplique tout en mettant en cause l'infériorité supposée des répliques.

En outre, par-delà la difficulté que constitue le manque de familiarité avec l'art, un problème majeur se pose pour les œuvres autographiques. Une peinture ou une sculpture peuvent être appréhendées par un simple regard. À la différence, il est impossible d'avoir lu un livre en ne lisant que la première page de chaque chapitre, d'avoir entendu une œuvre musicale en ayant écouté seulement un court extrait ou d'avoir regardé un film en voyant sa bande-annonce. Une œuvre littéraire ou musicale suppose des contraintes temporelles. Une œuvre atemporelle rend possible la volatilité du spectateur. Or, on peut se demander si le musée virtuel, par ses modalités interactives, peut faciliter la résolution de la tension entre atemporalité de l'œuvre et dispersion du spectateur. Le musée virtuel implique des fonctionnalités interactives et crée des chemins narratifs sollicitant l'enquête attentive du spectateur. Il pourrait constituer une ressource cognitive d'implémentation de l'art facilitant la mobilisation active et durable du récepteur.

#### *4.4 La navigation, une activité cognitive ?*

La navigation virtuelle favorise-t-elle la recherche de la compréhension ou nourrit-elle la dispersion intellectuelle en portant toute son attention sur le plaisir ? En suivant Rastier, « l'art numérique, par son retrait instrumental, incline au ludique<sup>21</sup> ». Une œuvre dans l'espace non numérique introduit une permanence, une stabilité qui concourt à un effort d'objectivation<sup>22</sup>. À la différence, la virtualisation de l'art semble exacerber le sentiment de déréalisation (distinct de la supposée immatérialité numérique) et circonscrire l'œuvre numérisée dans le champ ludique du divertissement. En effet, le risque dans l'espace numérique est que les œuvres soient offertes, sans précaution, à toutes les manipulations ludiques ou à une perception désengagée, ignorant tout de leur statut symbolique. Ce qui est en jeu, c'est la capacité à faire fonctionner l'œuvre numérisée comme *document* de l'œuvre.

---

<sup>21</sup> Rastier J-F., *op. cit.*, p. 153.

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 131.

Or, les outils et techniques du virtuel (permettant par exemple de scruter les œuvres au plus près grâce à des images en très haute résolution, de modifier les échelles à sa guise, de zoomer sur n'importe quel détail et ainsi de se « plonger dans la matière » par un simple geste du doigt sur la tablette) sont puissants. Les expériences d'immersion permises par la numérisation des œuvres ont l'effet d'un plaisir immédiat. Le risque est d'oublier qu'une œuvre d'art, du fait de son statut symbolique, résiste à une saisie immédiate, sur le vif. Elle oblige à apprendre à chaque fois comment la percevoir, la lire, la voir, l'entendre. Le travail interprétatif impliqué logiquement par les langages de l'art ne se confond pas avec l'altération ludique centrée sur la valeur hédonique—le degré de plaisir— de l'expérience interactive suscitée. À ce titre, les humanités numériques sont confrontées au problème de ce à quoi elles donnent accès, de ce qu'elles permettent et de ce qu'elles favorisent : le travail de l'attention ou l'expérience divertissante ?

La numérisation des œuvres d'art pose un deuxième problème lié à ce qu'est l'internet : « internet est le lieu du monde dans lequel la documentalité joue pleinement et radicalement son rôle [...] dans la mesure où n'a d'existence, sur internet, que ce qui s'écrit, et où ce qui s'écrit a de l'existence sur internet par le fait seul qu'il est écrit<sup>23</sup> ». Ce qui caractérise la numérisation, c'est l'omni-spatio-temporalité des objets numériques, toujours disponibles et présents partout. Considérant l'espace numérique comme le haut-lieu de la documentalité et de la mémoire externe, le paradoxe est le suivant : là où on pourrait penser que la conservation numérique de l'art favorise sa connaissance, n'y aurait-il pas bien plutôt une inclination structurelle à oublier<sup>24</sup>? La numérisation est un dispositif de mémoire. Mais de cette mémoire externe du patrimoine artistique, on ne peut déduire ni la compréhension des œuvres numérisées ni le souvenir de l'expérience artistique, entendue comme familiarité avec les œuvres. Face à la crainte de l'externalisation de la mémoire comme droit d'oublier, il importe de reconnaître que la trace numérique, du fait de sa disponibilité permanente, pourrait laisser croire à une maîtrise en puissance de la totalité de ses contenus. Or, seul le souvenir actif constamment renouvelé ainsi que la réitération de l'activation symbolique constitue en acte les dispositions perceptuelles, imaginatives, émotionnelles et intellectuelles nécessaires pour la compréhension de l'art. Si l'internet est bien ce haut-lieu de la documentalité, la numérisation de l'art révèle cette scission entre l'activité de connaître (qui en appelle à la mémoire active) et les contenus de connaissance. La difficulté est la suivante : telle la bibliothèque décrite par Borges dans sa nouvelle<sup>25</sup>, la massification et l'extension illimitée de la mémoire externe qu'est l'internet tend à rendre impossible, parce qu'inappropriable, la compréhension.

Enfin, une troisième difficulté apparaît pour les œuvres numérisées. L'idéal de la transmission numérique de l'art tendrait à imposer sans discussion sa vérité référentielle. Les œuvres d'art nous parviendraient par transparence, sans médiation, ou, du moins, sans médiation apparente. Or, en fragmentant le contenu et en créant des jonctions pour mobiliser l'intérêt de l'internaute, la logique de réception d'un objet manipulable n'a rien à voir avec la perception *in situ* à laquelle est destinée préalablement l'œuvre. Sur la surface de l'écran, c'est la dimension interactive qui détermine les conditions de réception. Elle affecte la considération qu'accorde le spectateur au contenu présenté. Le dispositif interactif, même s'il est sobre, ne sera pas neutre. Il oriente notre perception de

---

<sup>23</sup> I. Pariente-Butterlin, « La création d'un nouvel espace social », §4.

<sup>24</sup> Cela n'est pas sans rappeler le paradoxe de l'écriture examiné par Platon dans *Le Phèdre*.

<sup>25</sup> Borges J-L., « La bibliothèque de Babel », *Fictions*, Paris, Folio, 2018.

l'œuvre car « en mettant en rapport la forme du contenu et la forme de l'expression, l'interface assume une fonction sémiotique<sup>26</sup> ». L'interface qui comporte des signes (couleurs, éléments sonores, mode de fonctionnement interactif et indicateurs de navigation, graphisme...), constitue elle-même une représentation graphique. Loin d'être une simple présentation, l'interface digitale ne pourrait être confondue avec l'accès *en personne* à l'œuvre d'art. La présentation d'une œuvre permet de faire varier les aspects sous lesquels elle est saisie. Or, on pourrait penser que la navigation permet l'exploration du spectateur émancipée de toute clôture représentationnelle. Les modalités interactives permettraient de se déprendre d'un point de vue restreint grâce à la manipulation numérique. Mais toute arborescence d'entrée, toute indexation, toute programmation par des métadonnées ferme d'autres parcours possibles. Le dispositif numérique établit des schémas fragmentés dans lesquels les internautes peuvent naviguer et qui relèvent d'associations préprogrammées ayant une existence objective<sup>27</sup>. Si les propositions interactives peuvent être labyrinthiques, voire étourdissantes, nous naviguons néanmoins dans des configurations déjà établies, qui offrent un nombre prédéterminé de possibilités.

La logique des œuvres numérisées peut se définir par sa volonté d'afficher un lien référentiel avec le monde réel. L'œuvre numérisée doit être représentation de l'œuvre. Les attentes pour le spectateur sont complexes. Actif devant son écran, le spectateur, qui est aussi un usager, doit à la fois saisir le mode opératoire de l'interface, tout en adhérant à l'œuvre, c'est-à-dire en accordant prioritairement son attention à la saisie des contenus de signification de l'œuvre. L'interface numérique est constamment présente à l'écran, que ce soit en arrière-plan ou en marge. D'où une forme d'opacité référentielle de l'œuvre numérisée. La difficulté de la perception virtuelle est bien là. L'inversion interfacique qui consiste en ce que la réactivité de l'interface prend le dessus sur le contenu interfacé<sup>28</sup> met en évidence la nature ambiguë de l'interface.

Le caractère non-linéaire du format web implique une autre difficulté. En effet, le format web sollicite des compétences numériques spécifiques : le spectateur doit être disposé à voir ces figures arborescentes comme les composantes d'une œuvre homogène dont la narration prend la forme d'un réseau. L'incertitude du spectateur quant au terme du processus perceptif (comment être sûr d'avoir vu et saisi tout le contenu, de s'être rendu à la fin du parcours de navigation ?) souligne structurellement la difficulté de toute perception digitale du point de vue de l'intelligibilité de l'œuvre. Le risque de la navigation fragmentée, décousue, c'est que l'œuvre, se donnant de manière imprévisible, nous demeure opaque. Ainsi, la difficulté épistémologique soulevée par les œuvres d'art numérisées est importante : comment rendre l'œuvre numérisée intelligible et de quelle façon un dispositif digital peut-il avoir valeur de document permettant une lecture *authentifiante* ? Il importe donc d'évaluer de quelle façon la structure informatique sous-jacente, les conventions digitales et l'interface à valeur sémiotique affectent notre appréhension de l'œuvre.

---

<sup>26</sup> Di Crosta M., *Entre cinéma et jeu-vidéo : l'interface-film*, Paris, De Boeck, 2009, p. 158.

<sup>27</sup> Manovitch L., *Le langage des nouveaux médias*, Paris, Les presses du réel, 2010, p. 148.

<sup>28</sup> Bootz P., « Approche du rôle de la mémoire dans la conception et la réception de quelques œuvres en littérature numérique », in *Journée d'études*, 2003.

## 5. Le net art, une rupture ontologique ?

Il importe de revenir maintenant à ce qui distingue l'art numérique de l'art numérisé. L'art numérique a pour spécificité d'avoir été créé pour l'écran numérique : cet art *de* et *en* réseau est *par* et *pour* internet. Ces productions numériques sont distinctes des œuvres transférées *sur* des sites-galleries, bibliothèques ou musées virtuels. La spécificité est qu'internet n'est pas simplement un support ni un outil mais la cause matérielle (la matière informatisée) et la cause finale (l'art numérique). L'espace numérique est à la fois espace de création et de réception du *net art*<sup>29</sup>. Malgré la disparité des formes, des genres et des catégories, on peut caractériser le *net art* par les quatre propriétés suivantes :

1. la *fragmentation* : le *net art* propose des contenus de manière non linéaire. Ces fragments sont souvent segmentés par lieu, par thème ou par personnage ;
2. le *caractère pluri-médiatique* : le *net art* élabore des narrations en réseaux et s'exprime par plusieurs médias – vidéo, photo, texte en format pdf, podcast, lien avec les médias sociaux, etc. ;
3. *l'interactivité* : il est basé, à divers degrés, sur une logique d'interactivité qui assure le déroulement de la création et de la réception ;
4. *l'implication du spectateur* : le *net art* a besoin d'une intervention du spectateur pour assurer sa progression.

### 5.1 L'image actée

Plus précisément, le *net art* renouvelle le rapport à l'image. Elle se donne à voir et à performer, devenant « image actée »<sup>30</sup>. *L'image actée* caractérise l'engagement du spectateur dans la manipulation des gestes interfacés à l'intérieur des structures visuelles narratives. Non seulement elle permet mais elle suppose l'intervention sur la séquence, le déroulement des récits et images qui réagissent en temps réel aux actions de l'internaute. L'exigence manipulative du *net art* implique des dispositions spécifiques de la part du spectateur. Le *net art* rompt, par définition, avec le récit linéaire, la représentation fixée, l'organisation sonore organiquement structurée : l'œuvre est à faire, d'où la dissolution de la séparation traditionnelle entre création et réception. Le *net art* implique logiquement un ensemble d'actions de la part de l'utilisateur dans l'espace du dispositif. Il suppose de la part de l'internaute une grammaire de commande, entendue comme maîtrise d'un jeu afin de déployer l'œuvre. Cette dimension opératoire nécessite comme condition d'activation symbolique, un apprentissage de dispositions incorporées de la part de l'utilisateur (par la répétition, l'autocorrection, la mémorisation d'un répertoire d'actions, l'expérimentation). Or, si l'intervention volontaire de l'utilisateur est souvent techniquement prévisible, ce dernier, par ses multiples parcours, peut actualiser des possibles que l'auteur pouvait ne pas avoir prévus ou imaginés initialement. En ce sens, le *net art* suppose l'effectuation de type action-réaction : chaque acte a un résultat visuellement perceptible sur l'interface. On peut en ce sens distinguer, à la suite d'Etienne Armand Amato, l'image *actée* qui suppose l'effectuation ponctuelle et discontinue de l'internaute et l'image *interagie* qui implique un pilotage en temps réel, continu et cybernétique et un ajustement permanent avec l'image. Le corps dans l'image interagie est comme augmenté.

---

<sup>29</sup> Diouf L., Vincent A., Worms A-C., « Les arts numériques », *Dossiers du CRISP*, vol.1, n°81, 2013, p. 9-84.

<sup>30</sup> Barboza P., & Weissberg J-L. (dir.), *L'image actée. Scénarisations numériques, parcours du séminaire. L'action sur l'image*. Paris, L'Harmattan, 2006.

« Avec l'avatar iconique, le corps instrumental et interfacé qui allait de pair avec l'effectuation d'un corps existentiel, on s'enrichit d'un corps existentiel permettant à l'interacteur d'habiter un espace et une temporalité cybernétique. Bien qu'à cette occasion, l'être peut avoir l'illusion de s'incarner dans ce nouveau support d'existence, nous avons préféré dire ailleurs qu'il s'y instancie, c'est-à-dire qu'il se décentre de lui-même au profit d'une instance, au sens informatique et cognitif qu'il investit imaginativement et pragmatiquement : sa créature programmée<sup>31</sup> ».

C'est dans ce rapport inédit entre intentionnalité humaine et intentionnalité programmée, conditionnée par le système informatique et la nature algorithmique du logiciel en jeu, que se révèle la singularité du *net art*. Les conséquences engendrées par le système informatique confirment le pouvoir de l'utilisateur : le processus déclenché par l'action discontinue ou continue de l'internaute a des effets sur l'œuvre en train de se faire. « Dans cette perspective, l'effectivité, c'est-à-dire le caractère consistant et véritable des effets obtenus, constitue l'une des propriétés intrinsèques de l'interactivité<sup>32</sup> ». Ce qui conteste le glissement fréquent selon lequel le *net art* serait inconsistant et irréel : le *net art*, s'il est virtuel, n'est pas irréel.

## 5.2 Un monde virtuel

Le *net art* est capable de créer de véritables environnements visuels immersifs, des espaces artificiels informatiquement synthétisés dans lesquels il est possible pour un individu de s'instancier (la souris) ou de s'incarner (l'avatar) : « Nous tournions autour des images, maintenant nous allons tourner dans les images. [...] Les images virtuelles ne sont jamais seulement des images, juste des images, elles possèdent des dessous, des derrières, des en-deçà et des au-delà, elles forment des mondes<sup>33</sup> ». D'où l'idée de monde virtuel au sens fort (métaphysique) :

« Un monde virtuel est une base de données graphiques interactives, explorable et visualisable en temps réel sous forme d'images de synthèse tridimensionnelles de façon à donner le sentiment d'une immersion dans l'image. Dans ses formes les plus complexes, l'environnement virtuel est un véritable espace de synthèse, dans lequel on peut avoir le sentiment de se déplacer physiquement<sup>34</sup> ».

En ce sens, quelles sont les conditions essentielles pour que x compte comme monde virtuel ?

1. Le monde virtuel de l'œuvre numérique (ce que fait l'œuvre) se distingue du monde dans lequel cette œuvre apparaît.
2. Ce monde est entièrement simulé informatiquement par la création d'images de synthèse tridimensionnelles.

---

<sup>31</sup> Amato E., & Perény E., « Interaction et interactivité », p. 26-27 in *Interfaces numériques*, vol. 1, n°1, 2012, p. 19-34.

<sup>32</sup> *Ibid.*, p. 25.

<sup>33</sup> Quéau P., *Le virtuel : vertus et vertiges*, Paris, Champ Vallons, 1993, p. 9.

<sup>34</sup> *Ibid.*, p. 13-14.

3. Le monde virtuel, monde navigable au sens où c'est un espace que l'on peut parcourir, convoque par ses techniques le corps du spectateur-acteur et confère un sentiment de présence à un nouvel espace, l'espace numérique.

Mais la question du caractère virtuel de ces mondes, entendu au sens fort, persiste. Les images virtuelles (au sens faible, c'est-à-dire numérique), ne sont-elles pas plus simplement des représentations de la réalité fonctionnant par analogie avec l'espace physique et la manière dont nous l'habitons ? Pour Philippe Quéau, la virtualisation technique aboutit à une rupture métaphysique, la création de mondes distincts, virtuels, correspondant à une espèce distincte de réalité, à mi-chemin entre le monde matériel et le monde immatériel. En ce sens, cela impliquerait que l'art numérique constitue une rupture ontologique. Cette espèce distincte de réalité, la réalité virtuelle, est celle de simulations dont les langages sont syntaxiquement logico-mathématiques et symboliquement constitutifs de mondes ayant une vie propre, une causalité propre<sup>35</sup>. Le dernier temps de cette réflexion sera consacré à ce que l'on peut appeler le sens fort du virtuel, le sens métaphysique. Le *net art* est-il la production d'une réalité au mode d'être distinct ?

### 5.3 Reconsidération de l'opposition entre réel et virtuel

Ce qui traverse la conception du numérique, c'est d'abord une pensée disruptive laquelle insiste sur les différences importantes entre le réel et le virtuel. Cela conduit souvent à faire du virtuel le lieu de l'immatériel voire de l'irréel, en l'opposant à l'actuel. Or, un objet est existant s'il est matériel et caractérisé par une dimension spatio-temporelle<sup>36</sup>. Une œuvre numérique existe en tant qu'individu concret, produit à un moment donné, ayant une certaine durée, se modifiant éventuellement et pouvant cesser finalement d'exister. D'ailleurs, comme le rappelle Rastier, la numérisation ne peut être pensée comme une dématérialisation puisqu'elle affiche un signal physique tout à fait matériel.

« Le numérique ne se confond pas avec le virtuel [entendu au sens fort, métaphysique, du terme] – il est bien actuel et un pixel affiche un signal physique tout à fait matériel. On peut distinguer quatre niveaux : (i) le substrat matériel de l'affichage par pixels (les « nombres » qui donnent son nom au numérique sont des signaux physiques binaires interprétés comme des nombres) ; (ii) le document numérique tel qu'il s'affiche et s'échange par fichiers ; (iii) la teneur du document (comme la dépêche d'agence ou le courriel) ; (iv) l'œuvre (comme le morceau de musique ou le roman) qui se distingue tant par sa teneur que par sa portée<sup>37</sup> ».

Ainsi, les œuvres numériques n'ont rien d'immatérielles, puisqu'elles sont faites par les câbles, les signaux électriques, les processeurs, etc. C'est le rapport entre ces différents paramètres qui constitue la matière numérique d'une œuvre numérique. Or, cela induit un rapport au corps de l'utilisateur, un rapport tout à fait réel quoique spécifique : l'internaute est corporellement impliqué dans l'exploration de l'espace virtuel ; il est face à un écran. Dès lors, la numérisation introduit une modalité de l'être qu'il importe de préciser. Comme l'explique Isabelle Pariente-Butterlin<sup>38</sup>, sans cet objet qu'est l'écran

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>36</sup> Meinong, *Théorie de l'objet et présentation personnelle*, Paris, Vrin, 1999.

<sup>37</sup> Rastier J-F., *Ibid.*, p.132.

<sup>38</sup> Pariente-Butterlin I., *Philosophie de l'espace connecté*.

connecté à Internet, l'espace numérique n'existerait pas. C'est l'objet (l'écran) qui rend possible l'espace numérique, bien que cet objet lui-même s'inscrit préalablement dans l'espace physique non numérique. L'ordinateur initie un espace qui n'est pas possible sans lui, et qui se distingue de l'espace dans lequel nous nous trouvons. Cette hypothèse réaliste inscrit l'œuvre numérique, pleinement matérielle, dans un espace bien réel, le monde virtuel. L'œuvre numérique, relevant de la réalité virtuelle, est une forme de la réalité. La réalité virtuelle combine deux propriétés<sup>39</sup> :

1. elle est virtuelle au sens faible, technique, du terme ;
2. elle génère un environnement dans lequel il semble que nous habitons lorsque nous utilisons les techniques du virtuel. C'est le résultat de l'interaction laquelle implique que les actions de l'utilisateur créent des différences significatives dans ce qui arrive dans l'environnement, ici, l'espace numérique.

Si les œuvres numériques sont bien réelles, au sens de matérielles et ayant une existence spatio-temporelle, sont-elles des objets ? La numérisation qui n'est pas un simple medium mais la cause matérielle et finale de l'art, semble conduire à un processus de désubstantialisation de l'art. La notion d'objet est mise à mal par l'incomplétude des œuvres numériques. En effet, le propre d'un objet est de posséder un principe d'individuation : il a des propriétés constitutives qui le caractérisent. Mais la complétude de l'objet est plus exigeante. Elle suppose qu'il est *a priori* possible de dire de toute propriété s'il la possède ou s'il possède la propriété complémentaire. Un objet est complet, lorsque, de toute détermination, nous pouvons dire qu'elle lui convient ou qu'elle ne lui convient pas<sup>40</sup>. Or, la structure même de l'internet empêcherait cette complétude. Les œuvres numériques, à la différence des œuvres numérisées, seraient incomplètes relativement à certaines propriétés.

Cette *incomplétude ontologique* se distingue de l'*indétermination épistémologique* qui procède d'un manque de connaissance ou d'une difficulté dans la saisie des propriétés de l'œuvre. L'incomplétude ontologique des œuvres numériques ne pourra jamais être comblée par une information quelconque. Elle est intrinsèque. C'est le cas par exemple de dispositifs qui expérimentent une forme de cinéma interactif pour l'internet. Ici le public a la possibilité d'altérer sans cesse et indéfiniment le film. *Sur Terre*, fiction interactive et générative de Grégory Chatonsky, est composée de plusieurs milliers de médias (vidéos, images, sons, modèles, etc.) dans une base de données. Les lieux des décors sont là : une gare, un train, des rails. Trois personnages dont il reste des voix, des photographies déchirées. Mais, l'histoire, en français et allemand, est infinie, le récit indéterminé, les situations insolubles, les personnages irrésolus. Si nous ne pouvons savoir la fin de l'histoire, ce n'est pas seulement du fait d'un travail interprétatif qui doit être toujours renouvelé du fait de l'absence d'exhaustivité. C'est que l'œuvre est ontologiquement incomplète. L'œuvre numérique non seulement n'offre aucun dénouement mais les situations, les caractères et les émotions sont indécis. On pourrait penser de prime abord que les interactions d'un navigateur averti, voire l'action collective des navigateurs en réseau, permettent d'actualiser l'œuvre en déterminant l'ensemble de ses propriétés : à chaque navigation, son histoire complète, son instanciation réalisée. Or, ce qui est en jeu,

---

<sup>39</sup> Chalmers D., « The Virtual and the Real », *Disputatio*, vol. 9, n°46, 2017, p. 309-352. Voir la traduction de cet article proposée par Alexandre Declos et Vincent Granata dans ce volume.

<sup>40</sup> Pour une analyse ontologique des objets complets et incomplets, lire A. Meinong, *Théorie de l'objet et Présentation personnelle*, *op. cit.*, p. 133-134.

c'est que l'activation symbolique des navigateurs révèle une incomplétude irréductible. Il n'est pas possible de déterminer de manière complète les propriétés de l'œuvre numérique interactive. Le vague n'est pas d'ordre purement épistémique : nous serions en présence d'un objet vague.

Il faut dès lors distinguer l'indétermination épistémologique (difficulté voire défaillance du point de vue de la connaissance) de l'incomplétude ontologique, comme trait constitutif des œuvres numériques. Eu égard à certaines propriétés, les œuvres numériques ni ne possèdent ni ne possèdent pas ces propriétés. Il semble qu'elles ne satisfont pas le *principe du tiers exclu* : *a* possède *F* ou *a* ne possède pas *F*. Si les œuvres numériques ont un mode d'être implexif (incomplet), cela expliquerait la portée de l'hypothèse fictionaliste des œuvres numériques :

- (i) tout objet réel est complet.
- (ii) Or, les œuvres numériques sont ontologiquement incomplètes.
- (iii) Donc les œuvres numériques sont des objets fictifs<sup>41</sup>.

L'art numérique implique en ce sens d'examiner cette difficulté : comment maintenir la reconnaissance de la réalité des œuvres numériques tout en prenant en compte leur incomplétude ontologique ? C'est un défi enthousiasmant qui appelle une clarification des catégories ontologiques : ici, la possibilité que les œuvres numériques soient des objets indéterminés.

---

<sup>41</sup> À propos des objets incomplets et de leur statut fictif, voir Meinong, A., *ibid.*, p. 136.