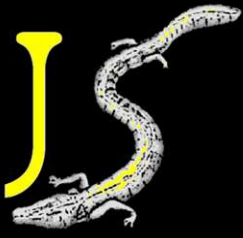


PROTEUS

Cahiers des théories de l'art



L'ÈRE NUMÉRIQUE DU STYLE

WWW.REVUE-PROTEUS.COM

NUMÉRO VINGT
SEPTEMBRE 2023

Édito

La couverture de ce numéro est ornée d'une image extraite d'une bande dessinée que j'ai réalisée en 2019 pour la revue *La Vilaine*¹. Elle est emblématique des interrogations de plus en plus insistantes qui émaillent ma pratique de la création numérique, que celle-ci vise le support imprimé ou les formats multimédia interactifs. Les traits lisses, l'aspect géométrique et les aplats de couleurs trahissent le dessin vectoriel. Dans les bosquets à l'arrière-plan, on voit une forme se répéter à l'identique pour définir le contour de la végétation. En effet, j'ai utilisé ici une forme prédéfinie parmi celles proposées dans les bibliothèques par défaut du logiciel. Je l'ai simplifiée pour n'en conserver qu'une silhouette dont j'ai fait une pointe de pinceau. J'ai appliquée cette forme en tamponnant de façon rapprochée pour former des « touffes ». Ce processus de création soulève un certain nombre de questions sur l'auctorialité et sur la nature de l'activité de dessin. Suis-je l'auteur de cette illustration ou est-ce une fonction partagée avec le *designer* qui a conçu la forme prédéfinie ? Ce dessin est de moi, mais il utilise essentiellement des formes géométriques et son trait a été lissé par le calcul et les algorithmes du logiciel. Alors quelle trace ce dessin garde-t-il de moi ? De ma main, de ma gestuelle ? Ces traces, si elles existent, permettent-elles de me reconnaître à travers le dessin et de me l'attribuer ? Sinon, quels critères nouveaux faut-il aller chercher ? Manifestement, il y avait là quelque chose de problématique qui nous² a conduit à organiser une journée d'étude³.

L'actualité a tôt fait de nous rattraper avec le développement et l'engouement pour les IA génératives. Les médias s'étaient déjà fait l'écho de projets tels que *The Next Rembrandt* ou *Le portrait d'Edmond de Bellamy*⁴. Les usagers des réseaux sociaux pouvaient déjà vieillir ou rajeunir leur visage à l'envi au moyen de nombreuses applications à leur disposition. Des sites web permettaient de générer des portraits de gens qui n'existent pas ou des annonces de locations fictives jusqu'aux photos des intérieurs⁵. Toutefois, en 2022, alors que nous commençons à préparer cette publication à la suite de la journée d'étude, le grand public a découvert des applications bien plus impressionnantes. Sorties les unes après les autres, *Dalle*, *Midjourney* ou encore *Stable Diffusion* génèrent des images extraordinairement crédibles à partir d'une simple description en quelques mots. L'une des utilisations récurrentes de ces applications consiste à

1. TONY (*alias* Anthony RAGEUL), « Pylônes », dans *La Vilaine. Revue dessinée en bande*, n° 1, 2019, p. 102-104.

2. À partir de ce point, nous parlons à deux voix, Athina Masoura et Anthony Rageul.

3. « Repenser la notion de style dans les pratiques artistiques contemporaines à l'ère numérique », université Toulouse Jean Jaurès, 25 octobre 2021.

4. *The Next Rembrandt* est un portrait produit par un algorithme génératif dont la facture vise la ressemblance avec celle des tableaux de Rembrandt (agence J. Walter Thompson Amsterdam, 2016). *Portrait d'Edmond de Bellamy* est également un tableau produit par une IA. Il est l'œuvre du collectif d'artistes Obvious en 2018 et est réputé pour avoir été le premier tableau généré par IA à faire l'objet d'une vente aux enchères.

5. Respectivement <<https://thispersondoesnotexist.com/>> et <<https://thisrentaldoesnotexist.com/>>. Un autre site répertorie les différents « *this X does not exist* » apparus sur la toile : <<https://thisxdoesnotexist.com/>>, consultées le 2 septembre 2023. L'algorithme utilisé est celui de la société Nvidia spécialisée dans les cartes et processeurs graphiques.

appliquer à n'importe quel sujet la manière de tel ou tel artiste, ou alors de mélanger les manières de deux artistes. Au-delà de l'activité récréative, ces algorithmes inquiètent par leur puissance et posent un certain nombre de questions juridiques et légales. Au printemps 2023, un grand éditeur de bandes dessinées resté anonyme a déprogrammé la publication prévue d'un album de Thierry Murat dessiné avec assistance de l'IA¹. L'éditeur aurait subi des pressions de la part d'autres auteurs. A la même période, une autre affaire a fait couler beaucoup d'encre : la publication de la bande dessinée sans dessinateur du philosophe Jiri Benovsky². Ailleurs, les acteurs d'Hollywood poursuivent une grève pour réglementer l'utilisation de l'IA au cinéma³. C'est une crainte de même nature qui traverse ces deux champs. Les dessinateurs ne veulent pas voir leur trait imité à la demande d'éditeurs peu scrupuleux qui pourraient ainsi se passer d'eux et bien sûr de leur verser les droits qui leur seraient dus⁴. Quant au cinéma, si on est capable de produire une image animée parfaite de tel ou tel acteur et de son jeu, il n'est alors même plus besoin de le faire jouer devant la caméra !

Derrière ces craintes et ces manifestations de mécontentement – qu'il ne nous appartient pas de juger ici – et derrière les questions que l'image de couverture illustre, réside un même enjeu sur le plan esthétique. L'utilisation d'un logiciel de dessin vectoriel questionne les critères et le caractère individuel du style. Les IA génératives présentent de redoutables capacités pour imiter ou transférer des styles. Ainsi, la nécessité de réévaluer la notion de style émerge au croisement de notre activité de recherche-crédation et de l'actualité des IA génératives. L'ambiguïté de la notion et sa quasi absence du champ de l'art contemporain l'ont quelque peu effacée. À travers l'emploi des outils numérique, elle s'impose à nouveau à nous aujourd'hui.

Athina MASOURA et Anthony RAGEUL

1. Thierry MURAT, *initial_A*, en attente de publication, 2023. Une campagne de financement participatif a été lancée en mai 2023 après le retrait de l'éditeur initial.

2. Jiri BENOVSKY, *Mathis et la forêt des possibles*, Locus Solus / Presses Universitaires de Rennes, Rennes, 2023.

3. Les acteurs rejoignent en juillet 2023 le mouvement de grève entamé par les scénaristes en mai, avec deux revendications principales : revoir les conditions imposées par les grandes sociétés de *streaming* et réglementer l'usage de l'IA. Le mouvement de grève est toujours en cours à l'heure où nous écrivons ces lignes.

4. Avant ce problème commun, les auteurs et leurs organisations syndicales se battent contre l'utilisation illégale de leurs images pour la phase d'apprentissage des IA.

Sommaire

L'ère numérique du style

- Le style à l'épreuve des pratiques numériques - Introduction au dossier
Athena MASOURA (université Toulouse Jean Jaurès — LARA-SEPPIA) et Anthony RAGEUL (université Toulouse Jean Jaurès — LARA-SEPPIA).....5
- Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ?* – Le style à l'épreuve de la matière
Chloé PERSILLET (université Paul Valéry Montpellier 3 — ED 58 - RIRRA 21).....16
- Les technologies numériques au cœur du processus créatif – L'émergence d'un hyperstyle
Christophe PIQUE (université de Rouen — Métiers du Multimédia et de l'Internet).....29
- Poésie sur réseaux sociaux : un nouveau style populaire ? – L'exemple d'Elvira Sastre
Lucie LAVERGNE (université de Clermont-Ferrand — CeLiS).....37
- Arthur Jafa : défier les notions de style et d'auteur dans une œuvre numérique
Adrian FIX (King's College — Film Studies).....46
- Marque de style, trace de présence – Jeu vidéo, du produit à l'œuvre
Thierry SERDANE (université Paul Valéry Montpellier 3 — RIRRA 21).....57
- De l'Inattribuable dans l'Art ? – Du droit à l'IA : « Ceci est de toi. »
Morgan MORCEL (université Nice Côte d'Azur — CRHI).....66
- Que peuvent les machines nous apprendre du style ?
Pia BALTAZAR (Société des Arts Technologiques, Montréal, QC) et Kıvanç TATAR (Chalmers University, Göteborg, SE).....79

Hors-thème

- De la perception à l'action – L'expérience esthétique et phénoménologique des paysages nordiques
comme conscience existentielle
Alexandre MELAY (université de Lyon / Aix-Marseille Université — LESA).....96

Le style à l'épreuve des pratiques numériques

INTRODUCTION AU DOSSIER

Présente dès la Renaissance sous la plume d'Alberti et de Vasari, la notion de style se développe surtout au XIX^e siècle. Elle se voit consacrer une sous-discipline de la linguistique : la stylistique, proche de la rhétorique qu'elle prolonge. Dans le domaine artistique, elle prend son importance lors de l'émergence de l'histoire de l'art. Les travaux d'Aloïs Riegl et de Heinrich Wölfflin notamment mettent cette notion au fondement du principe d'évolution continue des formes à travers l'histoire. Dans la seconde moitié du XX^e et au début du XXI^e siècle, elle ne refait que très sporadiquement surface dans le champ des arts plastiques¹. En revanche, à la suite notamment de Genette, sa présence est quasiment constante dans le champ des études littéraires². Elle intéresse aussi de plus en plus les sciences humaines dans un sens large – sociologie, philosophie, anthropologie, etc.³.

À travers l'histoire de l'art, deux définitions principales s'articulent ensemble. La première met en avant les traces d'individualité de l'artiste repérables dans les œuvres, soit le « style comme ensemble de caractères formels individuels⁴ ». Le style s'apprécie alors dans les détails : ici une façon de dessiner telle partie du corps, là tel dynamisme dans le maniement du pinceau, etc., vont notamment permettre l'attribution d'une œuvre à un artiste. On peut relever quelques termes proches de la notion de style, parfois même employés comme synonymes et entretenant alors des confusions : touche, manière, patte, technique d'un artiste. La seconde définition concerne plutôt les invariants caractérisant une période, une école ou un groupe d'artistes, soit le style comme « système organique de formes⁵ ». Ici, l'échelle est plus large et il s'agit d'identifier des manières de faire, des sujets également, qui caractérisent un *Zeitgeist*. L'appartenance d'une œuvre à un style sera déterminée par des traits communs avec d'autres œuvres.

Ces deux définitions posent une même difficulté : elles ne répondent pas à la question de savoir quels critères concourent à définir un style particulier. Elles ne disent pas non plus à partir de quel moment tel ou tel critère devient suffisamment caractéristique pour faire style. Pour toutes ces raisons – auxquelles on peut ajouter son emploi confus au sens courant⁶ – la notion de

1. Voir entre autres : Arthur C. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'Histoire*, C. H. Schaeffer (trad.), Paris, Seuil, 2000 ; Bernard LAFARGUE (dir.), *Figures de l'art*, n° 14, « La désinvolture de l'art », 2008 ; Ludovic NYC, « Le prisme du style : sens et "rémini-sens" des images », dans Catherine Chomarat-Ruiz (dir.), *De l'atelier au labo : inventer la recherche en art et design*, Paris, Hermann, 2018, p. 197-208 ; Jacques SATO, « Préface » dans Jacques Sato (dir.), *L'artiste en personne*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1998, p. 9-16 ; Li-geia, n° 17-18, « Le style », 1995/1 ; Danièle MÉAUX, *Figures de l'art*, n° 32 « L'art et la machine », 2016.

2. Voir entre autres : Gérard GENETTE, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991 ; Laurent JENNY, « Du style comme pratique », *Littérature*, n° 118, 2000, p. 98-117 ; Bernard VOULLOUX, « La portée du style », *Poétique*, n° 154, 2008, p. 197-223 ; Jean-Michel ADAM, *Le style dans la langue : une reconception de la stylistique*, Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1997.

3. On pourra lire : Gilles-Gaston GRANGER, *Essai d'une philosophie du style*, Paris, Armand Colin, 1968 ; Marielle MACÉ, *Du style !*, Paris, Minuit, 2010 ; Bruno MARTINELLI (dir.), *L'interrogation du style : anthropologie, technique et esthétique*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2005 ; Andrée MERCIER (dir.), *Protée* vol. 23, n° 2, « Style et sémiologie

4. 1995 ; Susan SONTAG, « On Style », dans *Partisan Review*, n° 32, 1965, p. 543-556.

5. Étienne SOURIAU, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010.

6. *Ibid.*

7. « Style » qualifie bien sûr le goût d'un individu, notamment en ce qui concerne la mode : on dira de quelqu'un qu'il a « du style », voire que ses vêtements sont « stylés ». Par extension, ce qualificatif peut même être employé à propos d'une attitude ou d'une façon d'être. Mais l'emploi cou-

style est souvent considérée comme trop imprécise et se trouve controversée ; pouvant expliquer qu'on n'y recourt guère ou que ses réapparitions dans le champ des arts plastiques et de leur théorisation ne se maintiennent pas dans le temps¹. Aussi, avant d'en venir aux raisons qui ont conduit à proposer un numéro de *Proteus* consacré à une réévaluation de la notion de style à l'ère numérique, il semble pertinent de retracer ses développements à travers l'histoire de l'art afin de préciser sa définition, quand bien même cela serait en se confrontant d'abord à ses ambiguïtés.

La notion de style dans l'histoire de l'art : Riegl, Wölfflin, Schapiro

Questions de style d'Aloïs Riegl, sous-titré *Fondements d'une histoire de l'ornementation*, paraît en 1893. Riegl y émet l'hypothèse d'une continuité dans le développement de l'ornement floral depuis l'Égypte antique jusqu'à l'art islamique, qu'il va s'employer à prouver. Le propos de l'ouvrage s'ouvre sur une réfutation des théories formalistes alors en vigueur, selon lesquelles la création artistique répond avant tout à un « instinct d'imitation² » et les formes décoratives découlent essentiellement de la technique et du matériau :

L'objectif de Riegl consistait à réfuter ou du moins à minimiser l'influence de tous les facteurs extérieurs de manière à expliquer les changements de style en termes d'évolution interne ou organique, comme un développement relativement autonome.

Le plus intéressant reste lié aux objets culturels, et plus précisément pour parler des objets des industries culturelles. On l'y confond souvent avec le genre – « j'aime ce style de film » – ou on en fait un synonyme de virtuosité – « ce peintre a un style impressionnant ».

1. En réalité, le terme style n'est pas si rare dans la littérature scientifique et spécialisée sur l'art, mais il y est très majoritairement employé de manière anodine, dans son sens courant (voir note précédente). Ce n'est que dans des publications ponctuelles qui lui sont explicitement consacrées qu'il apparaît comme un concept théorique méritant qu'on s'y intéresse.

2. Otto PÄCHT, « Aloïs Riegl (préface) », dans A. Riegl, *Grammaire historique des arts plastiques : volonté artistique et vision du monde*, É. Kaufholz-Messmer (trad.), Malakoff, Hazan, 2015, p. IX-XXVI.

Les grandes inventions artistiques, affirmait-il, ne pouvaient être dues, par exemple, à une constellation de circonstances entièrement accidentelles ou au caprice d'un artiste³.

L'exemple emblématique sur lequel Riegl appuie une partie de sa démonstration est celui des rinceaux en feuilles d'acanthé caractéristiques de l'ornementation de la période classique grecque. Alors que l'on estimait jusqu'à présent que l'apparition de cette forme était due à la volonté d'imiter la nature, Riegl montre qu'elle n'est probablement qu'une version plus stylisée de la palmette – forme utilisée jusqu'alors. Cette transformation serait due à des nécessités internes à l'art, répondant à des problèmes posés lors du passage de la forme de palmette en trois dimensions au dessin. Sa stylisation l'aurait alors fait ressembler à l'acanthé de manière fortuite. L'ouvrage se consacre à cette thèse avec une approche très précise, très technique, procédant par analyse et comparaison fine d'un grand nombre de vestiges archéologiques. La notion de style n'y est pas explicitement définie. Cependant, l'exemple de l'acanthé illustre bien comment Riegl conçoit le processus d'évolution des styles, ce que décrit Otto Pächt :

L'observation de la nature n'était pas la cause de l'innovation artistique ; le facteur réellement déterminant n'aurait pas pu se trouver dans une impulsion venue de l'extérieur mais dans ce qui paraissait être des forces motrices et contraignantes à l'intérieur du développement artistique. [...] Dans le tableau que dresse Riegl de leur développement [des courant stylistiques], les changements de style sont très significatifs pour une raison spécifique : la continuité n'est pas simplement une continuation, chaque phase stylistique crée ses propres préoccupations qui sont résolues dans la phase suivante, mais pour faire naître de nouveaux conflits auxquels doivent être trouvées de nouvelles réponses. [...] dans une sorte de « prophétie rétrospective », l'historien d'art montre que l'évolution artistique a été contrainte de se faire dans la direction qu'elle a prise⁴.

3. *Ibid.*, p. XII-XIII.

4. *Ibid.*, p. XII-XIV.

Pour Riegl, le style n'évolue pas tant par observation de la nature ou développement technique que mu par des « forces motrices » internes à l'art. Pächt fait ici allusion au « quelque chose » dont parle Riegl dès le premier chapitre de *Question de style*, expliquant l'émergence des « arts de surface » tels que le dessin ou la peinture : un « quelque chose » en l'homme qui le pousse à l'art et qui « a engendré librement et de façon autonome des combinaisons géométriques de lignes, sans avoir à interposer d'abord un élément matériel¹ » pour l'expliquer. Dans *L'Industrie artistique tardo-romaine* (1901), ce « quelque chose » prend le nom de *Kunstwollen*, volonté d'art, impulsion esthétique², ou encore « ce qui détermine l'art », et qui constitue « le facteur déterminant conditionnant l'apparence spécifique d'une œuvre d'art que nous appelons son style³ ». Le *Kunstwollen* comporte aussi une notion de « devoir », tel ou tel développement de l'art apparaissant comme une nécessité. Pächt signale même que Riegl a pu employer le terme de « destin » à propos de l'évolution de l'art antique. L'émergence de tel ou tel style, chez un artiste individuel comme chez un groupe d'artistes, dans une époque ou dans un pays donnés, découle moins de facteurs externes que de cette impulsion interne à l'art.

Contemporain de Riegl, Wölfflin publie un certain nombre d'ouvrages qui questionnent le style et qui vont influencer considérablement non seulement la théorie de l'art, mais également d'autres disciplines, comme la littérature⁴. Dans *Renaissance et Baroque* (1888) l'historien envisage le baroque, non pas comme une déchéance de la Renaissance, mais au contraire comme un style autonome ayant sa propre esthétique caractérisée par le mouvement, l'asymétrie et la dissonance. Sa conception du baroque en tant que style :

ouvre un nouveau chapitre de la théorie des arts. L'unicité de la norme, l'invariance du canon antique sont remplacées par la constitution d'un style nouveau, qui marque un nouveau départ. C'est une rupture épistémologique. [...] La norme renais-sante peut mourir, le baroque forme un nouveau style, et la production d'art n'est pas réductible à une norme invariante⁵.

Précurseur, il fut ainsi le premier à proposer une théorie selon laquelle nous pouvons définir un style en analysant la forme de la composition et à mettre en place un système analytique qui décrit ces mutations stylistiques comme un « sentiment vital » propre à la société et l'époque que l'art révélerait.

En 1915, Wölfflin publie *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, un ouvrage qu'il préparait depuis 1906 et qui démontre l'aboutissement de sa réflexion sur l'autonomie relative des formes en explorant cinq catégories élémentaires de la composition qu'il considérait comme « des formes de représentation universelles⁶ ». À travers un jeu de polarités – opposant le linéaire au pictural, la présentation par plans à celle en profondeur, la forme fermée à la forme ouverte, la pluralité à l'unité, la clarté à l'obscurité – et une série d'œuvres issues de l'art classique et baroque, l'auteur analyse et démontre les changements stylistiques essentiels opérés dans l'histoire de l'art. Selon Wölfflin, ces éléments formels de l'œuvre sont créateurs de sens et constituent ce qu'il nomme le style *individuel*. La comparaison des différents styles individuels permet de faire émerger soit les différences soit des caractéristiques universelles qui une fois organisées en plus grands groupes permettent l'apparition « d'un style d'école, d'un style de pays et d'un style de peuple⁷ ». L'auteur propose ainsi un modèle autant particulier que transversal dans le sens où son schéma englobe la singularité interne et la spécifi-

1. Alois RIEGL, *Questions de style : fondements d'une histoire de l'ornementation*, Paris, Hazan, 2002, p. 37.

2. Les deux locutions sont de Pächt.

3. Otto PÄCHT, « Alois Riegl (préface) », art. cit., p. xvi.

4. Voir Oskar WALZEL, Axel NESME, « L'architecture du drame shakespearien », *Littérature*, n° 105, 1997, p. 83-101 ; René WELLECK, *Concepts of Criticism*, Stephen G. Nichols Jr (éd.), New Haven, Yale University Press, 1963, « The Concept of the Baroque in Literary Scholarship », p. 69-127.

5. Anne SAUVAGNARGUES, « Le goût baroque comme détermination d'un style : Wölfflin, Deleuze », *Appareil*, 9 | 2012, 02 juillet 2012, <<http://journals.openedition.org/appareil/1413>>, consultée le 2 septembre 2023.

6. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, C. et M. Raymond (trad.), Marseille, Parenthèses, 2017, p. 32-33.

7. *Ibid.*

citée morphologique d'un style mais aussi l'insertion de cette unicité dans l'universalité de l'évolution des styles. « Ainsi définie, la notion de style s'avère ambiguë, illustrant à la fois un processus général et l'individualité créatrice¹ ».

Plus tardivement, en 1953, Meyer Schapiro offre avec son article « La notion de style » une synthèse critique des différentes approches du style et du phénomène artistique qui l'ont précédées. L'article s'ouvre sur la définition suivante :

Par « style », on entend la forme constante – et parfois les éléments, les qualités et l'expression constants – dans l'art d'un individu ou d'un groupe d'individus. Le terme s'applique aussi à l'activité globale d'un individu ou d'une société, comme quand on parle d'un « style de vie » ou du « style d'une civilisation² ».

Cette définition donne le ton d'une approche de l'art qui tient compte de ses extériorités, du contexte socio-culturel dans lequel il est produit. Elle se trouve très vite complétée, précisée, si ce n'est amendée. Schapiro s'emploie à énumérer les différentes approches du style et à en montrer les limites, non sans saluer toutefois les apports de chacune d'elles. Tour à tour sont discutées la vision organique du style et l'approche cyclique de Wölfflin et Riegl qui en découle, l'idée d'inféodation du style au matériau, à la technique ou encore au contenu, et enfin l'approche psychologisante de l'art. C'est en creux, à partir des limites énoncées tout au long de l'article, que l'on comprend comment Schapiro envisage le style. Son insistance régulière sur la nécessité d'une approche générale des styles et sur la prise en compte du contexte se cristallise dans un appel à une approche marxiste du phénomène artistique. Il envisage d'expliquer le style à partir des « formes de la vie sociale », dans la mesure où – parmi d'autres arguments en faveur de cette approche – les grandes époques de l'histoire de l'art corres-

pondent aux grandes époques de la vie sociale, de l'économie, de la religion, des systèmes politiques. S'intéressant autant à l'art primitif, à l'art médiéval ou à l'abstraction de ses contemporains, la théorie générale proposée par Schapiro

se fonde sur une idée que Marx n'a pas développée et selon laquelle les formes les plus élevées de la vie culturelle correspondent à la structure économique d'une société donnée, cette structure étant définie à partir des relations de classe dans le circuit de la production et au niveau technologique. Entre les relations économiques et les styles de l'art intervient le processus de la construction idéologique : cette transposition complexe et imaginaire des rôles et des besoins des différentes classes affecte le champ spécifique – religion, mythologie ou vie civile – qui fournit les thèmes principaux de l'art³.

L'intérêt de cette approche n'est pas seulement d'interpréter « les relations changeantes de l'art et de la vie économique à la lumière d'une théorie générale de la société⁴ » mais aussi de la place donnée « aux divergences et aux conflits dans le groupe social comme éléments moteurs de l'évolution, et à leur effet sur la vision du monde, sur la religion, les conceptions morales et les idées philosophiques⁵ ».

Les tensions internes du style : des problématiques d'actualité ?

Aucun des travaux de ces historiens de l'art n'arrête véritablement de définition de la notion de style : « La question qui demeure ouverte, Schapiro le reconnaît dans l'un de ses textes, c'est celle d'une théorie du style⁶ ». Ainsi que le rappelle Carboni au détour d'un article proposant d'appliquer la méthode de Riegl à l'art abstrait et contemporain :

1. Cécile VOYER, « Le style à l'épreuve de "la pensée figurative" : état de la question et perspectives », dans C. Connochie-Bourgne, S. Douchet (dir.), *Effets de style au Moyen Âge*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2012, p. 95-106.

2. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, Paris, Gallimard, 2005, « La notion de style », p. 35.

3. *Ibid.*, p. 83.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*

6. Enrico CASTELNUOVO, Roland RECHT et Robert A. MAXWELL, « Meyer Schapiro et la sculpture romane. Questions autour d'une non-réception en France », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, n° 1, 31 mars 2006 p. 80-96.

encore faut-il bien marquer une distinction entre *le* style et *un* style. Le style est un modèle intelligible, éternel et immobile, alors qu'un style se définit par son développement même, lequel comporte des moments de fléchissement et d'affaiblissement au sein de formes réunies en quelque sorte dans une cohabitation réciproque¹.

C'est là peut-être une première sorte d'ambiguïté dans la notion de style. S'intéressant à l'évolution *des* styles, les travaux mentionnés présupposent ou entendent construire une définition *du* style de manière implicite. L'établissement d'une définition générale de la notion de style appliquée à l'art semble compromise, et on serait réduit à se contenter des définitions courantes dont il a été fait mention plus haut. Cela étant, en décrivant et en s'intéressant aux facteurs déterminant tel ou tel style, et plus généralement en essayant de déterminer des principes évolutifs généraux du ou des styles, ces textes permettent de préciser un peu ce en quoi la notion de style est ambiguë, voire ne se dessine que dans des contradictions. Ainsi, le recours à ces textes fondateurs de l'histoire de l'art permet d'identifier un certain nombre de tensions inhérentes à la notion de style. On pourra se demander si et comment ces tensions sont rejouées et problématisées dans le contexte de l'art actuel et en particulier par les pratiques numériques.

Les pratiques contemporaines

Si le style est défini à travers les siècles comme un « langage formel » dont les contours acquièrent une certaine souplesse selon différents critères tels que la période, le champ d'études, les matériaux, les processus et les techniques utilisées, quel usage peut-on trouver dans la création numérique actuelle ? Peut-on délimiter un cadre précis à l'intérieur duquel le style prend un sens ?

La première difficulté d'un tel cadre est le fait que la création contemporaine « se définit par l'absence d'unité stylistique susceptible de former un critère² ». L'œuvre d'art ne s'y donne plus comme un objet achevé, une réalité préexistante, elle se présente plutôt comme un processus évolutif et ouvert « où chacune de ses actualisations implique la variation³ ». Dans cette diversification de variations possibles s'ajoute l'implication du public qui peut désormais participer activement et interagir avec l'œuvre structurant à chaque fois de façon originale l'expérience qui en découle. Cette conception de l'œuvre nous amène à nous interroger sur sa définition ainsi que sur celle de la notion de style et d'auteur. Est-ce que les réalisations actuelles avec cette ouverture n'invitent pas finalement à l'effacement des caractéristiques individuelles propres à un certain style ? Est-ce que « [...] la marque de l'[artiste] n'est plus que la singularité de son absence⁴ ? » pour reprendre Foucault.

Il est vrai que les pratiques contemporaines ne semblent pas pouvoir être saisies facilement en termes de style. À la disparition progressive de l'individualité de l'auteur et à la collectivité du processus artistique pourraient s'ajouter la pluralité des techniques et des médiums employés par les artistes, la délégation de la fabrication des œuvres, la primauté de l'idée ou du processus de création sur la forme, les pratiques sans incarnation dans un objet, etc. On peut ajouter à cette liste l'emploi des outils numériques qui accentuent parfois les spécificités de l'art contemporain et reconduisent avec elles à un désintérêt pour la notion de style. Malvaro souligne ce souhait de la part des artistes contemporains de « se situer *hors style* » car comme elle explique :

le mot semble vouloir ancrer l'œuvre dans une définition formelle trop rigide. En effet, au cours de ce siècle, la notion de style a été ébranlée sans ména-

1. Massimo CARBONI, « Ornement et Kunstwollen », V. Las-serre (trad.), *Images Re-vues. Histoire, anthropologie et théorie de l'art*, n° 10, 25 octobre 2012, <<http://journals.openedition.org/imagesrevues/2032>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Arthur C. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'Histoire*, *op. cit.*, p. 39.

3. Anne-Marie DUGUET, « Dispositifs », *Communications*, n° 48, 1988, p. 225.

4. Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la Société française de philosophie*, 63^e année, n° 3, juillet-septembre 1969, p. 73-104.

gement par une remise en question radicale. Elle apparaît rejetée même par la nécessité de nouveaux paradigmes ou par l'irruption de nouveaux moyens technologiques auxquels se mesurent aujourd'hui les artistes¹.

Au niveau bibliographique, nous observons que le terme même de *style* s'avère déprécié par les critiques de l'art contemporain et apparaît même comme obsolète. La dernière publication d'ampleur à son propos reste à ce jour le numéro que la revue *Ligeia* y consacra en 1995. Il semble que l'on préfère parler de "langage" ou de "vocabulaire" plastique, conduisant par-là à valoriser plutôt les matériaux choisis par l'artiste que la manière qu'il a de les agencer.

Pourtant, si le terme est devenu obsolète, il est loin de disparaître. Comme le remarque Buci-Glucksmann « si de nombreux artistes revendiquent un « anti-style », la théorie de l'art « nominaliste » la plus proche des pratiques contemporaines, le maintient et le reformule² ». Il est vrai qu'on peut constater que le style n'est pas totalement absent des pratiques contemporaines, singulièrement celles utilisant le numérique. En premier lieu, on peut penser aux pratiques graphiques et picturales à l'ordinateur. Dans le domaine du dessin génératif, on distingue au premier coup d'œil un Frieder Nake d'un Vera Molnar, un Mark Wilson d'un Casey Reas : manifestement, chacun possède un « style » qui lui est propre, et ce malgré l'absence du geste. En illustration et en bande dessinée, de nouvelles caractéristiques formelles émergent de l'utilisation du numérique (collage de Dave McKean par exemple) et de la publication sur les blogs et réseaux sociaux (exécution rapide et trait plus "lâché"). De nouvelles interfaces matérielles telles que les écrans tactiles, les tablettes graphiques, ainsi que les manettes ou détecteurs de mouvements, réintègrent le geste de l'artiste.

Cela nous amène à poser la question du style à nouveaux frais. Tout au long des pages qui suivent, notre volonté consiste ainsi à sortir la

notion de style de son approche traditionnelle pour l'inscrire dans un cadre transdiscursif qui réactualise son utilisation dans la création actuelle. Les auteurs traitent ainsi cette question par un retour historique, philosophique ou littéraire de la notion au croisement de l'innovation numérique et de la création contemporaine, instaurant de nouvelles pistes. Les différents axes de réflexion de ce numéro s'articulent principalement autour des trois polarités retrouvées dans l'historiographie de la notion de style, saisies et analysées en termes actuels.

Entre internalité et externalité

La question de la caractérisation des styles est source d'une première tension entre internalité et externalité. Le style résulte-t-il de facteurs extérieurs liés au contexte historique, social, politique, etc. ou de nécessités internes à l'art ? La question vaut autant pour le style d'une époque ou d'un groupe social que pour celui d'un individu. L'approche de Schapiro incarne la première option, celle de Riegl la seconde, même si l'application de ces préceptes n'est pas si catégorique en pratique. En revanche, tous deux écartent avec Wölfflin l'explication matérialiste selon laquelle le style était d'abord déterminé par la technique et le matériau dont émergerait la forme.

On peut penser que cette question mérite d'être posée à nouveau à propos des technologies numériques³, en particulier du côté du *software*. La forme du document numérique est largement tributaire des programmes informatiques d'écriture qui permettent de les créer. Souvent, une partie de la forme, de l'allure générale du document, n'est pas du fait de l'artiste et lui échappe. Les *templates* imposés par les plateformes de publication de contenus (blogs, réseaux sociaux) sont un arché-

1. Laura MALVANO, « Le style en question », art. cit., p. 40.

2. Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Le Style et la manière : de l'Esthétique à l'Anti-Esthétique contemporaine », art. cit., p. 52.

3. Dans la lignée d'Henri Focillon – pour rester dans le domaine de l'histoire de l'art – pour qui la vie des formes dépend en grande partie de la matière et de la technique, sans y voir de déterminisme toutefois. « Nous devons tenir compte des interférences techniques pour comprendre le jeu des formes dans la matière » (Henri FOCILLON, *Vie des formes*, J.- M. Tremblay (éd.), Chicoutimi, Université du Québec, 2002, p. 74).

type de ces « architectes¹ ». L'auteur n'y a qu'une marge de manœuvre réduite le plus souvent à quelques options de personnalisation et ne peut pour le reste que se conformer à ce qui est prévu par le programme. Dès lors, le document numérique et par extension l'œuvre sont en grande partie préformatés par ces programmes qui véhiculent un certain nombre de conventions culturelles et prescrivent des usages et des pratiques, tant du côté de la production que de la diffusion. En ce sens, les programmes ne sont pas neutres. Les *software studies* interrogent justement les choix esthétiques, mais aussi politiques ou idéologiques, qui président à leur conception. Elles en étudient les effets socio-culturels ; y compris dans le champ de la création, à l'exemple des travaux de Lev Manovich sur les logiciels de création² ou *Instagram*³. Celui-ci y montre comment les spécificités techniques de ces outils infléchissent la façon de créer et concourent à l'apparition de styles identifiables, jusqu'à redéfinir l'idée qu'on se fait des médias.

En pratique, se pose la question des critères du style : quelle est leur nature et à partir de quand sont-ils pertinents pour distinguer, par exemple, deux artistes ? On ne parvient guère à décrire les caractéristiques des styles « mathématiquement⁴ », au contraire il est difficile d'éviter le « langage vague des qualités⁵ » (où commence une couleur chaude ? Une couleur froide ?). L'histoire de l'art et le marché ont pu établir de tels critères à des fins d'attribution des œuvres du passé, et reposant essentiellement sur la manière, la touche, la virtuosité de l'artiste. Or, le *software* semble faire « écran » entre la main et le support, entre l'artiste et sa création, dans la mesure où le support ou le matériau ne sont plus marqués par l'empreinte

directe de l'artiste. De plus, les conventions implémentées dans les programmes, de même que l'utilisation d'algorithmes largement autonomes dans certaines pratiques, marqueraient autant sinon plus la forme de l'œuvre que les choix plastiques de l'artiste. Dès lors, faut-il aller chercher des critères de caractérisation d'un style dans le *software* ? Par exemple, est-ce que le choix ciblé de certaines fonctionnalités logicielles (copier-coller, filtres *Photoshop*, etc.) ou leur emploi récurrent peuvent manifester une singularité (à l'échelle individuelle) ou faire école (à l'échelle collective) ? Le style peut-il résider dans le code, au sens où les développeurs parlent parfois de « style de code » signifiant la conception d'un algorithme et la rédaction d'un programme ?

La technique et les outils utilisés seraient donc un des truchements par lesquels un contexte social, culturel ou politique, l'esprit d'une époque, seraient traduits en termes esthétiques et stylistiques. L'existence d'artefacts possédant un style atteste quant à elle de l'existence dans la société d'une activité qu'on appelle « art ». Le style est une donnée culturellement et socialement située : s'il y a style, c'est que l'on a affaire à un artefact ou une pratique relevant de l'art. Dès lors, on peut se demander si trouver des traces de style dans un champ qui en est *a priori* dénué telle que l'industrie du jeu vidéo aboutit à un changement de statut de l'objet considéré qui, de produit de l'industrie culturelle, se verrait dès lors qualifié d'œuvre d'art⁶.

À l'autre bout de la polarité, le style serait un mouvement interne à l'art. Pour Edmond Couchot, le style n'est pas étranger à l'art numérique dans la mesure où l'interactivité « rend possible [l']aller-retour entre l'œuvre et l'auteur ; [elle] réintroduit de la subjectivité, de l'émotion, dans l'ordre froid du calcul⁷ ». Cette proposition repose sur l'idée que l'art numérique serait nécessairement froid ; le style apparaît alors comme un « remède » à ce qui est perçu comme un aspect négatif. Plus que cela, le remède serait une propriété nécessaire de l'art numérique.

1. Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication & Langages*, n° 145, 2005/1, p. 3-15, <<https://doi.org/10.3406/colan.2005.3351>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Lev MANOVICH, *Software Takes Command*, New York (NY) / London / New Delhi / Sydney, Bloomsbury Publishing, 2013.

3. Lev MANOVICH, *Instagram and Contemporary Image*, Auto-Édité, s. l., 2017, <<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, op. cit., p. 39.

5. *Ibid.*

6. Voir dans ce numéro : Thierry SERDANE, « Marque de style, trace de présence. Jeu vidéo, du produit à l'œuvre ».

7. Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 117-124.

Le style ne serait pas non plus tributaire d'un médium en particulier. Pour reprendre la polarité de Wölfflin : un médium pictural peut produire du linéaire, et réciproquement. Ce constat autorise à envisager des circulations formelles et stylistiques entre la peinture et le pixel, entendu comme matière même du numérique¹. D'une certaine manière, les transferts observés rejouent la tension externalité/internalité, non plus au niveau de l'art dans son ensemble, mais à l'échelle de deux pratiques artistiques différentes, l'une traditionnelle et l'autre numérique, chacune constituant une source externe de formes potentielles pour l'autre. Ces transferts relèvent en même temps de mouvements globaux internes à l'art à l'ère numérique, tous médiums et pratiques confondus.

Entre l'individuel et le collectif

Une seconde tension se joue dans la polarité individuel/collectif, due à la double signification de rassemblement et de distinction de la notion. Le style apparaît toujours sur un mode fractal, où le style d'un individu ou d'un groupe s'inscrit dans un groupe plus vaste (école, époque, aires, etc.), et ainsi de suite. Ce système de poupées russes est d'autant plus net chez Wölfflin que le même cycle se répète à chaque échelle : par exemple, de la même manière que chaque grande ère, le style gothique comporte sa période classique suivie de sa période baroque. L'articulation du *Kunstwollen* individuel avec celui de l'époque se pose à Riegl, qui répond que « les génies ne se situent pas en dehors de leur tradition nationale ; ils en font partie intégrante² ». On peut ainsi se demander dans quelle mesure la ligne de partage entre l'individuel et le collectif se déplace quand on utilise des outils numériques qui portent l'empreinte de multiples individualités, celles de leurs concepteurs, du public ou celles des *items* d'une base de données potentiellement gigantesque. Archétypes de ces questions, les pratiques de *samplings* ou de *mask-ups* nous inclineraient à penser le style en

termes de production de nouveaux récits et de nouveaux affects, et dans son « inscription dans une histoire des formes et des représentations³ ».

Les architextes, tels que décrits *supra*, impliquent que le document numérique et par extension l'œuvre sont foncièrement le produit d'un travail collectif. En effet, les contraintes et conventions culturelles prescrites par les programmes et qui se manifestent dans l'œuvre sont définies et élues par les concepteurs dudit programme. La notion d'« énonciation éditoriale⁴ » qualifie cette multiplicité des instances énonciatives dont le document numérique est le produit : l'auteur et l'ensemble des corps de métier, voire des individus, qui interviennent dans la conception des programmes que l'auteur utilise. La forme échappe en partie à l'auteur puisqu'elle est du ressort d'autres personnes ou organisations. Dès lors, la tension entre l'individuel et le collectif ne se jouerait plus seulement dans le dialogue de l'œuvre avec d'autres œuvres, ou dans des variations individuelles au sein d'un style partagé, mais à l'intérieur même de l'œuvre, tant dans sa dimension opératoire que dans sa finalité⁵.

Un autre aspect à prendre en compte dans notre réflexion est celui de l'interactivité, une notion qui fait suite aux préoccupations esthétiques manifestées dans les années 1960. Dans cette période anticonformiste, les artistes rejettent la tradition et les enseignes du passé, faisant surgir de nouvelles formes d'art qui renouvellent notre rapport à l'œuvre et façonnent un nouveau type d'expérience. Nous observons tout particulièrement une volonté de plus en plus présente de faire participer le spectateur dans l'œuvre en lui donnant une place centrale et lui proposant des expériences singulières. Ce dernier quitte ainsi son statut de simple observateur pour prendre désormais part dans l'action artistique.

1. Voir dans ce numéro : Chloé PERSILLET, « *Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ? Le style à l'épreuve de la matière* ».

2. Otto PÄCHT, « Aloïs Riegl (préface) », art. cit., p. xx.

3. Voir dans ce numéro : Adrian FIX, « Arthur Jafa : défier les notions de style et d'auteur dans une œuvre numérique ».

4. Emmanuel SOUCHIER, « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », dans *Les cahiers de médiologie*, n° 6, 1998/2, p. 137-145, <<https://doi.org/10.3917/cdm.006.0137>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Voir dans ce numéro : Christophe PIQUE, « Les technologies numériques au cœur du processus créatif, l'émergence d'un *hyperstyle* ».

Avec le développement des technologies numériques l'interactivité prend un sens beaucoup plus complexe multipliant les enjeux autour de la variation et de l'ouverture de l'œuvre. Comme le fait remarquer Jérôme Glicenstein :

il ne s'agit pas avec l'interactivité numérique, comme avec la participation de construire un tout, ni même simplement de participer à une œuvre en mouvement, mais plutôt de réaliser l'œuvre, de la faire exister, lors de son activation, du temps propre de son actualisation¹.

L'interactivité met en tension l'individuel et le collectif dans la mesure où l'œuvre dans son entièreté est le produit du travail d'un « auteur-amont » – à l'origine du projet qui définit les conditions et la participation du spectateur – et d'un « auteur-aval² » – qui actualise et active l'œuvre et ses potentialités lors de son expérience. Cela a profondément changé la notion d'œuvre qui de l'objet immuable et sacré s'ouvre à l'extérieur de lui-même et acquiert des propriétés dialogiques avec son environnement et le public. Cet espace d'échanges devient encore plus vaste avec les avancées en intelligence artificielle qui introduisent des entités numériques de plus en plus autonomes ayant la possibilité de décision et d'interaction avec le public et leur environnement, changeant ainsi notre rapport à la création et à l'invention³.

Nous observons que la nature même des œuvres numériques ainsi que le rapport dialogique qu'elles entretiennent avec le public élargissent les frontières définissant traditionnellement l'œuvre d'art et posent inévitablement la question de l'auteur. Dans son texte « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Michel Foucault s'interroge déjà sur ce sujet en cherchant à identifier « qu'est-ce qu'une œuvre ? qu'est-ce que cette curieuse unité qu'on désigne du nom d'œuvre ? de quels éléments est-elle com-

posée ? Une œuvre, n'est-ce pas ce qu'a écrit celui qui est un auteur⁴ ? ». Si nous revenons sur la définition du style qui fait référence aux marques d'individualité de l'artiste, nous comprenons qu'il faut par conséquent revenir vers lui pour étudier comment cette notion de créateur, auteur, artiste se réactualise à l'ère du numérique. Que se passe-t-il avec cette « fonction d'auteur » quand on essaie de l'analyser dans le contexte de l'art numérique ? Est-ce que les fonctionnalités, les conventions d'usage et les processus de création propres aux outils numériques laissent place au style ou à l'individualité ? Si oui, dans quelle mesure ? Quels critères permettraient de distinguer et caractériser ces styles ? Comment peuvent-ils mener à redéfinir la notion de style, ou encore de « touche » ou de « manière » à l'ère numérique ?

Entre norme et écart

« Selon les termes mêmes de Riegl : le grand artiste, voire le génie, n'est rien d'autre que l'exécutant le plus parfait, l'achèvement suprême du *Kunstwollen* de son pays et de son époque⁵ ». On peut y opposer que les plus grands artistes sont ceux dont le style est suffisamment différent et singulier pour se détacher au sein du style collectif. Aussi la tension entre l'individuel et le collectif renvoie aux notions d'écart et de norme telles que définies par la linguistique d'inspiration goodmanienne : « *Le style est une norme. La valeur normative et prescriptive du style est celle qui lui est associée le plus traditionnellement [...] Le style est un écart. La variation stylistique [...] se définit par l'écart par rapport à l'usage courant*⁶ ».

On l'a dit, les outils numériques étant souvent conçus comme des outils prescripteurs – de pratiques, de méthodes, d'usages... –, font courir le risque d'une standardisation des formes. En 1997, Michel Bret déplore déjà les options choisies par les concepteurs des programmes de synthèse tridimensionnelle du commerce qui rabattent la conception 3D sur la seule recherche d'un réalisme photographique. Il regrette que ces options

1. Jérôme GLICENSTEIN, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4 Langages en perspective*, 1996, non paginé, <http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Edmond COUCHOT et Norbert HILAIRE, *L'art numérique*, Champs-Flammarion, Paris, 2003, p. 108-115.

3. Voir dans ce numéro : Morgan MORCEL, « De l'Inattribuable dans l'Art ? Du droit à l'IA : Ceci est de toi ».

4. Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », art. cit.

5. Otto PÄCHT, « Alois Riegl (préface) », art. cit., p. xx.

6. Antoine COMPAGNON, *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Paris, Le Seuil, 2014, p. 195-230.

soient ainsi élevées au rang de « vérités universelles¹ » et établissent un « style imposé² ». La question qui se pose alors n'est plus de savoir comment l'artiste se distingue d'autres artistes œuvrant dans un même courant stylistique ou possédant un style individuel semblable. La question qui se pose est de savoir comment il se distingue d'autres artistes utilisant le même programme, le même logiciel.

Depuis quelques années, le public découvre les IA génératives. Elles n'ont de cesse de l'étonner, de le surprendre, tant la génération d'images aussi crédibles semble relever du merveilleux. L'effet est d'autant plus saisissant que ces artefacts donnent « le sentiment d'un "style", ou plus exactement d'une identité graphique presque immédiatement reconnaissable, de la plus "artistique" (*Midjourney*) à la plus triviale (*Dall-E*)³ ». Ces identités ne font pas moins de ces algorithmes des outils normatifs en raison de la façon dont ils sont conçus. Les technologies du *deep learning* n'automatisent pas l'activité artistique « mais sa réduction à la génération d'artefacts visuels ressemblant à ce qui a déjà existé⁴ ». Elles « sont moins concernées par le développement d'une facture singulière que par la reproduction efficace du passé⁵ » ; aussi elles « ne produisent bien souvent qu'une image [moyenne] (résultant de données existantes)⁶ ». C'est en cela qu'elles sont normatives : les IA génératives ne font que répéter et perpétuer des canons esthétiques en produisant des synthèses stylistiques, ce qu'on pourrait appeler des *styles moyens*. L'apparence de la nouveauté vient de

ce qu'elles combinent entre elles des caractéristiques propres à différents styles⁷. C'est pourquoi elles ne possèdent pas véritablement de « singularité esthétique⁸ », ce qui pourrait être résolu en réintégrant l'humain en lui permettant d'intervenir à différents moments des processus d'apprentissage et de génération⁹. Est-ce à cet endroit que l'écart pourrait alors être marqué vis-à-vis des normes implicites véhiculées par les algorithmes génératifs ?

Marquer l'écart vis-à-vis des normes architecturales est l'objet d'une grande partie de la littérature numérique, depuis les *Petits poèmes à lecture inconfortable* de Philippe Bootz¹⁰ dans les années 2000 jusqu'à l'appropriation poétique et politique des réseaux sociaux¹¹. Dans un autre registre, le fameux *Google Adwords Happening* de Christophe Bruno (2002) était emblématique d'un tel décalage en diffusant ses propres textes en lieu et place de publicités¹². Ces exemples détournent l'utilisation prévue des outils ou services sur un plan technique et/ou dans leurs finalités

il est en effet manifeste que la plupart des équipements technologiques dont nous pouvons disposer aujourd'hui [...] ont été conçus à des fins commerciales ou fonctionnelles assez étroitement prévisibles ; il appartient alors aux artistes qui les reprennent à leur compte de montrer dans quelle mesure ce que l'on attend de tels outils peut être transgressable, dans un sens critique ou ludique¹³.

1. Michel BRET, « Méthodes d'optimisation dans la création artistique » (1997), *Le blog les algoristes*, billet du 31/01/2007, <<http://les-algoristes.over-blog.com/article-5470510.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. *Ibid.*

3. Olivier ERITZSCHEID, « Une question de génération. Vers un capitalisme sémiotique », *affordance.info*, 12 octobre 2022, <<https://affordance.framasoft.org/2022/10/question-generation-capitalisme-semiotique/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Anthony MASURE, *Design et humanités numériques*, Paris, Éditions B42, 2017, p. 55. Le début de la phrase paraphrase l'auteur en appliquant à l'art son propos portant sur le *design*.

5. *Ibid.*, p. 56.

6. *Ibid.*, p. 69. La version anglaise du texte donne « *images of average quality* » pour « images moyennes ». C'est la qualité de l'image sur les plans esthétiques ou artistiques qui est évaluée.

7. Ces algorithmes ont une capacité remarquable à procéder à des transferts de style, conduisant à des démonstrations éloquentes de leurs performances.

8. Voir dans ce numéro : Pia BALTAZAR et Kivanç TATAR, « Que peuvent les machines nous apprendre du style ? ».

9. *Ibid.*

10. Série de poèmes interactifs au format *Shockwave* dont le texte se dérobe aux regards à mesure que les interactions de l'utilisateur lui permettent de le dévoiler et de s'approcher de conditions de lecture favorables. Ces pièces jouent sur le sentiment de frustration du lecteur.

11. Voir dans ce numéro : Lucie LAVERGNE, « Poésie sur réseaux sociaux : un nouveau style populaire ? L'exemple d'Elvira Sastre ».

12. Ce service de Google permettait – dans son fonctionnement à l'époque – d'acheter des espaces publicitaires associés à des mots-clés dans le moteur de recherche.

13. Jean-Yves BOSSEUR, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies », dans J.-M. Lachaud et O. Lussac (dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 31-44.

Cet appel semble dire implicitement que la transgression des outils est une condition à l'art technologique. Sans aller jusque-là, on peut se demander s'il n'y aurait de style qu'à une telle condition. Serait-il possible que le style réside moins dans la forme que dans la mise en œuvre d'une transgression de l'outil ? Par extension, le style serait-il à trouver dans les prises de positions politiques des artistes vis-à-vis du numérique et de ses conséquences esthétiques ou socioculturelles ?

L'art à l'ère numérique est soumis au défi d'outils fortement normalisateurs. Dans un tel contexte, il est vraisemblable que l'on assiste à un déplacement du jeu de la norme et de l'écart qui interroge la notion de style autant que cette dernière peut permettre de l'appréhender.

L'ère numérique du style

La notion de style ouvre ainsi un terrain de réflexion stimulant sur les liens qu'elle peut entretenir avec l'art actuel et les outils numériques. Les articles à suivre dans ce dossier thématique¹ convoquent un corpus d'œuvres assez riche, incorporant le cinéma, la peinture, les jeux vidéo, la poésie ainsi que des réalisations issues de l'intelligence artificielle. Cette ouverture disciplinaire suivie par une bibliographie composite issue de champs d'études assez diversifié démontre la complexité, mais également l'intérêt qu'implique cette notion polysémique.

Les contributions esquissent parfois une redéfinition du style en contexte numérique, répondant en cela à l'appel à contribution initial. L'exercice, bien que stimulant, est délicat, parfois vain. Toutefois, ce n'est peut-être pas, au fond, le plus important, d'autant qu'il semble pour le moins difficile de résoudre définitivement un questionnement qui a occupé les historiens et théoriciens de l'art durant presque un siècle. L'histoire de la notion de style est marquée par divers glissements de sens, sources des trois tensions développées *supra*. Loin d'être handicapantes, ces tensions

constituent pour nos contributeurs des grilles de lecture des pratiques numériques et leur permettent de problématiser un certain nombre des conséquences de l'usage des technologies dans l'art. Ils montrent ainsi que le style, dans toute son ambiguïté, et même grâce à son ambiguïté, est un outil théorique encore pertinent aujourd'hui. (Re)définir véritablement la notion de style l'aurait peut-être figée ; au contraire, les contributions la manient comme un concept vivant et ouvrent en quelque sorte l'ère numérique du style².

Anthony RAGEUL et Athina MASOURA

1. Une majorité des articles est issue de la journée d'étude « Repenser la notion de style dans les pratiques artistiques contemporaines à l'ère numérique » qui s'est tenue à l'université Toulouse Jean Jaurès le 25 octobre 2021.

2. Formulé sur le modèle de « l'époque numérique des arts », Pierre BRAUN, *L'ensauvagement graphique du code*, Rennes, Présent Composé, 2019, p. 59.

Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura ?

LE STYLE À L'ÉPREUVE DE LA MATIÈRE

Mais Monsieur, j'ai plusieurs crayons, c'est-à-dire, je suis capable de plusieurs manières et de varier mon style¹.

Cette formule ingresque, citée le siècle suivant par un groupe de jeunes dessinateurs qui, avec amusement, se sont réunis en se prénommant mutuellement Grands Crayons², met en exergue une question fondamentale quant à la notion de style. Malgré la concision de l'expression, la relation de cause à effet qui semble être admise entre, d'une part, la possession de plusieurs crayons et, de l'autre, la maîtrise de plusieurs manières autant que la faculté de variations de style, peut en effet interroger de multiples façons. Plusieurs niveaux de lecture s'offrent alors, du plus restreint au plus étendu, du plus littéral au plus figuré.

Ainsi, le style serait-il subordonné au médium employé ? Auquel cas, pourrait-il *a fortiori* être décliné en raison du nombre de médiums convoqués ? Pour le dire autrement, cela revient à se demander si l'emploi d'un médium en particulier présuppose le style et l'esthétique d'une œuvre, et s'il peut prendre la marque du pluriel dès lors que le médium la prend également. Mais, autrement, l'on pourrait aussi entendre la formule d'une manière plus étendue, en considérant le style comme la facture de l'artiste lui-même. Ce faisant, il se rapporterait davantage à la palette expressive développée à l'œuvre, affectant ainsi l'ouvrage et son aspect, sans qu'il ne soit pour autant nécessairement question de tel médium ou de tel autre.

En réalité, ces deux interprétations se recourent avec les différentes acceptions accordées au terme « style » lui-même, selon que l'on se place du côté de la réalisation de l'œuvre ou bien

du côté de sa réception. La première peut en cela aisément être rapprochée de son étymologie³, qui désigne à l'origine le poinçon dont on se servait autrefois pour écrire⁴. Dans les arts, ce dernier devient par suite synonyme de « stylet⁵ », outil fort utile au dessin : que l'on songe aux pointes de métal, dont on retrouvait d'ailleurs déjà la trace dans les écrits de Pline⁶, et, plus particulièrement, à la pointe d'argent et à celle de plomb, largement employées en Occident avant l'apparition des pierres à dessiner⁷, et que l'on nommait encore directement « style⁸ ». Mais si cette première acception se voit circonscrite à un outil ou à une technique spécifique, par la suite, à l'aune de considérations esthétiques, une seconde point, en partie causée par un changement de sens qui intervient dès le xvi^e siècle :

Dès 1548, [le style] a le sens de « manière d'exprimer sa pensée ». Style s'applique plus spécialement aux beaux arts, au xvii^e s., en caractérisant la manière et la facture de chaque création, considérée

1. Propos d'Ingres, rapportés dans les *Cahiers de l'Académie Anquetin*, n° XLVII et XLVIII, 1988, p. 81.

2. *Ibid.* À l'origine, ces élèves se réunissaient pour dessiner en suivant les principes de Louis Anquetin, avant de fonder vingt ans plus tard, en sa mémoire, l'Académie Anquetin – le premier *Cahier* est paru en 1965.

3. Du latin *stīlus*, « tout objet en forme de tige pointue » – Félix GAFFIOT, *Dictionnaire Latin Français* [1934], nouv. éd. revue et augmentée, dite *Gaffiot 2016*, v. V. M. Komarov, Gérard Gréco (dir.), 2016, p. 1258 (désormais abrégé *Gaffiot 2016*).

4. Centre de recherche pour un Trésor de la langue française, *Trésor de la langue française. Dictionnaire de la langue du XIX^e et du XX^e siècle (1789-1960)* [16 vol., 1971-1994], Paris, Gallimard, 1992, t. 15, p. 991. Le sens premier désigne ainsi le « poinçon généralement de métal ou d'os, utilisé dans l'Antiquité et au Moyen Âge pour écrire sur des tablettes enduites de cire » (*ibid.*).

5. *Ibid.* Le stylet est cet « instrument métallique pointu servant à dessiner, inscrire, inciser quelque chose » (*ibid.*).

6. Pline l'Ancien, *Histoire naturelle* [I^{er} s.], Livre xxxiii, 19 (§ 60) et 31 (§ 98), texte traduit, présenté et annoté par Stéphane Schmitt, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », 2013, p. 1521 et p. 1530 – conférer également la note n° 94, p. 1995.

7. André BÉGUIN, *Dictionnaire technique du dessin* [1978], Bruxelles et Paris, Vander et A. Béguin, 1995, p. 448-451 et p. 465.

8. *Ibid.*, p. 465.

isolément, ainsi que des ensembles de créations qu'une époque, une école, une intention unit dans les procédés et dans l'esprit.

Quoique tardif, ce glissement sémantique est confirmé par Jan Blanc et relève d'« une métaphore par laquelle les théoriciens de l'art propos[aient] de comparer la *manière* des peintres et le *style* des orateurs et des poètes² ». De façon contemporaine, comme le note Anne Souriau dans le consacré *Vocabulaire d'esthétique*³, il est depuis permis d'appréhender le style selon quatre modalités. À savoir, le style comme : 1) un *ensemble de caractères formels individuels*, 2) un *système organique de formes*, 3) une *perfection formelle* ou bien encore 4) une *autofinalisation d'une forme* *vide*⁴.

Du poinçon aux crayons d'Ingres, de la facture aux diverses acceptions contemporaines, bien qu'il comporte son lot de subtilités terminologiques, reste que le *style* s'intéresse à la forme, la sensibilité esthétique demeurant l'apanage du *goût*, et la modalité d'action, celui de la *manière*⁵. Dès lors, pour considérer la notion de style, sinon le style lui-même en ce qu'il est cet art de la forme, la question suivante peut être posée : à l'ère des nouvelles technologies, les œuvres contemporaines,

qu'elles s'inscrivent dans les arts plastiques ou dans les arts numériques⁶, permettent-elles d'observer des influences et des expressions stylistiques réciproques ?

Dans l'hypothèse première d'un style qui serait solidaire de l'usage d'un médium, d'un outil ou d'une technique en particulier, confirmée ou infirmée, il s'agira d'observer dans quelle mesure l'essor des nouvelles technologies affecte le style des productions contemporaines, et si, de fait, celui-ci en instaure un inédit qui serait caractéristique de notre contemporanéité ; autant qu'il s'agira d'interroger l'héritage culturel qui peut ou non y être observé, s'éloignant en cela de l'idée que l'ère du numérique serait indubitablement gage de nouveauté, sinon gage d'innovation. Tandis que dans la seconde, qui s'intéresse davantage à l'étude d'un ensemble non isolé, il s'agira de prendre de la hauteur et de se demander plus globalement si ces œuvres font époque et, dans l'affirmative, de préciser en quoi ; de la même façon qu'il sera question de l'appréhension même du style, dans sa potentielle prévalence au détriment des autres caractéristiques de l'œuvre. Le tout, dans une perspective technocritique⁷.

1. *Ibid.*, p. 534. Noter que cela rejoint le sens figuré et métonymique accordé au « travail du poinçon, de la plume, c'est-à-dire de la composition : [...] la plume est l'ouvrière de l'expression » – Gaffiot 2016, *op. cit.*, p. 1258, avec une citation de Cicéron, ici soulignée par nos soins.

2. Voir l'article « Style », paragraphe rédigé par Jan Blanc, dans *LexArt. Les mots de la peinture (France, Allemagne, Angleterre, PaysBas, 1600-1750)*, Michèle Caroline Heck (dir.), Montpellier, PULM, coll. « Arts – Théorie des Arts », 2018, p. 436. Un lien pourrait être établi avec la fameuse correspondance du *ut pictura poesis*, sur laquelle nous aurons l'occasion de revenir, ayant volontairement adapté l'expression dans le cadre de cette réflexion.

3. Voir l'article « Style », paragraphe rédigé par Anne Souriau, dans Étienne SOURIAU, Anne SOURIAU (dir.), *Vocabulaire d'esthétique* [1990], Paris, PUF, coll. « Quadrige », 2010, p. 1391-1393.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*, p. 1392. Dans ce contexte, *manière* est entendu dans un sens technique, soit un savoir-faire, une modalité de mise en œuvre – sur ce point, nous nous permettons de renvoyer à un texte antérieur : Chloé PERSILLET, « La main comme médium du savoir et du faire », *ASTASA*, vol. 2, n° 1, décembre 2021, <<https://www.astasa.org/2021/12/22/la-main-comme-medium-du-savoir-et-du-faire/>>, consultée le 2 septembre 2023.

6. À supposer qu'elles ne le fassent à travers ces deux simultanément. La distinction entre *arts plastiques* et *arts numériques* repose toutefois dans ce contexte sur l'étymologie de l'expression première – voir à ce propos l'ouvrage : Dominique CHATEAU, *Arts plastiques. Archéologie d'une notion*, Nîmes, J. Chambon, coll. « Rayon art », 1999. En ce sens, les *arts plastiques* renverront aux productions qui s'inscrivent traditionnellement dans cet « art de modeler », tandis que les *arts numériques* renverront aux productions dites « dématérialisées » : quoique les deux soient certainement constituées de matière, les premières s'éprouvent à son *contact* direct, sans intermédiaire ; tandis que les secondes restent déterminées par une logique *numérique*, au sens premier du terme.

7. Courant de pensée qui émerge dès les débuts de l'industrialisation et qui s'efforce d'en mesurer les effets dans une remise en perspective critique. Pour une entrée en matière, voir les diverses études de l'historien des techniques François Jarrige, dont cet ouvrage de référence, qui en est une riche synthèse : *Technocritiques. Du refus des machines à la contestation des technosciences* [2014], avec une postface inédite de l'auteur, Paris, La Découverte, 2016.

Un médium, un style ?

La première lecture du style comme art de la forme, de façon littérale, laisse envisager que cette dernière est étroitement liée à l'emploi d'un médium particulier, d'un outil ou d'une technique dont elle serait l'expression exclusive. De surcroît doublée d'une attention pour l'aspect de l'œuvre, il serait en effet assez naïf, sinon fallacieux, d'affirmer que d'une dorure l'on puisse obtenir un aspect irisé et, d'une nacrure, un aspect doré. Ce serait faire l'impasse sur toute considération physique, ce dernier entendu comme ensemble des propriétés de la matière.

Entre autres, prenons le cas de la peinture. Il peut alors être fait allusion à la matité caractéristique d'une aquarelle, à l'opacité d'une gouache ou d'une acrylique, ou encore, à la brillance d'une huile, toutes trois intrinsèques aux propriétés techniques et mécaniques de la matière. Dans cette proposition, qui exclut tout ajout simultané ou ultérieur de vernis, la matité de l'aquarelle résulte de l'évaporation du diluant, l'eau, qui ne laisse plus apprécier que des pigments mêlés à de la gomme arabique ; lorsque l'opacité de la gouache et de l'acrylique s'explique, pour la première, par sa teneur en blanc crayeux, pour la seconde, par ses composants synthétiques principalement composés de résines thermoplastiques ; quand enfin la brillance de l'huile ressort de son corps gras, qui favorise en outre la transparence et la profondeur de la couche picturale. Il en va de même d'une tempera à l'œuf, qui paraîtra mate pour peu qu'elle soit maigre, brillante, pour peu qu'elle soit grasse¹.

Mais du style, à y regarder de plus près, cette première affirmation propre au médium peut être nuancée par l'expression du geste qui s'en empare. Au-delà de ses propriétés matérielles, son emploi, lui, n'est pas nécessairement induit ; de sorte que le recours à un médium en particulier ne peut réduire à un type d'écriture spécifique, de même qu'il ne peut prédire d'un style. Mais alors, dans cette perspective, il importe moins de s'arrêter sur

des considérations physiques et matérielles que sur des considérations esthétiques et formelles.

Dans ses *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*², Heinrich Wölfflin différenciait en premier lieu le style linéaire du style pictural. De ces deux mis en regard, le premier, linéaire, se distingue du second, pictural, en ce que par son prisme « toutes choses sont vues suivant des lignes tandis qu'elles le sont par leurs masses dans le style pictural³ ». En ce sens, il apparaît que :

Voir de façon linéaire, c'est donc chercher le sens et la beauté des choses en premier lieu dans leurs contours [...] en sorte que l'œil soit guidé vers les limites des objets et soit invité à les appréhender par les bords. Voir par masses, en revanche, c'est détourner son attention des limites, les contours étant devenus plus ou moins indifférents, et les objets apparaissant alors comme des taches qui constituent l'élément premier de l'impression⁴.

Pour autant, par raccourci, il ne faudrait pas concéder trop vite le point suivant : l'association exclusive d'un médium graphique à un style linéaire d'une part, l'association exclusive d'un médium pictural à un style du même qualificatif de l'autre. Autrement dit, ranger le dessin du côté du linéaire et la peinture du côté du pictural. Et cela, en raison d'une interchangeabilité qui peut à l'œuvre être éprouvée. Sans rejouer une querelle qui serait analogue à celle du coloris⁵, pour reprendre les termes de H. Wölfflin, si « la vision linéaire sépare toujours une forme d'une autre forme, alors que la vision picturale cède au contraire à tout mouvement se propageant à l'ensemble des choses⁶ », en pratique, plusieurs procédés de réalisation permettent d'affirmer que, d'un médium, un style, il n'en est rien.

2. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art. Le problème de l'évolution du style dans l'art moderne*, Claire et Marcel Raymond (trad.), Paris, Pocket, coll. « Agora », 2016.

3. *Ibid.*, p. 48.

4. *Ibid.*, p. 48-49.

5. La querelle du coloris anima les discussions de l'Académie royale de peinture et de sculpture à la fin du XVII^e siècle, débat esthétique opposant alors les *poussinistes* aux *rubénistes*, les uns affirmant que le tracé devait en peinture primer, tandis que les autres arguaient en faveur de la couleur.

6. *Ibid.*, p. 50.

1. Une peinture dite « maigre » ou « grasse » fait référence à la présence d'huile dans son corps, liant ou émulsion.

En effet, si les arts du dessin appellent souvent une représentation graphique, ils peuvent toutefois s'illustrer au moyen d'un traitement que l'on qualifiera volontiers de pictural¹. Ainsi d'un certain usage du fusain, dont le velouté favorise l'estompe et les passages en fondu, qui laissent par conséquent s'évanouir les contours au profit de subtiles transitions indistinctes. De même de l'usage du graphite qui, employé à dessein, offrira un rendu hyperréaliste par le soin accordé aux valeurs, et qui, en cela, s'intéressera moins aux contours qu'aux masses. Ces deux exemples s'illustrent notamment avec certains fusains et pastels de Rosa Bonheur², ou encore, dans une veine contemporaine, avec les paysages miniatures de Sue Bryan³ ou les dessins de couleur et les graphites de Ivan Franco Farga⁴. Dans une autre mesure, quoique toujours dans les arts graphiques, une observation similaire peut être relevée quant à la gravure. S'il est vrai que celle-ci se présente à première vue comme l'art du trait par excellence, dont celles sur bois, sur cuivre ou sur linoléum nécessitent d'en creuser les sillons inévitablement graphiques, une réserve peut toutefois être accordée lorsqu'il s'agit d'eau-forte, et, plus précisément, d'aquatinte, puisque la palette d'effets approche de près ceux de la palette picturale⁵. À

ce titre, un procédé est même dit *en manière de lavis*⁶, leur faisant ainsi explicitement référence.

À l'inverse, s'agissant des arts de la peinture et, plus spécifiquement, de l'huile, s'ils sont souvent associés à des représentations *enveloppées*⁷, la possibilité d'un traitement graphique n'est pas à exclure. Que l'on songe par exemple à des écritures aussi graphiques que le sont celles composées d'accents, de stries, de hachures ou encore de pointillés, qui peuvent alors tout autant être déclinées à l'aide du pinceau, de la même façon que ce dernier peut exécuter le plus simple des traits. La calligraphie illustre assez cet aspect pour que l'on ne s'y attarde pas davantage. Toutefois, le médium convoqué reste principalement de l'encre, ce qui l'associe directement aux arts graphiques, au-delà du fait que la calligraphie soit étymologiquement – et formellement – *belle écriture*. Aussi, pour ce qui est de la peinture à proprement parler, l'on renverra au style pictural dans l'œuvre peinte de Léonard de Vinci par le fameux traitement du *sfumato*, soit l'absence de contours caractéristique ou, tout au plus, pour reprendre l'expression de H. Wölfflin, la présence de *contours indifférents*⁸ ; tandis que, par opposition, dans celui de Vincent Van Gogh, de Henri de Toulouse-Lautrec ou de Roderic O'Conor, l'on renverra au style graphique accordé par les cernes, réchamps, stries et hachures. Également, là encore éloignées d'un traitement atmo-

1. Est pictural « tout ou partie d'une œuvre peinte ou d'une œuvre ou d'une technique qui évoque la peinture », comme, de façon analogue, est graphique « tout ou partie d'une œuvre dessinée ou d'une œuvre ou d'une technique qui évoque le dessin, le trait » – Ségolène BERGEON LANGLE et Pierre CURIE, *Peinture & Dessin. Vocabulaire typologique et technique*, préfacé par Alain Rey, Paris, Éd. Du Patrimoine - CMN, coll. « Vocabulaires », 2009, vol. 1, p. 41.

2. Parmi les dessins exposés à l'occasion de la rétrospective qui lui a été consacrée en 2022, celui des *Cerfs au clair de lune* (1875) en est un exemple remarquable – voir le catalogue de l'exposition : *Rosa Bonheur (1822-1899)* [18 mai – 18 septembre 2022, Bordeaux, Musée des Beaux-Arts ; 18 octobre – 15 janvier 2023, Paris, Musée d'Orsay], Sandra Buratti Hasan et Leïla Jarbouai (dir.), Paris, Musée d'Orsay et Flammarion, 2022.

3. Voir notamment, sur le site personnel de l'artiste, ses dessins sur carton (2018), ses *Memoryplaces* (2016) ainsi que sa série *Edgeland (Miniature Landscape)* (2014-2018), <<https://www.suebryan.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<http://www.ivanfrancofraga.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Dans ce procédé, l'emploi de solutions chimiques n'est pas sans rappeler les débuts de la photographie et les effets,

également picturaux, du pictorialisme.

6. André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de l'estampe* [3 vol., 1976-1977], Bruxelles, MYG, 2020. Sur ce point, conférer les articles « aquatinte » (p. 27-34), « eau-forte » (p. 113-120) et « lavis » (p. 176-179).

7. Le verbe « envelopper » fait en peinture référence au procédé selon lequel on « adouci[t] le modelé de certaines parties », traitement qui peut en outre être exploité pour les contours – André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de la peinture. Pour les arts, le bâtiment et l'industrie* [6 vol., 1978-1984], Bruxelles, MYG, 2009, p. 261.

8. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, *op. cit.*, p. 48-49. Par ailleurs, le terme « contour » est ici entendu dans un sens technique et renvoie par conséquent aux « lignes qui bordent les figures extérieurement » – André BÉGUIN, *Dictionnaire technique de la peinture*, *op. cit.*, p. 188. Le traitement caractéristique du *sfumato* en est par définition dépourvu, puisqu'il s'agit de « peindre les formes en les enveloppant dans un moelleux [*sic*] qui en estompe les contours » (*ibid.*, p. 695). En ce sens, eu égard à l'appréhension des formes, on rapprochera davantage *ligne* et *contour* pour les dissocier de *masse* et *fondu*.

sphérique tel qu'il est éprouvé dans un certain nombre de photos-peintures de Gerhard Richter, de ses nuages évanescents à ses marines dépourvues du moindre tracé si ce n'est celui qui esquisse parfois l'horizon¹, l'on fera cette fois référence aux écritures graphiques des peintures et motifs ornementaux d'Artem Rogowoi ou de Brad Kunkle, à celles des illustrations picturales de Denis Sarazhin, de Loribelle Spirovski ou de Lee K, ou bien encore, à celles des peintures filandreuses de Daniel Bilmes². Pourtant, de cet ensemble évoqué, la matière éprouvée reste la même, à savoir, de la peinture à l'huile.

Par conséquent, ni le médium ni l'outil ne font nécessairement le style, pas plus que la matière ne fait la forme. Tout au plus rappellera-t-on à cette fin la technique ou, plus justement, la *manière*. C'est pourquoi H. Wölfflin achevait sa description préliminaire en soulignant que « la catégorie de pictural n'est pas liée au seul domaine de la peinture et vaut pour l'architecture aussi bien que pour les arts représentatifs³ ». Mais alors, si le style n'est pas strictement rattaché à l'emploi d'un médium particulier, reste à sonder dans quelle mesure, à l'ère du numérique, les œuvres, outils et supports technologiques utilisés à des fins artistiques héritent de quelques expressions picturales, voire même dans quelle mesure ceux-ci en favorisent de nouvelles.

1. Consulter le catalogue d'exposition *Gerhard Richter. Landscape* [1^{er} octobre 2020 - 14 février 2021, Vienne, Kunstforum ; 26 mars - 25 juillet 2021, Zurich, Kunsthhaus], Lisa OrtnerKreil, Hubertus Butin et Cathérine Hug (dir.), Berlin, Hatje Cantz Verlag, 2020. Chez cette même édition se trouvent en outre les six volumes du catalogue raisonné de l'artiste (1962-2019), parus sous la dir. de Dietmar Elger entre 2011 et 2022.

2. Les œuvres de ces artistes ont toutes été présentées par la galerie new-yorkaise *Arcadia Contemporary* lors de l'exposition collective *Five and under* [11 août - 1^{er} septembre 2022], à l'exception de celles de Denis Sarazhin, néanmoins représenté par cette même galerie, et dont une exposition personnelle lui est actuellement consacrée [8 - 29 décembre 2022] – voir le site de la galerie : <<https://arcadiacontemporary.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, op. cit., p. 57.

Comme la peinture, le pixel

S'il est un art qui semble dans l'imaginaire collectif conserver un certain crédit, sinon une certaine aura, ce peut bien être celui de la peinture. Que cette dernière soit entendue comme matière, œuvre ou activité, les représentations qu'elle convoque perdurent à travers le temps, que ce soit alors ou non justifié. Aussi, il n'est guère étonnant qu'un certain nombre de productions technologiques établissent à son aune des parallèles, sinon des équivalences, et ce, malgré une nature intrinsèquement différente. Ces trois acceptions – matière, œuvre, activité – seront ici exemplifiées et confrontées à celles du style, en présentant comment leur évocation par le numérique permet de penser le pixel comme la peinture.

Jusque dans sa variante numérique⁴, la peinture que d'aucuns seraient tentés de qualifier de *traditionnelle*, de façon dépréciative s'entend, sert pourtant toujours de référent. Ainsi les logiciels, outils et supports technologiques s'illustrent le plus souvent sous des traits empruntés aux arts éprouvant la matière, ou, tout du moins, sous ceux auxquels ces derniers pourraient vulgairement être réduits en pratique. En conséquence, nombre d'entre eux maintiennent une apparente filiation par le recours au vocabulaire et par l'imitation de quelques outils historiques, le plus souvent activés au moyen d'un *stylet* et d'une *tablette*, pourtant loin d'être faits d'os et de cire. Avec la suite *Adobe*, des applications telles que *Photoshop* et *Illustrator* en sont de bons exemples. Ainsi retrouvera-t-on *crayon*, *plume*, *pinceau* et *palette*, ou encore le dit *pot de peinture*, au nom tout aussi évocateur, et, en parallèle, la logique de superpositions de calques et dégradés, qui n'est pas sans faire penser à celles des couches picturales et glacis auxquels les réglages d'opacité se substituent numériquement. Par leur biais, une myriade de déclinaisons se présente alors comme autant d'effets à explorer sur un subjectile virtuel, extensible à loisir ; tandis que par celui des *pinceaux secs*, *humides* ou *à effets*, le choix ne semble plus limité ni le style refréné –

4. Tantôt « peinture numérique », tantôt « *digital painting* », bien que ces appellations soient impropres.

première vue toutefois¹. Mais au-delà du vocabulaire employé, il apparaît que la palette d'effets et de textures est celle-là même qui est mise en avant pour valider la performance de telles applications. Ce faisant, leur attractivité est renforcée par la promesse d'accroître les possibilités stylistiques, qui sont d'ailleurs le plus souvent sanctionnées par un réalisme mesuré à la qualité picturale de la touche – ou ce qu'il en reste. Parmi d'autres, l'application *Procreate* soutient en ce sens le parallèle par la promotion de « pinceaux artistiques » et, fait plus étonnant, par celle de « crayons naturels et organiques² ». Le rapprochement est aussitôt redoublé par les nombreuses occurrences aux « effets », « traits effilés » et « textures picturales », ceci lorsqu'il n'est pas même fait mention de pinceaux « fabriqués à la main³ », allusion ultime au métier du peintre s'il en est, pourtant ici paradoxale.

S'agissant d'images et de productions bidimensionnelles, une équivalence d'un autre ordre peut cette fois être observée. Prenons le cas du collectif Obvious⁴, qui développe des séries algorithmiques automatiquement générées par des GANs⁵. En dépit de ce qui semble admis comme un progrès technologique⁶, un certain nombre d'aspects peut venir contrecarrer toute innovation stylistique en ce que ladite innovation repose sur des procédés de représentation historiquement situés et culturellement ancrés. Et ceci puisque, à l'origine même de ces productions, l'on retrouve des œuvres picturales qui leur sont antérieures. En effet, à partir d'une base de données constituée de reproductions de peintures de différents siècles⁷,



Obvious, *Le Baron de Belamy* (série « La Famille de Belamy »), 2018, œuvre algorithmique créée par réseaux antagonistes adverses, jet d'encre sur toile, 70 x 70 cm, collection particulière. (crédits Obvious)

le système confronte alors un générateur et un discriminateur : le premier propose une image qui résulte de leur synthèse, que le second doit reconnaître comme inauthentique ; s'il échoue, l'image est extraite et exposée en tant qu'œuvre, l'algorithme n'ayant pas fait la différence entre la reproduction numérique d'une peinture originale et sa synthèse brouillée. Outre le fait que ce procédé soulève des questions fondamentales sur notre rapport aux œuvres, ici réduites à des images numériques et *a posteriori* égales à des variantes synthétisées, la présentation même de ces *tableaux-algorithmes* mérite que l'on en relève quelques aspects. Au vu du procédé, s'il n'est pas surprenant que certaines caractéristiques formelles déjà établies reparassent dans ces tableaux, étant donné qu'ils n'en sont qu'un stéréotype, notons néanmoins sur chaque pièce la présence factice d'une signature, qui n'est autre que la formule mathématique de l'algorithme, en aval apposée par les membres du collectif. Un autre aspect est celui de la réunion de ces images sous forme de séries, à l'instar de celles qui les précèdent dans l'histoire de l'art, et qui répond en cela à un cer-

1. Chloé PERSILLET, « La main comme médium du savoir et du faire », art. cit., § 8-15.

2. Voir le site : <<https://procreate.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. *Idem*.

4. Le collectif est composé de Pierre Fautrel, Hugo Caselles Dupré et Gauthier Vernier – voir leur site personnel : <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Pour *generative adversarial networks*, à savoir, réseaux antagonistes génératifs. Ce système repose sur l'analyse et la confrontation d'un corpus préalablement défini.

6. Dans le domaine de l'intelligence artificielle, du moins.

7. Plus d'une dizaine de milliers, principalement des portraits pour la série de *La Famille de Belamy* (2018), accompagnés de paysages pour celle nommée *Electric Dreams of*

Ukiyo (2019) (voir le site <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023).



Obvious, *Edmond de Belamy* (série « La Famille de Belamy »), 2018, œuvre algorithmique créée par réseaux antagonistes adverses, jet d'encre sur toile, 70 x 70 cm, collection particulière. (crédits Obvious)



Gordon Cheung, *New Order Flower Piece (after Gerrit van Bloclant, 1589-1650)*, 2017, giclée sur toile, 53 x 42 x 5 cm, collection particulière. (crédits Gordon Cheung)



Rob and Nick Carter, *RN1420 - Sunflowers Robot Painting (After Vincent Van Gogh)*, temps de réalisation : 49 heures 03 minutes et 03 secondes, nombre de coups de pinceaux : 9153, 21-24 mai 2021, acrylique sur panneau de bois, 93 x 72 cm, collection particulière. (crédits Rob and Nick Carter)

tain style de présentation non plus circonscrit à l'œuvre autonome et singulière. Enfin, l'on notera l'ajout de résumés anecdotiques qui alimentent une narration fictive, unissant alors l'ensemble comme le ferait un cartel descriptif dans une exposition ou un commentaire dans un catalogue ; lorsque, plus particulièrement, ceux-ci n'octroient pas une certaine humanité en dépeignant le portrait de ses figures au sens second du verbe cette fois, narrant leur histoire personnelle¹.

Mais pour revenir aux appréciations formelles, le cas d'Obvious n'est pas unique, bien qu'il reste fameux depuis la vente record de son *Edmond de Belamy* (2018)². En réalité, de nombreuses pratiques développent des productions numériques qui s'expriment à la manière de la peinture. Pensons notamment aux œuvres de Gordon Cheung, qui reposent tout autant sur des modèles antérieurs, mêlant ainsi nature morte flamande, algorithme et réalité augmentée, comme dans les séries *New Order* (2014-2022) et *Fear and greed* (2021)³. De

même des productions robotisées du duo Rob et Nick Carter, qui pastichent quelques autres *Masterpieces* (2021) : un Botticelli warholien se résume alors à une dizaine d'heures de travail et à un peu plus de mille coups de pinceaux, contre près d'une cinquantaine d'heures et neuf mille touches pour un Van Gogh⁴. Si chez ce duo, l'on retrouve à nouveau un intérêt pour les compositions florales du *Dutch Golden Age* (2013-2019), des œuvres évolutives sont également présentées, le cycle s'illustrant par exemple au sein du paysage, à l'instar de celui réalisé d'après une étude de Constable⁵. Mais en vidant de la sorte les œuvres originales de leur sens, et *en faisant du neuf avec du vieux*, la question du kitsch se pose, que ce dernier soit appréhendé comme *un non-style*⁶ ou bien comme *le non-style*

1. Voir par exemple celui de *Hayao du Glacier des Souvenirs* (2019) qui, semble-t-il, « depuis son plus jeune âge, [...] s'entraîne et suit les préceptes de son puissant maître » (voir le site <<https://obvious-art.com/>>, consultée le 2 septembre 2023).

2. Adjudication : 432 500 \$ par Christie's New York le 25 octobre 2018.

3. Voir le site de l'artiste : <<https://www.gordoncheung.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<https://www.robandnick.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Voir *Transforming Landscape Painting*, 2013-2017, film de 2,5 heures monté en boucle, 99 x 81 x 13 cm. Le visuel repose sur l'étude *A Cornfield*, c.1817, huile sur toile, 61,3 x 51 cm, Londres, Tate.

6. Germain BAZIN, *Le Langage des styles. Dictionnaire des formes artistiques et des écoles d'art*, Paris, Somogy, 1976, p. 197-198.

caractéristique de la postmodernité⁷. Quarante ans plus tôt, Gilles Lipovetsky écrivait déjà :

Postmodernisme au sens où il ne s'agit plus de créer un nouveau style mais d'intégrer tous les styles, y compris les plus modernes : on tourne la page, la tradition devient source vivante d'inspiration au même titre que le nouveau, l'art moderne tout entier apparaît lui-même comme une tradition parmi d'autres.

Enfin, comme la peinture, le pixel, jusque dans son intention de pasticher la matérialité de la première en opérant des allers-retours allant de la surface sensible de la peinture à celle de l'écran, et inversement – ou presque. Telle fut du moins la prétention du projet intitulé *The next Rembrandt*, présenté à Amsterdam par la galerie Looiersgracht en 2016². Au moyen d'algorithmes et de *big data*, cette production entendait reproduire ce qui aurait pu être l'ultime toile du maître hollandais, synthèse de tout son œuvre. Le portrait qui en a résulté retrouva alors une certaine matérialité une fois imprimé à l'aide d'une imprimante 3D³, reproduisant ainsi une texture référant aux fameux empâtements du peintre. Pourtant, réduire la superposition de couches huileuses à un simple relief escarpé et plastifié force l'abstraction de la peinture, à la fois entendue comme activité, œuvre et matière, et jadis déployée par le jeu des pleines et demi-pâtes – tel celui, singulier, de Rembrandt. La *manière* autant que le *style* ne restent par conséquent feints qu'à la surface, ou plutôt, qu'en surface.

Somme toute, de tous ces cas exposés, s'agirait-il de soutenir le parallèle avec la peinture de sorte à leur conférer, par sa charge symbolique, une certaine légitimité ?

7. Valérie ARRAULT, *L'Empire du kitsch*, Paris, Klincksieck, coll. « Collection d'esthétique », 2010.

1. Gilles LIPOVETSKY, « L'art moderne et l'individualisme démocratique », *Le Débat*, n° 21, septembre-octobre 1982, p. 49-59, § 17.

2. Voir le site consacré : <<https://www.nextrembrandt.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Notons, plus généralement, le recours quasi systématique à des impressions pour des œuvres numériques et/ou algorithmiques : tous les précédents exemples en témoignent, quoique ce ne soit pas à l'aide d'une imprimante 3D.

Comme le pixel, la peinture

Ainsi, il en va souvent du pixel comme de la peinture, avec une intelligence artificielle qui semble plus particulièrement promise à de beaux jours. En effet, à la croisée du numérique et du plastique, l'on aurait pu encore évoquer cette nouvelle tendance à reconstituer le « hors-cadre » de chefs-d'œuvre du passé⁴, lorsque l'automatique génération – *généralisation* ? – d'images devient parallèlement source d'inspiration pour des approches artistiques, comme le montre le développement d'applications ludiques et accessibles à tout un chacun⁵ – *accessibles*, sous réserve toutefois, le plus souvent, d'un abonnement.

Mais qu'en est-il à l'inverse de productions contemporaines qui, sans spécifiquement s'exprimer par le biais de médiums numériques, en reprennent les formes ? Ne pourrait-on pas également observer une propension de la peinture, dans son acception historique, plastique et matérielle, à être cette fois pensée comme le pixel ?

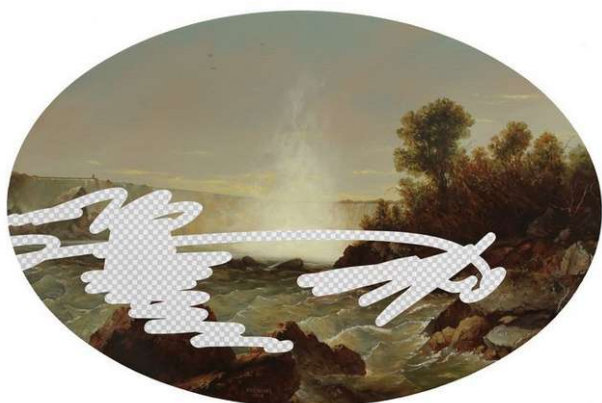
En premier lieu, entendons le pixel, *picture element*, comme ce carré qui reproduit tantôt une valeur, tantôt une couleur. Au pluriel, pour peu qu'ils soient présents en un nombre restreint, alors qu'ils deviennent à l'écran pour *l'œil digital*⁶ presque insupportables, gages d'images de piètre qualité, ils peuvent en revanche être volontairement exploités de la sorte en peinture. Quand la numérisation de l'art instaure un nouveau mode d'appréciation esthétique des œuvres qui se mesure à leur définition, haute, de préférence⁷, la

4. Cf. la fonction « *Outpainting* » de *DALL·E 2* (voir <<https://openai.com/dall-e-2/>>, consultée le 2 septembre 2023).

5. Outre *DALL·E 2* et sa version mini, renommée *Crayion*, voir par exemple l'outil *Photosonic* – développé par Writesonic, variante consacrée à l'écriture – qui se présente explicitement comme « l'intelligence artificielle qui peint vos rêves avec des pixels » (voir <<https://photosonic.writesonic.com/?via=leptidigital>>, consultée le 2 septembre 2023).

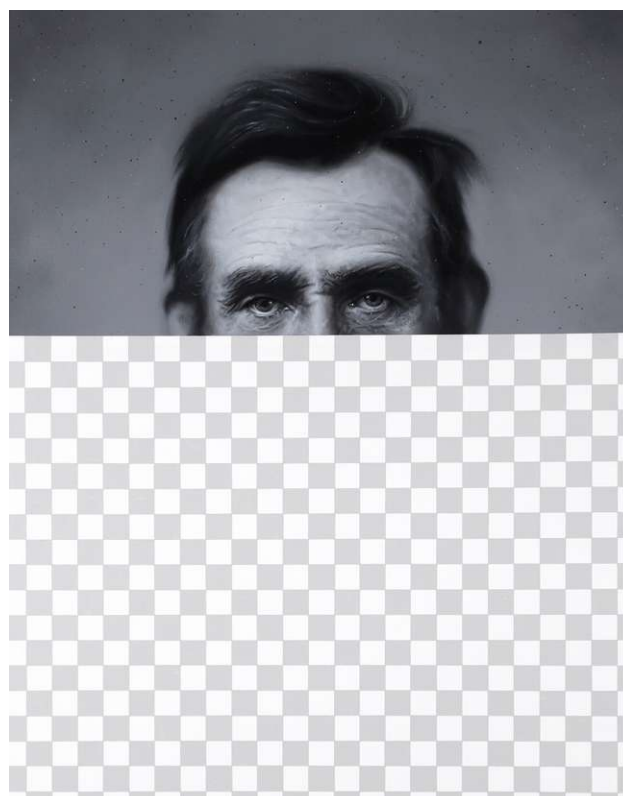
6. L'expression est de Thierry VANDENNIEUWEMBROUCK, « Du virtuel dans l'art et dans les musées en particulier », dans Cédric Biagini et Patrick Marcolini (dir.), *Divertir pour dominer 2. La culture de masse toujours contre les peuples*, Paris, L'Échappée, coll. « Pour en finir avec », 2019, p. 317-342 – voir la partie sur « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité numérique » (p. 322-325).

7. *Ibid.*



Shawn Huckins, *Time Never Tells (Niagara Falls, White House Art Collection, Erasure n° 4)*, 2018, acrylique sur toile marouflée sur panneau, 51 x 76 cm, collection particulière. (crédits Shawn Huckins)

peinture se saisit à l'inverse de leur réduction figurée. L'artiste Ivan Franco Farga, ci-avant cité pour ses dessins, l'illustre notamment avec son diptyque *Hero y Leandro* (2016)¹, dont un des deux tableaux, des huiles sur toile, est essentiellement composé de petits carrés colorés, contrastant d'autant plus avec le second qui présente, à l'inverse, un rendu remarquablement réaliste. Dans la même veine, l'on peut également renvoyer à quelques toiles plus célèbres de Chuck Close, et notamment aux (auto)portraits présentés à la *Pace Gallery* à New York (2015) et à Hong Kong (2020)². Plus abstraite cette fois, la peinture quadrillée de Gerard Richter, du nom de *4096 Farben* (1974), qui autorisera par ailleurs une parenthèse, ce traitement stylistique n'étant pas toujours réservé à la peinture : aussi l'artiste a-t-il en 2007 adapté les couleurs de la toile au vitrail, un de ceux de la cathédrale de Cologne³. Mais revenons à la peinture. Sans se limiter à la juxtaposition de carrés, les influences du numérique peuvent être constatées jusque dans la représentation de certaines caractéristiques des logiciels eux-mêmes, comme avec les détourages et gommages feints de



Shawn Huckins, *Swoon (Abraham Lincoln, Erasure n° 31)*, 2019, acrylique sur toile, 81 x 66 cm, collection particulière. (crédits Shawn Huckins)

Shawn Huckins sur fond de quadrillage gris et blanc, célèbre trame que l'on retrouve entre autres dans *Photoshop*, désormais peinte à l'acrylique dans la série *The Erasures* (2017-2019)⁴.

Entendons cette fois le pixel tel ce code dont la modification favorise l'esthétique dite du *glitch*⁵. Dans le sillage du *Net Art*, la pratique du *glitch* s'est progressivement développée à partir du tournant des années 2000 : en se caractérisant par la valorisation esthétique d'erreurs analogiques ou numériques, volontairement opérées sur un support préexistant – image, vidéo, son, etc. – et obtenues par la manipulation de ses données, cette pratique parut telle une véritable « contrecul-

1. Voir son site : <<http://www.ivanfrancofraga.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Respectivement voir les sites de l'artiste et de la galerie : <<http://chuckclose.com/>> et <<https://www.pacegallery.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

3. Cf. les volumes du catalogue raisonné de l'artiste (1962-2019), Dietmar Elger (dir.), *op. cit.*

4. Voir le site de l'artiste : <<https://shawnhuckins.com/home.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Quoique souvent conservé tel quel, le terme peut être traduit par « anomalie ».

ture numérique¹ ». Esthétique de l'imperfection², le *glitch* s'est depuis démocratisé en multipliant les possibilités de détournements et procédés de mise en œuvre³. Le parallèle avec la peinture n'est toutefois jamais bien loin. Après une citation de Jackson Pollock affirmant « Je n'utilise pas l'accident. Je nie l'accident. Il n'y a pas d'accident, tout comme il n'y a pas de début ni de fin⁴ », Rosa Menkman concluait son ouvrage consacré au *glitch* en ces termes :



Ben Ashton, *Captain Wentworth's Persuasion* (série « *To Our Glorious Future* »), (crédits Ben Ashton)



Andy Denzler, *Shifting Portrait I*, 2014, huile sur toile, 60 x 50 cm, collection particulière. (crédits Andy Denzler)

Ce qui rend chaque médium spécifique, c'est la manière dont il ne parvient pas à atteindre un état d'immédiateté transparente complète. [...] C'est ici que la différence entre l'échec et le *glitch* devient importante : alors que l'échec est un phénomène à surmonter, le *glitch* est un phénomène qui sera incorporé dans de nouveaux processus et conditions de conception technologique ou de signification culturelle. [...] Certains considèrent les *glitches* comme des phénomènes uniquement technologiques, tandis que d'autres les perçoivent comme des constructions sociales réagissant aux attentes technologiques ou esthétiques⁵.

Loin de n'être réservé qu'au numérique, le brouillage volontaire de l'image se retrouve depuis dans des œuvres picturales qui recherchent un même effet de perturbation, ou, pour reprendre le vocabulaire informatique, le bug. Sans apparaître nécessairement sous forme de filets et strates aux couleurs saturées, pareille esthétique est par exemple développée dans les huiles de Florian Eymann, dans celles de Ben Ashton ou encore celles d'Andy Denzler⁶. Par le relief cette fois, ce dernier réinvesti même le traitement dans la ronde-bosse plâtreuse de *Bust I* (2014), comme le fait Léo Caillard dans le bronze, le marbre ou la résine avec sa série *Wave Stone* (2017)⁷. Mais par le relief de la matérialité même de la peinture, de Gerhard Richter, dont l'œuvre est décidément prolixe, l'on renverra aux *Overpainted Landscapes*, tels *Piz Surlej*, *Piz Corvatsch* (1992), *Silversee* (1995) et *Abstraktes Bild, Materdell* (1995)⁸ ; tandis que ce traitement saccadé pourra tout autant être observé dans les paysages de Conrad Jon Godly (2010-

1. Jean-Paul FOURMENTRAUX, « Net Art et contreculture numérique », dans *Ligéia*, n° 181-184, juillet-décembre 2020, p. 74-85. Pour un aperçu synthétique du mouvement, lire l'article de Mallika ROY, « Glitch it Good: Understanding the Glitch Art Movement », dans *The Periphery*, n° 9, décembre 2014, <<http://www.theperipherymag.com/on-the-arts-glitch-it-good>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Iman MORADI *et al.*, *Glitch : Designing Imperfection*, New York, Mark Batty Publisher, 2009.

3. Pour quelques exemples, consulter l'ouvrage de Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, Network Notebooks 04, 2011, ou encore, l'écrit de Eelco DEN HEIJER, « Evolving Glitch Art », dans Penousal MACHADO, James McDERMOTT et Adrian CARBALLA (dir.), *Evolutionary and Biologically Inspired Music, Sound, Art and Design*, Berlin et Heidelberg, Springer-Verlag, 2013, p. 109-120.

4. Mise en exergue dans Rosa MENKMAN, *The Glitch Moment(um)*, *op. cit.*, p. 65.

5. *Ibid.*, p. 65-66 – traduction libre.

6. Pour ces trois, respectivement, voir les sites : <<https://www.florianeymann.com/>>, <<https://www.benashtonart.com/>> et <<https://www.andydenzler.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

7. Voir le site de l'artiste : <<https://www.leocaillard.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

8. Gerhard Richter. *Landscape*, *op. cit.*, p. 147-173.

2014 et 2020) et les portraits de Henrik Uldalen¹. De même de leurs variantes plus liquides qui, chez Erdoğan Zümrütoğlu, rappellent dans une certaine mesure celles données par les formules algorithmiques, à l'instar des fusains d'Anna Park (2020)². Enfin, notons que l'esthétique du bug s'illustre parfois par un simple rappel au temps de chargement des images numériques : ainsi de *Major John Biddle : Panic Two (Loading Spinner)* (2017)³ de Shawn Huckins, et des carrés-aplats gris, peints à l'acrylique, obstruant la vue de la série photographique *Campos de realidad* (2014-2016) d'Ananké Asseff⁴. Mais n'aurait-on pas pu autrement provoquer ces bugs et perturbations par la matérialité du médium lui-même, en modifiant par exemple sa structure physico-chimique, plutôt que d'en simuler seulement les effets à la manière du numérique ?

En somme, par l'intermédiaire de la peinture, ces appropriations permettent de penser une certaine élévation du pixel au carré. Mais afin de lui donner toute sa dimension, un dernier point pourrait permettre de redoubler la mise en abîme au-delà et en-deçà du pixel. En effet, il s'agit là de faire référence au processus de création, qui s'appuie fréquemment sur un travail réalisé en regard du numérique, mais surtout, à celui de monstration qui, dans un second temps, en dehors de la galerie, se fait sur les cimaises virtuelles du web. Les nombreuses notes de bas de page renvoyant ici aux sites personnels des artistes l'illustrent en partie. Mais c'est au moyen des réseaux sociaux que le phénomène prend toute son ampleur, devenant lieu d'exposition et, parfois même, lieu de transmission des savoir-faire⁵. Une fois les œuvres



Henrik Uldalen, *Abrade*, 2021, huile sur toile, 150 x 120 cm, collection particulière. (crédits Henrik Uldalen)

ainsi diffusées, se pose dès lors la question de la matérialité d'un médium dont on ne perçoit plus aucune autre particularité stylistique – sinon particularité sensible – que celle qui demeure appréciable à la mesure du nombre de pixels à l'écran. Quid des textures de la matière, de ses particularités techniques et subtilités chromatiques, pourtant non réductibles puisque participant pleinement de l'esthétique de l'œuvre picturale ? Abonde en ce sens sa réduction à de simples images dépourvues de tout corps quand les œuvres originales deviennent en outre monnayables sous la forme de jetons non fongibles⁶. À l'aune du numérique, si la peinture n'est en somme plus appréciée dans sa matérialité même, ne lui resterait-il plus finalement que le style ?

1. Voir, pour le premier, le site <<https://conradjongodly.com/>> et, pour le second, cet autre <<https://www.henrikaau.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

2. Respectivement : <<https://jdmalat.com/artists/erdogan-zumrutoglu/>> et <<https://www.annaparkart.com/2020/>>, consultées le 2 septembre 2023.

3. Voir le site de l'artiste : <<https://shawnhuckins.com/home.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir le site de l'artiste : <<https://www.anankeasseff.com/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Sur ce dernier point, conférer Chloé PERSILLET, « #Peinturealhuile : le métier du peintre à l'aune des réseaux numériques », dans *À l'épreuve*, n° 8, mars 2022, <[https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-](https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-laune-des-reseaux-numeriques)

[laune-des-reseaux-numeriques](https://alepreuve.org/content/peinturealhuile-le-metier-du-peintre-laune-des-reseaux-numeriques)>, consultée le 2 septembre 2023.

6. Récemment, ainsi par exemple de quelques séries calligraphiques de Yang Jiechang (voir le site : <<https://lcollection.io/fine-art/possible/gallery?phase=1>>, consultée le 2 septembre 2023).

Le style, à défaut ?

Pour conclure, si à l'ère du numérique un certain nombre d'artistes s'emploient toujours à des pratiques dites traditionnelles, ces dernières n'échappent pas à l'influence de celles investies au moyen des nouvelles technologies, de même que, réciproquement, ces autres héritent d'un certain nombre d'aspects propres à la peinture, entendue comme activité, œuvre et matière. Pour autant, s'agit-il en définitive d'y voir de simples échanges et apports stylistiques mutuels, ou bien une démarche commune faite de leur réunion au point de n'en plus distinguer l'origine ?

Rappelons un point : s'il est évident que toutes les œuvres qui nous sont contemporaines, quelle que soit leur nature, ne sont pas nécessairement concernées par une telle propension au pastiche et aux détournements stylistiques, reste que celles qui le sont livrent matière à réflexion, et ce, à plusieurs niveaux. En effet, l'ambition du présent texte était de poser la question du style à l'ère du numérique sans pour autant induire que cette question ne pouvait – et ne devait – être portée que par une réflexion sur des œuvres qui en seraient par nature solidaires. Autrement dit, questionner le style à l'ère du numérique ne saurait sous-tendre l'investigation exclusive de productions d'un même qualificatif au détriment d'autres pourtant issues d'une même époque, parmi lesquelles, notamment, celles picturales. En prenant soin de conserver des considérations matérielles, il s'agissait alors de sonder les influences stylistiques et effets esthétiques réciproques de ces deux pendants qui, on l'aura compris, peuvent s'étendre et être observés de part et d'autre des arts plastiques et numériques – avec ici une focale sur la peinture. Après avoir posé l'hypothèse d'un style qui serait tributaire d'un médium, celle-ci a donc pu être infirmée en confrontant ouvrages de nature numérique et ouvrages de nature picturale, sans que cette nature n'affecte inéluctablement leur facture. Serait-ce à déplorer ? C'est là une autre question. Mais pour l'heure, a ainsi pu être présenté en quoi certaines productions numériques peuvent, malgré la promotion d'un caractère novateur ou original, n'être parfois que pâles

redites des effets de la peinture ; tandis qu'à l'inverse, du côté de celle-ci, a pu être relevé comment certaines autres picturales tendent à s'approprier de façon réciproque les effets du numérique, jusqu'à parfois négliger leur corps et matérialité mêmes. Parmi les corpus convoqués, si l'œuvre est appréhendée par le prisme d'un style entendu comme forme visuelle à laquelle il est circonscrit, et que le style n'est ainsi donc pas tributaire d'un médium particulier, en effet, il en va du pixel comme de la peinture, mais aussi, de la peinture comme du pixel.

Toutefois, cette approche demeure réductrice. Ceci d'autant plus que, d'un côté comme de l'autre, nombreuses productions sont encore certainement réalisées sans évacuer les spécificités du médium au profit d'une simple *image stylisée*, de quelque nature qu'elle soit, et qu'il serait préférable de ne pas les négliger. Pour sûr, l'ensemble de l'art contemporain ne se réduit pas aux œuvres ici présentées, et l'on pourra tirer d'autres conclusions à partir d'œuvres moins médiatisées, côté numérique notamment ; de même que, côté peinture, l'on pourra rencontrer nombre d'artistes travaillant à la réalisation d'œuvres qui réinvestissent, sans aucune référence au numérique, le métier artisanal et les singularités qu'il permet d'instaurer. Si le propos ne les invitait pas dans ces lignes, nul doute qu'elles pourront être appelées dans un autre contexte et ainsi illustrer un tout autre pan de la création artistique contemporaine.

En résumé, si le style n'est pas nécessairement le propre de la matière et réside dans la forme, guère étonnant que de possibles transferts puissent d'un médium à l'autre être observés. Mais cet aspect conduit à penser le style indépendamment de la démarche artistique et des procédés de réalisation originels, pour ne plus considérer l'œuvre que comme une réplique imagée. Et outre, au vu d'une uniformisation ultérieure par l'écran, cette attention pour la forme laisse alors penser que du style, dans son involution, celui-ci est convoqué à défaut d'autre chose, autre chose qui pourrait bien être la matière à la fois entendue au sens propre, dans la matérialité du médium lui-même, mais également au figuré, dans ce qui donne *matière à*. Partant, en réponse, un tel constat pourrait cette

fois inviter à réfléchir sur les caractéristiques intrinsèques de chaque médium, afin d'en dégager les particularités stylistiques singulières qui pourraient par suite être déployées. Ce qui inviterait de ce fait à penser chaque production dans sa substance, plutôt que de se risquer à la vider de son sens¹.

Chloé PERSILLET

1. L'auteur tient à remercier les artistes ayant aimablement autorisé la reproduction de leur(s) œuvre(s) dans le présent texte.

Les technologies numériques au cœur du processus créatif

L'ÉMERGENCE D'UN HYPERSTYLE

Hyperstyle

L'ère des technologies numériques a sans aucun doute modifié les *process*, les approches, et a décuplé le champ des possibles de l'expression artistique dont le geste est à redéfinir, tant dans sa dimension opératoire que dans sa finalité. Si le numérique a fait apparaître de nouvelles formes d'art, en particulier l'art numérique, presque tous les autres arts traditionnels empruntent aux technologies numériques et se transforment à leur contact. C'est le constat fait par Edmond Couchot¹ qui proposait à ce sujet un coefficient de numéricité désignant l'engagement d'une œuvre dans les concepts technologiques en lien avec l'idée artistique. L'essor et la prolifération des dispositifs de (auto)production via les écrans et autres interfaces, ont augmenté la dimension opératoire de l'image numérique. Dans cet environnement partagé, le numérique renforce le régime conceptuel de l'expression artistique. Cette accessibilité à grande échelle et l'utilisation systématique des outils communs offrirait à tous la possibilité d'être créatif, de créer, voire d'être artiste. Libéré d'un savoir-faire technique (dessiner, peindre, sculpter, photographier...), l'utilisateur – amateur, technicien ou artiste – de ces outils technologiques pourrait se concentrer sur le « processus créatif ». D'un autre côté l'accessibilité aux mêmes outils tendrait à uniformiser les pratiques, les créations, privilégiant ainsi une seule acception de style : un style commun. Il convient alors de se demander dans quelle « mesure » ce style est caractérisable et dans quels cas ces pratiques feraient « école² » ? Et plus particulièrement : quelle place ces modèles employés dans le numérique laissent-ils au style individuel ?

Repenser la notion de style dans les pratiques artistiques à l'ère numérique c'est réouvrir un chantier de réflexion sur le lien de parenté d'une œuvre d'art et sur l'originalité des styles. De cette reproductibilité émerge un hyperstyle. En plaçant la notion d'hypertexte développée par Gérard Genette, nous qualifions d'hyperstyle tout style construit sur d'autres styles d'une part et tout style s'appliquant dans un environnement numérique d'autre part. La théorie de l'hypertextualité de G. Genette relève du croisement entre la transformation et l'imitation, plus précisément « toute relation d'un texte B (hypertexte) à un texte antérieur A (hypotexte) sur lequel il se greffe d'une manière qui n'est pas celle d'un commentaire³ ». C'est dans ce contexte technologique, donnant accès à de nombreux outils communs que nous focalisons notre étude sur l'œuvre comme processus créatif. Car si le style reste pertinent dans notre approche c'est parce qu'il atteste bien d'un geste – aussi dématérialisé soit-il –, de la trace de son exécuteur, d'une empreinte donc d'une signature. C'est cette trace que nous identifions comme le signe distinctif d'un artiste par sa singularité, son individuation. Si, comme le souligne E. Couchot, certains préfèrent au style les substituts de « séquence formelle » (George Kubler⁴) ou mouvements⁵, il s'agit là de concepts historiographiques, diachroniques, globalisants. Au croisement de divers champs d'étude (esthétique, sémiologie, T.I.C.) et de différents médias artistiques (art numérique, peinture, photographie,

1. Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Éditions Flammarion, 2003, p. 7.

2. Entendons par *faire école* son acception littérale : rassembler des adeptes ou disciples.

3. Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982, p. 12.

4. Cité par Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », dans *Ligeia*, 1995, vol. 1995/1, n° 17-18, p. 117-124.

5. Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 6.

cinéma) notre étude s'inscrit dans une démarche exploratoire : dans quelle mesure les technologies¹ employées orientent-elles la création ou influencent-elles sur la démarche artistique d'un auteur ? Quels créateurs sont-ils ? Si cette pratique de masse contredit voire annule le style de l'artiste, quelle stratégie ce dernier peut-il envisager pour conserver son statut et préserver sa liberté d'expression sans réduire son geste à une simple manipulation de modèles ? Pour amorcer notre réflexion nous proposons un premier niveau de définition de cette notion en distinguant les styles collectifs des styles individuels. Pour mieux comprendre ce phénomène et en connaître les limites, nous confrontons cette réflexion aux pratiques de trois artistes contemporains s'inscrivant dans des arts visuels non exclusivement numériques : Jacques Perconte, artiste de « l'art numérique », Patrice Lemarié, artiste peintre, et Hélène Moine-rie, artiste cinéaste.

Défense et illustration du style

Il convient tout d'abord de procéder à une première mise au point terminologique afin de circonscrire cette notion de style. Entourée d'une aura encombrante car imprécise, renvoyant à tout un imaginaire romantique, cette notion a pu être controversée. Sans nous attarder sur son étymologie, nous la traiterons sous l'angle d'une trace intentionnelle et identifiable, une marque d'écriture que Meyer Schapiro entend comme « la forme constante [...] dans l'art d'un individu ou d'un groupe d'individus² », ou encore désignée comme « versant perceptible du discours³ » par Gérard Genette. Quel que soit le lien que l'artiste entretient avec le monde sensible qui l'entoure (les outils et les interfaces compris), son regard est une construction de l'esprit qui donne toute sa singularité au rapport qu'il entretient avec son environnement. Le style renvoie à la personnalité

et plus précisément à cette perception ou au regard de l'auteur ou, plus largement, d'un ensemble d'auteurs. D'où cette distinction primordiale : le style est à la fois individuel et collectif⁴. Dans sa dimension collective, la notion de style désigne un ensemble d'œuvres rassemblées autour d'orientations, de points communs, de gestes identifiables formant des écoles ou des mouvements⁵ artistiques qui jalonnent l'histoire des arts. Mais, avec l'accessibilité aux outils de production, comment qualifier le style collectif partagé par une communauté d'utilisateurs ? Le style ne saurait se réduire à une série de procédés formels et extérieurs imitables. Pour illustrer notre propos nous amorcerons notre réflexion sur l'étude menée par Lev Manovich sur le style « moods » qui se dégage des photos *Instagram*.

« *Instagramism* » : média de masse poétique

Lev Manovich⁶ a analysé des dizaines de milliers de photographies du très convoité réseau numérique qui est devenu un modèle. Ses recherches dans le champ des « cultural analytics⁷ » (l'application du *big data* à la culture) s'appuient sur les modèles logico-mathématiques qui servent autant à l'analyse qu'à la conception des programmes. Son étude sur les photos déposées sur le réseau conclut à un style commun très poétique qui l'amène à ce néologisme systémique : « *instagramism* ». Le chercheur propose d'identifier le style collectif *insta* de manière sommaire : des photo-

1. En tant qu'activité subordonnée à la science et à ses méthodes.

2. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, D. Arase (trad.), Paris, Gallimard, 1982, « Style », p. 35.

3. Gérard GENETTE, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, p. 206.

4. Nelson GOODMAN, *Manières de faire des mondes*, Nîmes, J. Chambon, 1992, p. 49.

5. Nous prenons ces concepts historiographiques existants comme des exemples de regroupements, de caractérisation de style. Il ne s'agit pas pour notre étude de classer des œuvres.

6. Claire RICHARD, « Lev Manovitch : "Instagram est le premier média de masse poétique" », *Rue89*, 21 novembre 2016, entretien disponible à cette adresse : <<https://www.nouvelobs.com/rue89/rue89-sur-les-reseaux/20160705.RUE3320/lev-manovich-instagram-est-le-premier-media-de-masse-poetique.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

7. Voir Lev MANOVICH, *Cultural analytics*, Cambridge, MIT Press, 2020.

graphies reconnaissables en partie par des filtres communs et regroupées autour d'« humeurs » (en anglais « moods »).

Ce sont des photos abstraites et très poétiques, des formes contemporaines de poésie visuelle, où l'accent est mis sur le sentiment qui se dégage. [...] C'est aussi lié aux caractéristiques de la plateforme : dès le début, Instagram a proposé des filtres qui permettraient de rendre une photo belle, d'en changer la teinte et le « mood ». Choisir un filtre, une teinte, c'est comme changer l'exécution d'un morceau : la partition est la même, mais on le joue différemment et le *mood* qui s'en dégage change aussi¹.

L. Manovich traduit ce corpus comme une esthétique où le plus important, c'est le sentiment qui se dégage des choses, des images. Les multiples fonctionnalités offertes par *Instagram* garantissent aux utilisateurs de (se) montrer, de déposer des productions et de les traiter de manière « conventionnelle ». À la portée de tous, ce geste relève d'un acte mimétique : ces fonctionnalités permettent d'imiter, de reproduire des modèles dupliables et partageables sans limite, sans détérioration des objets. Manovich annonce ainsi l'avènement du premier média de masse poétique. Mais de quelle poésie s'agit-il ? Manovich emploie l'expression de « poésie visuelle » (Focillon emploie l'expression « poésie d'action² »). Car il convient de statuer sur la finalité de ces productions. Quelles intentions peut-on donner aux utilisateurs sinon l'obtention d'un rendu assurément efficace : calibré, étalonné, formaté, sérié, propre (ce que Manovich qualifie de « photo belle »). En fait, le regard poétique des « moods » postés sur *Instagram* ne fait que dupliquer des postures voire imiter des créations d'artistes (comparables, par exemple, aux filtres ©Cokin utilisés en photographie argentique dans les années 1980 pour « faire

du » David Hamilton³). Nous retrouvons l'idée d'un style comme ensemble de singularités qui se généralisent, proposant une forme de style « commercial » (tendance, mode). Le panel d'outils à disposition des utilisateurs privilégie un style collectif répondant à des règles d'appartenance auxquelles les utilisateurs se soumettent. Un cas d'école ? En partie si nous acceptons de limiter cette notion à un rassemblement autour de sujets, d'étalonnages colorimétriques, d'esthétique communs. Mais bien que *Instagram* impose sa « doctrine » visuelle à son réseau d'utilisateurs, ce critère est peu satisfaisant, car il ne suffit pas de s'inscrire en tant que client/abonné pour qu'une « école » artistique voit le jour. Nul courant de pensée en lien avec un projet artistique – incarné par des artistes – n'est explicitement « manifesté » autour d'une théorie artistique – entendons vision, concept, système. Dans le cas d'*Instagram* il s'agit davantage d'une « offre éditoriale », un système contraignant limité par quelques outils. Seule l'application de règles contraignantes érigées comme courant de pensée par un chef de file défendant un projet artistique cohérent permettrait d'entrevoir les fondements d'une « école ».

Style collectif *versus* style individuel ?

La contrainte éditoriale pourrait s'apparenter à celle d'un collectif autour d'un projet artistique. Pour exemple, l'histoire du cinéma nous montre que les contraintes peuvent parfois s'assimiler à un dogme qui semblerait laisser peu de place à l'expression individuelle. Pour renouveler la production cinématographique danoise, Lars von Trier imposa un temps les règles de sa doctrine *Dogma 95* : les films sont tournés caméra à l'épaule, sans lumière additionnelle, sans jeu d'acteur, etc. Les cinéastes sont appelés à faire « vœu

1. Claire RICHARD, « Lev Manovitch : “Instagram est le premier média de masse poétique” », art. cit.

2. Henri FOCILLON, *Vie des formes* (1934), Paris, Presses Universitaires de France, 1981, p. 39. Cette technicité a-t-elle pour vocation de devenir « poésie d'action » ou « moyen de métamorphose » pour jouer un rôle dans l'élaboration d'un style ?, cité par E. COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 10.

3. Toute une gamme de filtres de la marque offrait la possibilité aux photographes de traiter l'image dès la prise de vue à la manière d'une gélatine. Un porte filtre fixé sur l'objectif recevait le ou les filtres en fonction des intentions (noir & blanc, polarisant, halo de couleur...). L'effet « David Hamilton » était particulièrement prisé par le traitement flou de ces photographies et films (l'outil numérique correspondant serait le flou gaussien).

de chasteté¹ » en se débarrassant des artifices dominants (esthétiques, scénaristiques, techniques) employés dans le cinéma de grande consommation. L'apparition de nouvelles caméras vidéos légères est à l'origine de ce processus : un modèle de film *low cost*, emprunté au cinéma documentaire pour faire « vrai ». Et pourtant chaque réalisateur a su se distinguer par une approche personnelle. Ce cas d'école érigé comme un dogme – aussi stratégique et provocateur soit-il – est encadré par l'artiste, guidé par une doctrine et un collectif de cinéastes qu'il convient de distinguer d'une politique éditoriale qui a plus à voir avec une charte graphique relevant du domaine de la communication. Quoi qu'il en soit, le style collectif qui émerge de ce rassemblement autour d'idées communes regroupe des styles individuels (chaque réalisateur a pu apporter son propre style).

Sur les réseaux numériques, le modèle de communication reprend un schéma classique de communication de groupe à groupe fondé sur des échanges intersubjectifs dont le but premier est d'appartenir à une communauté, de partager des valeurs communes (on peut parler de mode). Le selfie est particulièrement représentatif de ce modèle d'appartenance de l'unique à une communauté. Le style collectif émerge de ce rassemblement des membres d'une communauté, affichant des signes d'appartenance à ce groupe. Dès lors, le jugement esthétique, s'il existe – liker ou non, qui vaut validation, notoriété, profilage –, tient probablement à ce point commun qui permet à cette communauté de se « retrouver » sinon de se « rassembler » – voire de se ressembler. Un style que Laurent Jenny caractérise « par ces relations d'appartenance et ses relations d'exclusion à d'autres classes² ». Mais alors quelle part de style individuel ces techniques communes laissent-elles aux artistes qui les emploient ? Edmond Couchot se demande d'ailleurs comment l'artiste peut se « libérer » de ce fardeau techniciste pour re-définir

un art nouveau³ ? Cette dépendance aux technologies serait donc symptomatique d'une véritable crise identitaire. Le style collectif gagnerait-il du terrain sur le style individuel ?

En fait, si la technique reste un moyen d'expression entre le donné et le représenté, les technologies numériques ont modifié le lien entre l'artiste et sa pratique. Le geste créatif s'est dématérialisé au point de se finaliser par un simple clic ou un *scroll*. Cette accomplissement conceptuel dépendant d'un langage informatique échappe la plupart du temps à son utilisateur. L'expression artistique contemporaine s'engage donc dans un face à face – sinon une rencontre – avec l'immatérialité des médias.

Art numérique : un art de la science ?

Sur le terrain artistique, les praticiens qui intègrent les technologies numériques à la fois comme objet et comme sujet confirment l'émergence d'une nouvelle conception du monde sensible induite par cette réflexion esthétique sur de nouveaux processus. Les liens entre l'art et la technique sont aussi ténus que ceux entre la recherche et l'artiste. Annick Bureau apporte une réponse à ce dialogue entre l'artiste et la machine pour définir une nouvelle conception du monde sensible : « L'abstraction et la dématérialisation constituent les deux éléments clés de cette période, simulation numérique pour la science, immatérialité pour l'art⁴ ». La démarche de Jacques Perconte, figure majeure de la scène artistique numérique depuis la fin des années 1990, est particulièrement éclairante notamment dans le rapport qu'il entretient avec le numérique. S'inscrivant dans la génération de ce nouvel art dont le matériau est essentiellement dématérialisé, il puise son inspiration dans la définition (en termes techniques) même de l'image telle qu'elle est électroniquement passée

1. Lars VON TRIER et Thomas VINTERBERG, « The vow of chastity », Copenhague, 13 mars 1995, <<http://www.dogme95.dk>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Laurent JENNY, « Du style comme pratique », dans *Littérature*, n° 118, 2000, p. 98-117.

3. Voir Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit.

4. Annick BUREAU, « La pensée électronique », dans Monique SICARD (dir.), *Chercheurs ou artistes ? Entre Art et Science, ils rêvent le monde*, Editions Autrement, coll. « Mutations », 1995, p. 54.

de son support chimique (argentique) à sa transformation numérique. L'image numérique est perçue comme une traduction, une transposition, une méta-morphose. En s'éloignant de la re-présentation réaliste – étymologiquement présenter à nouveau les images du monde –, il s'agit alors de reflets, d'apparences, codés sémiologiquement par les intentions de l'auteur. Sur son site, l'artiste précise son approche :

travail concentré sur le paysage, déclinant film linéaire pour le cinéma et film génératif pour l'exposition, performance audiovisuelle, photographie et installation, consiste à ressaisir la nature, notamment dans le rapport culturel et technique que nous construisons avec elle¹.

Illustrons notre propos en prenant pour exemple son film intitulé *L'effondrement du Mont Blanc* (16 minutes, 2020). Une vieille photo N&B d'un paysage de montagne ouvre le film, suivie d'un déroulé de lignes de codes informatiques, puis une carte topographique accompagnée d'un son de cloches à vache. Plus tard, une avalanche de neige apparaît, de manière fragmentée sous des « traits » petit à petit pixelisés qui donnent à voir des paysages abstraits. Sorte d'effet Koulechov² par association d'idées, par raccords de mouvements et de couleurs, ce flux de pixels qui s'effondrent de manière saccadée se métamorphose en avalanche.

Ainsi, l'image numérique qui se fragmente en amas de pixels est explorée pour son niveau d'expressivité *in progress*. Le rapport de l'artiste à la technique se joue dans cette déconstruction accidentelle (mais provoquée) qui donne à voir d'autres ondes, d'autres formes, une re-présentation d'un univers inconnu possiblement spectaculaire sinon cinéplastique³ (les relations entre la

science et l'art cinématographique ont inspiré de nombreux cinéastes dès les débuts du cinéma ; la microcinématographie rendait visible des « paysages » de l'infiniment petit). Tous les paramètres techniques de l'image numérique (échantillonnage, débit, bits, poids, etc.) qui relèvent de calculs algorithmiques pour un rendu parfait (définition, fluidité, stabilité, transparence...) deviennent des éléments expressifs, porteurs de sensations, regardables. C'est bien une stratégie pour contourner la transparence d'écriture que le cinéma a constamment cherché depuis ses débuts – cette transparence du dispositif d'écriture qui garantit au spectateur l'« effet de réalité » dans le confort d'un régime diégétique.

Si la stabilité de l'image numérique est assurée par des calculs mathématiques que l'artiste intègre au processus créatif, on s'éloigne du réalisme ontologique de l'image cinématographique (ou audiovisuelle). Dans cette perspective, Jacques Perconte devient une sorte d'explorateur attentif qui scrute – il ne voit plus, il perçoit – les moindres défauts susceptibles de lui offrir de nouvelles formes, de nouveaux aspects, de nouvelles émotions esthétiques ; « parce que la technologie ne saura pas voir ce que je vois, et qu'avec ses délicats défauts (ses spécificités) elle me permettra peut-être de révéler quelque chose d'où émaneront de nouvelles ondes fondamentalement reliées au premières⁴ ».

Le flux numérique se détache petit à petit de sa finalité « réaliste » jusqu'à exclure toute figuration et ne proposer qu'une abstraction – abstraction motivée⁵ dans le cinéma expérimental de manière générale. Le geste de l'artiste rend visible et sensible l'essence même du film (tel un peintre interrogerait le pigment de couleur non pas pour « figurer » mais pour ce qu'il est via le regard de l'artiste). L'originalité de la démarche fait style : alors que le signal vidéo numérique a atteint un niveau de qualité technique de plus en plus défini

1. Voir <<http://jacquesperconte.com>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Désigne le résultat d'une expérience réalisée en 1921 par les cinéastes soviétiques, Vsevolod Poudovkine et Lev Koulechov, consistant à démontrer le rôle productif du montage au cinéma : le raccord de deux plans suggère une troisième idée non contenue dans les deux plans montés successivement.

3. Définie par Élie Faure, le substantif développe une pensée du cinéma en mouvement, qui articule plastique, rythme et récit, dans *Fonction du cinéma : de la cinéplastique à son destin social (1921-1937)*, Paris, Plon, 1953.

4. Jacques PERCONTE, « Bien plus fort que la haute définition », dans Nicole BRENEZ et Bidhan JACOBS (dir.), *Le Cinéma critique. De l'argentique au numérique, voies et formes de l'objection visuelle*, Paris, Publications de la Sorbonne, 2010, p. 235.

5. Dans sa dimension intentionnelle comme dans sa conception de motifs.

(8K et plus) pour capter le réel et le restituer le plus fidèlement possible, Perconte explore son potentiel plastique dans ce qu'il contient d'invisible – les métadonnées sont regroupées dans des conteneurs. L'artiste articule son travail par un jeu poétique sur le signifiant, donnant ainsi accès à un monde sensible de calculs imperceptibles à l'œil nu. « Le numérique projette l'art dans le champ d'attraction immédiat de la science¹ ». Aujourd'hui, ces « erreurs » de lecture (à considérer comme des « accidents ») sont devenues des effets très largement exploités dans les montages (exemples : le *glitch*, le *flare*, le *blur*, les rayures...). L'artiste se donne les moyens d'exploiter et d'explorer la technologie comme un vaste champ expérimental « qui permet de recomposer le monde pour enquêter sur son côté obscur, qui permet de décomposer l'image-temps deleuzienne pour finir par se demander ce qui se cache derrière les images² ».

Mais, qu'apporte cette technologie dans les arts à faible coefficient de numéricité ? Pour répondre à cette question nous soumettons notre réflexion à des supports plus « matériels ». Observons à présent comment les technologies numériques s'inscrivent dans le geste artistique du peintre Patrice Lemarié³. Également formateur sur des logiciels de retouches photo, il est ce que Serge Daney appellerait un « ciné-fils ». bercé par le cinéma – par les images de cinéma – et les séries télévisées, il cherche l'inspiration dans sa culture ciné/sériophilique.

À l'ère du numérique, Patrice Lemarié puise, lui aussi, dans le support numérique des modèles qui échappent à notre regard, dans une toute autre démarche, proche du simple utilisateur, et pourtant dans un style très personnel. Dans sa série intitulée *Pause* il s'intéresse à des détails repérés dans des films (cinéma ou série) qu'il possède sur support numérique (dvd ou fichier). Sa démarche artistique commence par un simple geste d'utilisa-

teur : arrêter l'image, la ralentir, l'accélérer, revenir en arrière, etc. Revoir les films à l'infini, rompre son continuum revient à les délinéariser (principe des médias interactifs qui offre à l'utilisateur le choix de sa progression) pour se les ré-approprier, les re-garder. Mais si ces pratiques sont à la portée de tous, elles n'engagent pas nécessairement un geste artistique. En opérant un arrêt sur image le peintre entend reprendre la posture de l'observateur face à un modèle ou un paysage (comme Jacques Perconte face au film sur le Mont-Blanc). Son processus fait style : il effectue une pause puis un zoom sur un détail qui lui offre une « nature morte » qu'il imprime sur papier et qu'il traduit en peinture. L'artiste précise qu'il utilise une imprimante non professionnelle et que le papier est ordinaire, comme si le réalisme (non plus ontologique mais technique) de la capture devait s'estomper, faire filtre avec le figuré. Cette image « appauvrie » devient un modèle (comparable au modèle bressonnien⁴ qui doit se débarrasser de tout artifice de jeu théâtral) ou substrat qu'il transpose sur la toile. Il vide le signifié pour donner à voir un signifiant, une forme aux contours nouveaux. C'est, selon Jean-Yves Tadié, se donner les moyens de créer : « plus le support est attentif à la matérialité du signifiant, plus il est contaminé par une écriture poétique⁵ ». La répétition, voire la systématisation de la démarche ne dépossède pas pour autant l'artiste de son style dont il n'a pas nécessairement conscience durant sa pratique. Car il est perceptible dans un corpus, rejoignant ainsi l'idée de Goodman : « Un trait stylistique, tel que je le conçois, est un trait qui est exemplifié par l'œuvre et qui contribue à la situer dans un corpus significatif d'œuvres parmi d'autres⁶ ». Dans cette

4. Le cinéaste Robert Bresson dirigeait ses acteurs en visant à se « débarrasser » du jeu des comédiens pour ne s'intéresser qu'à leur enveloppe charnelle (vider le signifié pour privilégier le signifiant).

5. Jean-Yves TADIÉ, *Le Récit poétique*, Paris, Gallimard, coll. « Tel » (n° 240), 1994, cité par Serge BOUCHARDON, « Une esthétique de la matérialité », dans Alexandra SAEMMER et Monique MAZA (dir.), *E-formes : écritures visuelles sur support numérique*, Publications de l'université de Saint-Étienne, CIEREC coll. « Arts », 2008, p. 139.

6. Nelson GOODMAN, *L'Art en théorie et en action* (1984), Éditions de l'Éclat, 1996, p. 38, cité par Laurent JENNY, « Du style comme pratique », dans *Littérature*, n° 118, 2000, p. 106.

1. Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 10.

2. Angel QUINTANA, *Virtuel ? À l'ère du numérique, le cinéma est toujours le plus réaliste des arts*, Paris, Cahiers du cinéma, 2008, p. 82.

3. Voir <<http://lemariapatrice.weebly.com>>, consultée le 2 septembre 2023.

perspective, le style de l'artiste n'est pas une finalité mais bien un ensemble de caractéristiques qui font apparaître la singularité d'une création replacée dans un corpus.

Des stratégies de contournement

La distinction entre le style individuel et le style collectif se jouerait peut-être dans le choix de stratégies de contournement. Hélène Moinerie, réalisatrice de films et formatrice sur des logiciels d'animation et de photo confirme l'intérêt de cette réflexion comme *le* moyen d'expression artistique dans ce contexte technologique. Étudiante sortante des Gobelins, elle a réalisé son premier projet artistique bien avant cette vague numérique, en employant la technique de grattage sur pellicule argentique. Rétrospectivement – et c'est l'intérêt de notre exemple – nous constatons que la stratégie de contournement est bien au cœur du processus créatif et de l'engagement artistique en interrogeant les constituants du film. Elle affirme son style par le geste qu'elle applique sur la pellicule qu'elle détourne de sa finalité première. La synthèse numérique n'est qu'un moyen parmi d'autres de manipuler les images pour en créer d'autres. Le signifiant est alors travaillé comme une matière organique, explorant la représentation filmique comme un objet matériel vivant, malléable. La démarche artistique par ce geste est le premier signe d'un style. C'est dans ce rapport dialogique avec le matériau – qu'il soit dématérialisé ou non – que l'artiste invente. Que ce soit sur la pellicule argentique ou sur – avec, dans – le support numérique, la trace laissée par l'artiste sur chaque fragment (photogramme ou flux) développe son style. Image après image, les « traits » prennent forme sur la surface photographiée du film chimiquement fixé sur le support. De nouvelles formes qui ne préexistaient pas sur la pellicule apparaissent, permettant l'émergence d'un second régime de représentation. Réalisées avec peu de moyens, ce sont les contraintes de temps et de moyens qui ont poussé l'artiste à utiliser ce procédé.

Si nous prenons cet exemple de pratique artistique à l'écart de l'art numérique c'est pour montrer que tout se joue dans un face à face avec le matériau que l'artiste s'approprie. L'intention artistique précède la technologie et cette dernière n'est jamais une fin en soi. Son expérience en tant que formatrice sur des logiciels de retouche photo et d'animation la conforte dans l'idée que la notion de style est dépendante de contraintes intrinsèquement liées à l'outil. Cette contrainte va de pair avec la notion d'accident comme élément déclencheur – révélateur – que partagent les artistes cités en amont. Cette idée est d'ailleurs confirmée par les stratégies créatives de l'artiste Vera Molnár qui rompt la linéarité en réinjectant, via les algorithmes, des « accidents », des erreurs dans ses micro-récits abstraits de lignes et de surfaces.

Comme le rappelle la cinéaste, toute l'histoire du cinéma d'animation est jalonnée par l'invention des nouveaux outils : les artistes ont fait évoluer leur pratique avec la contrainte de l'outil – rejoignant l'approche de Jacques Perconte. La cinéaste cite trois exemples qui ont marqué l'histoire du cinéma par leurs styles. Emile Cohl donne naissance à des personnages en bâtons caractéristiques et qui deviendront des modèles ; Disney à l'échelle industrielle invente son style graphique pour produire toujours plus vite : il systématise des formes géométriques (tubes et boules, formes géométriques primaires que nous retrouvons dans la modélisation et le maillage en 3D) pour donner vie à ses premiers personnages Felix et Mickey. Les films d'animation japonais des années 1970 développent leur style par les mêmes contraintes de productivité : six dessins par seconde (on ne dessine pas toutes les étapes d'un saut par exemple ou on fait défiler le décor derrière). Ce style perdure dans l'animation japonaise.

Depuis l'ère numérique et de la dématérialisation de l'art, la notion de style non seulement résiste mais est pertinente. Deux grandes branches se dessinent : d'un côté un style collectif imitable et partageable par les utilisateurs mais aussi par des artistes dans le cas de « mouvement artistique » ; de l'autre le style individuel, unique, d'un auteur qui répond à une intention artistique et qui conserve sa liberté d'expression grâce à des stratégies de contournement. Ainsi, eu égard aux exemples que nous avons choisis, l'artiste s'ingé-

nie à – littéralement mobilise toutes les ressources de son esprit – s'exprimer alors que l'utilisateur se satisfait d'une simple application comme une fin en soi. L'accessibilité et le foisonnement des outils numériques redéfinissent les contours de cette notion de style qui peut s'exprimer sur plusieurs strates. C'est ce qui nous amène à cette conclusion : les technologies numériques favorisent l'émergence d'un hyperstyle. Dans sa dimension globalisante, l'accessibilité aux mêmes outils numériques, aux mêmes modèles, aux mêmes pratiques, déploie son réseau de « dérivés » et de collages qui caractérisent cet hyperstyle. Dès lors qu'un style se repère par ses caractéristiques, il est imitable. Ainsi, sur le modèle de Couchot évoquant un coefficient de numéricité, nous pouvons envisager une *échelle de stylisticité* qui désignerait le niveau de référence à un style artistique et/ou éditorialiste antérieur. De plus, l'artiste, en s'appropriant les outils correspondant à différentes étapes d'élaboration d'un projet, décuple son pouvoir auctorial – acception superlative de l'hyperstyle. Le domaine de l'audiovisuel en fournit le meilleur exemple par une accumulation/superposition de styles intermédiaires inhérents à l'écriture du scénario, la prise de vue et l'éclairage, au montage et à la post-production. Cet « hyper-réalisateur » de film peut dorénavant endosser chacun de ces rôles – et empiler des strates de styles – grâce aux nombreux outils accessibles, décuplant ainsi son pouvoir expressif.

« Les artistes interrogent la technique non pour la subir mais pour la mettre sens dessus dessous¹ » écrit E. Couchot. Les stratégies de contournement déployées par les artistes s'inscrivent dans une démarche créative provoquée par l'outil en tant que signifié et/ou signifiant. L'assistance par l'outil est intégrée dans le processus comme une contrainte, un accident, toujours source de réflexion propice à la créativité. L'exemple du style collectif qui se dégage des réseaux numériques confirme que sans cette distance critique, les outils numériques restent des modèles communs à partir desquels les individus se rapprochent. Ces utilisations répondent à des

conventions aux antipodes des aspirations de l'art contemporain. Quels que soient les moyens et les contextes de création, l'intentionnalité artistique convoque de nouveaux outils pour créer ; les artistes anticipent la technologie comme le confirme Jacques Perconte : « De tous temps, des artistes ont couru vers les nouvelles technologies. Ce sont des bricoleurs. Ils ont bidouillé les machines bien avant l'invention de l'électronique, bien avant Internet² ». Ainsi, le risque d'un artiste qui ne serait qu'un simple manipulateur de modèles n'a pas de sens. Repenser la notion de style dans cette perspective du processus créatif dans les pratiques artistiques contemporaines a permis de distinguer deux positionnements : celui de l'artiste et celui de l'utilisateur. L'application d'outils ne fait pas l'artiste ; l'intentionnalité est au cœur du processus créatif. Ce qui n'exclut pas l'utilisateur de se découvrir des intentions artistiques. Car, débarrassé du poids d'un savoir-faire technique, nous pouvons nous demander si ces conditions ne seraient pas propices à stimuler une créativité latente de l'utilisateur et à susciter des vocations. Une question ouverte ; à chacun de se différencier pour trouver son propre style.

Christophe PIQUE

1. Voir Edmond COUCHOT, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 8.

2. Jacques PERCONTE, « Netartophilie. Le point de vue d'un artiste », dans *Terminal* : « Net Art, technologie ou création ? », 2008, vol. 101, p. 59-69.

Poésie sur réseaux sociaux : un nouveau style populaire ?

L'EXEMPLE D'ELVIRA SASTRE

La poésie digitale espagnole publiée sur les réseaux sociaux (*Facebook*, *Instagram*, *Twitter* et *YouTube*), qui connaît aujourd'hui en Espagne une popularité sans précédent, instaure, avec la poésie traditionnelle, une rupture fondamentale, en partie due au bouleversement des modes de diffusion et à un inévitable élargissement des rôles des auteurs et des lecteurs. En effet, comme le remarque Yves Jeanneret, « sur les réseaux, ceux qui pratiquent l'écrit sont par nécessité à la fois lecteurs, scripteurs, documentalistes et éditeurs¹ ». Réciproquement, la fréquence des publications, l'impression de spontanéité qui en découle, invitent les lecteurs (devenus *followers*) à transmettre par « commentaire », « note allographe authentique mais lectoriale² », leur expérience de réception des textes, leur soutien, encouragements, ou remerciements.

Or, cette rupture avec la poésie traditionnelle, est également remarquable du point de vue de l'écriture poétique elle-même. En effet, Gilles Bonnet souligne que « l'environnement numérique, lorsqu'il est choisi comme espace originel de publication, informe et détermine en partie la *poétique* du texte produit³ ». Ainsi, il conduit à la reconfiguration de l'objet « poème » lui-même, désormais objet poétique digital et pluriel. Les circonstances d'écriture, de diffusion et de réception invitent à reconsidérer ses limites, à questionner sa nature et ses modes d'apparition *via*, notamment, une intermédialité prépondérante, dans l'association de texte(s) et d'image(s). La nouvelle mise en forme du texte, inséparable de l'interface choisie par le réseau social (*Facebook* et *Instagram*, par exemple, accordent des places différentes au texte

et à l'image), relève d'un architecte⁴ qui invite à considérer conjointement l'écriture, son support et sa réception. Le texte est parfois précédé d'un titre ou phrase introductive (par exemple, sur *Facebook*, le « statut » choisi par l'auteur du compte depuis lequel il est posté), d'une date qui lui est inévitablement rattachée (même si un même document peut être « partagé » plusieurs fois), d'une mise en page fixe, et de commentaires (lissés par les lecteurs) situés, selon les réseaux sociaux, sous ou à côté du document en lui-même. On peut également savoir combien de *likes* lui sont associés. Cette mise en forme sans laquelle ne se laisse pas voir le texte entraîne une mouvance des « seuils⁵ » entre textes et paratextes, construisant une « poétique du paratextuel » où le texte est enrobé de strates, ce qui invite à repenser les limites de l'objet poétique dans lequel sont imbriqués, de fait, des objets textuels, iconographiques, tabulaires, etc. Ainsi, l'architecte n'est pas « simplement une imposition d'une forme, mais [...] va avoir une certaine capacité à se glisser dans le tissu des pratiques, à en encourager certaines, à

1. Yves JEANNERET, « Écriture et multimédia », Anne-Marie CHRISTIN (coord.), *Histoire de l'écriture*, Paris, Flammarion, 2001, p. 398.

2. Gilles BONNET, *Pour une poétique numérique. Littérature et internet*, Paris, Hermann, 2017, p. 101.

3. *Ibid.*, p. 8.

4. Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication et langages*, n° 145, 3^e trimestre 2005, « L'empreinte de la technique dans le livre », p. 13 : « L'architecte informatique ne modifie donc pas seulement l'image du texte elle-même, mais les conditions d'accès à cette image ». Voir également Isabelle BAZET, Florian HÉMONT et Anne MAYÈRE, « Entretien avec Yves Jeanneret », *Communication*, vol 34/2, 2017, <<http://journals.openedition.org/communication/7287>>, consultée le 2 septembre 2023. L'architecte relève d'une « écriture de l'écriture » : « on a des gens qui ont déjà écrit les cadres dans lesquels on écrit ».

5. Au sens de Gérard GENETTE, *Seuils*, Paris, Édition du Seuil, 1987. G. Genette désigne par le terme de « seuil » cette « zone non seulement de transition mais de *transaction* » (p. 8) par laquelle le lecteur entre dans le texte. Cela regroupe les éléments du « paratexte », c'est-à-dire qui ne sont pas le texte lui-même (« un nom d'auteur, un titre, une préface, des illustrations ») mais qui « entourent » et « prolongent » le texte.

en enregistrer d'autres¹ ». S'interroger sur le style d'un tel objet remet donc fondamentalement en cause les conceptions traditionnelles individuelles du style.

Depuis le Romantisme, en effet, les définitions du style sont centrées sur l'individualité d'un sujet². Ainsi, Roland Barthes, cité par le *Dictionnaire du littéraire*³, y voit la « marque de l'individu ». Le *Dictionnaire des termes littéraires* décrit le style comme la « manière d'écrire propre à une personne⁴ ». Ces définitions personnelles et individuelles semblent devoir être remplacées, pour ce qui est de la poésie digitale, par une conception polymodale et plurielle (renvoyant à plusieurs instances) du style qui oblige à considérer l'objet poétique selon des critères nouveaux, non seulement linguistiques, qui tiennent compte de la particularité de la poésie digitale en tant qu'objet littéraire, mais aussi, comme nous allons le voir, comme phénomène sociétal.

En effet, certains chercheurs, souhaitant répertorier les invariants stylistiques de la poésie digitale espagnole, ont prêté au lexique une attention particulière, se cantonnant à une conception univoque – et, à notre sens, inopérante pour la poésie digitale – de l'objet littéraire. Ainsi, Francisco José Sánchez expose la méthode qu'il a choisie⁵ :

Nous allons prêter notre attention à une série d'indicateurs clé. Premièrement, il nous faut obtenir un pourcentage de vocables, c'est-à-dire de termes notionnels par rapport au total des mots employés dans un corpus. [...] Le pourcentage de vocables s'obtient en divisant le nombre total de vocables par le total d'unités lexicales, pour ensuite multiplier le résultat par 100⁶ :

$$PV = \frac{V \times 100}{N}$$

Après une étude de cas sur le poète digital Defreds, le critique conclut : « *A priori*, ces données aboutissent à un indice de richesse lexicale remarquablement bas. [...] Nous voyons qu'elles sont au niveau d'étudiants préuniversitaires⁷ ».

Si la méthode de calcul adoptée n'est pas sans intérêt – l'étude de la diversité lexicale d'un texte ayant toute sa place dans une lecture critique de celui-ci – elle n'est utilisée ici que pour émettre un jugement de valeur et pose *a priori* que qualité poétique équivaut à « richesse lexicale », valorisant par conséquent des poésies denses sur le plan lexical, au détriment de formes plus étendues ou qui font des mots un autre usage⁸. La répétition lexicale, dont on ne peut nier, nous semble-t-il, la valeur poétique, est ainsi invisibilisée en tant que telle, voire dénigrée⁹.

Par ailleurs, les spécificités formelles (l'intermédialité, notamment) de la poésie digitale sont totalement passées sous silence. Bref, l'usage d'une telle méthode nous semble tout à fait contestable pour qualifier la *qualité* d'une œuvre littéraire, *a fortiori* digitale qui trouve dans l'écran « non seulement un support de signes » mais aussi

porcentaje de vocablos, esto es, de palabras nocionales sobre el total de palabras empleadas en un corpus. [...] El porcentaje de vocablos se obtiene dividiendo el número total de vocablos entre el total de unidades léxicas para después multiplicar el resultado por 100 ».

7. *Ibid.*, p. 181. « *A priori*, estos datos arrojan un índice de riqueza léxica llamativamente bajo. [...] vemos que están al nivel de estudiantes preuniversitarios. » Nous traduisons.

8. On imagine que la « poésie pure », de J. R. Jiménez, ou de J. Guillén, par exemple, obtiendrait une excellente note au contraire, par exemple, de poèmes expérimentaux comme ceux de Juan Eduardo Cirlot qui ont pour point de départ un terme dont l'ordre des lettres est ensuite modifié pour créer d'autres vocables.

9. C'est là un préjugé récurrent contre la littérature populaire souligné par Jacques MIGOZZI, « Littérature(s) populaire(s) : un objet protéiforme », *Hermès La Revue*, n° 42, 2005/2, p. 99 : « La littérature populaire, par opposition à la "narrativité problématique", se définirait ainsi par une "itération continue, afin de procurer au public le plaisir régressif du retour à l'attendu" ». Il cite Umberto Eco, *De Superman au surhomme*, Paris, Grasset, 1983, p. 161.

1. Isabelle BAZET, Florian HÉMONT et Anne MAYÈRE « Entretien avec Yves Jeanneret », art. cit.

2. Antoine COMPAGNON, *Le démon de la théorie*, Paris, Seuil, 1998, p. 206.

3. Paul ARON, *Dictionnaire du littéraire*, Paris, PUF, 2002, p. 569.

4. Hendrik VAN GORP *et al.*, *Dictionnaire des termes littéraires*, Paris, Champion, 2005, p. 457.

5. Francisco José SÁNCHEZ, « Análisis de la riqueza léxica de los poetas 'millennial'. Primera aproximación », dans Remedios SÁNCHEZ (coord.), *Nuevas poéticas y redes sociales*, Madrid, Siglo XXI, 2018, p. 175-186. Francisco José SÁNCHEZ reprend la méthode d'Humberto LÓPEZ MORALES.

6. *Ibid.*, p. 179. Nous traduisons. « Nos interesa obtener el

« un lien où les signes trouvent leur forme et leur organisation »¹.

Par ailleurs, il est également éclairant de s'interroger sur la comparaison, effectuée par Francisco José Sánchez, avec des « étudiants préuniversitaires ». Les « préuniversitaires » sont des élèves de l'enseignement secondaire, parmi lesquels une partie seulement se rendra à l'Université. En fait, cette désignation d'une population, à la fois par sa jeunesse et par son niveau culturel supposément limité, révèle surtout une conception binaire de la culture, divisée entre culture des élites et culture populaire, comme étudiée par Pierre Bourdieu dans *La distinction*². Ce que semble dire, au fond, Francisco José Sánchez, c'est que la poésie digitale (du fait de sa « pauvreté lexicale »), n'est pas digne d'une culture d'élite³ – s'opposant par là-même à la « véritable » poésie, publiée sur papier. Il nous semble essentiel de questionner la validité de cette dichotomie et de nous demander dans quelle mesure (et de quelle manière) la poésie digitale, parfois opposée à la poésie traditionnelle, perçue comme élitiste et minoritaire⁴, relève de la culture populaire.

Claude Grignon et Jean-Claude Passeron situent les cultures populaires, par opposition aux cultures dominantes, au sein d'un « rapport de domination qui associe, en toutes sortes de pratiques, dominants et dominés, comme partenaires d'une interaction inégale⁵ ». Par conséquent, « les pratiquants d'une culture populaire se trouvent, qu'ils le veuillent ou non, qu'ils le sachent ou non, objectivement mesurés dans la réalité des rapports sociaux (à l'école comme dans les interactions les plus quotidiennes) aux critères de la culture domi-

nante⁶ ». En cela, il est d'ailleurs révélateur que Francisco José Sánchez se réfère à un prétendu niveau « scolaire » pour évaluer le langage des poètes digitaux.

Cependant, il apparaît qu'avec internet et la diffusion sur les réseaux sociaux de littérature (mais aussi de contenus relevant de champ du savoir très divers : sociologie, histoire, politique, etc.), s'opère un glissement de ce qu'on entend par « culture populaire » par la valorisation de compétences nouvelles (informatiques, techniques). C'est là quelque chose de fréquemment souligné⁷ : la culture web, qu'on peut prendre pour très accessible et inclusive, en ce qu'on peut y avoir accès gratuitement, rapidement, produit d'autres types d'exclusion (géographiques : zones blanches, techniques, etc.). Or, ces exclusions croisent d'autres divisions catégorielles (par exemple, selon l'âge, les « milléniaux » étant ceux qui, par définition, ont grandi avec internet, là où les plus âgés ont dû apprendre sur le tard à utiliser cet outil), par rapport auxquelles, là aussi, les rapports de dominations sont inversés⁸.

Cela n'empêche pas, cependant, une porosité entre culture dominante et culture dominée : ainsi, les écrits d'Elvira Sastre, d'abord présents sur internet (blogs et réseaux sociaux) sont publiés par des maisons d'édition prestigieuses telles que Visor Poesía ou Seix Barral⁹. Universitaire, traductrice, proche de la « culture dominante¹⁰ », Elvira

1. Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », art. cit., p. 5.

2. Pierre BOURDIEU, *La distinction*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

3. En soi, la « pauvreté lexicale » de la culture populaire reste à démontrer, notamment si l'on tient compte de la diversité des codes langagiers (verlan, argots, emprunts aux langues étrangères, etc.).

4. N. REGUEIRO-SALGADO, « Poesía juvenil *pop* : temas, recursos formales y estrategias para llegar al lector joven », *Ocnos*, n° 17, 2018, p. 68-77.

5. Claude GRIGNON, Jean-Claude PASSERON, *Le savant et le populaire. Misérabilisme et populisme en sociologie et en littérature*, Paris, Éditions du Seuil, 1989, p. 21.

6. *Ibid.*, p. 24.

7. Voir, notamment Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », art. cit., p. 10 : « L'apparente démocratisation de la pratique d'écriture-lecture se traduit en fait par un renforcement accentué des inégalités sociales devant l'accès au texte. »

8. Ainsi, la publication de textes poétiques sur papier par des maisons d'édition traditionnelles est moins accessible aux jeunes auteurs novices qu'aux auteurs confirmés, plus expérimentés, donc plus vieux.

9. Par exemple, *La soledad de un cuerpo acostumbrado a la berida*, Madrid, Visor Poesía, 2016 ; *Adiós al frío*, Madrid, Visor Poesía, 2020, et, plus récemment, *Madrid me mata: Diario de mi despertar en una gran ciudad*, Barcelone, Seix Barral, 2022.

10. Elle est, selon FRANCISCO MORALES LOMAS, « la plus académique des membres de la génération, la moins transgressive, mais aussi l'une des favorites », (« Subjetividad y humanidad en jóvenes poetas actuales. Hacia un nuevo paradigma »), *Nuevas poéticas y redes sociales. Joven poesía española en la era digital*, op. cit., p. 32.

Sastre est emblématique de cette ambivalence. Son usage des réseaux sociaux nous semble révélateur de l'acquisition de nouvelles compétences (techniques, communicationnelles) qui impliquent différents modes de discours (images et textes), tout en établissant des ponts avec la poésie traditionnelle. Dès lors, le recours à une culture populaire et à ses outils (internet, réseaux sociaux) relève moins de « l'oubli de la domination¹ » que du choix conscient et, de ce fait, d'une redéfinition – valorisante – du populaire. Cette revalorisation renvoie à un glissement définitionnel du terme depuis « ce qui relève du peuple » (identifié aux « couches les plus modestes de la société² »), vers ce qui renvoie au peuple comme promoteur, mais aussi auteur ou co-auteur d'une certaine culture (« qui a la faveur du peuple³ ») pour désigner enfin, plus largement, le « plus grand nombre » : « qui est connu, aimé, apprécié du plus grand nombre. [...] acteur, chanteur, vedette populaire⁴ ».

Ce dernier sens qui fait écho au terme de « popularité⁵ », et semble particulièrement pertinent pour parler de la popularité des poètes publiant sur internet. Les réseaux sociaux produisent une perception certes biaisée (du fait de

contraintes techniques et sociales), mais immédiate et vertigineuse, de ce qu'on entend par « le plus grand nombre » et de la diffusion de messages (artistiques ou non) selon des critères nouveaux qui relève de la « viralité⁶ ». « Caractérisée par la vitesse et l'aspect éphémère », « soumise aux flux informationnels et communicationnels », « accidentelle ou intentionnelle », « la viralité réside dans un système complexe, mêlant logiques sociales de partage et mécanismes techniques de diffusion⁷ ». La viralité de certaines œuvres (notamment des poèmes) impose une redéfinition de l'auctorialité⁸ du fait de la multiplication des interprétations possibles⁹, mais aussi des déformations de l'œuvre originale réitérées parfois à plus de dizaine de milliers d'occurrences comme cela a été étudié par Daniel Escandell Montiel au sujet d'un poème « viral » de Ben Clark¹⁰.

On est donc passé d'une conception excluante socialement (et potentiellement péjorative) du « populaire » (rattaché aux couches inférieures de la société et opposé à la culture dominante) à une conception englobante et valorisante. Ainsi, la poète digitale Elvira Sastre est qualifiée d'« icône » dans un documentaire, diffusé sur Arte, consacré aux femmes de l'année 2022¹¹. Elle lit sa poésie lors de spectacles ou shows produits en Espagne et en Amérique Latine¹² ce qui suppose une trans-

1. Pour Jean-Claude Passeron et Claude Grignon « c'est l'oubli de la domination, non la résistance à la domination, qui ménage aux classes populaires le lieu privilégié de leurs activités culturelles les moins marquées par les effets symboliques de la domination » (*Le savant et le populaire, op. cit.*, p. 81).

2. Voir les définitions proposées par le CNRTL : <<https://www.cnrtl.fr/definition/populaire>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. On peut penser ici aux questionnements soulevés par Theodor W. Adorno au sujet de « l'industrie culturelle » et de la « culture de masse », soit produite pour les masses. *La Dialectique de la raison* (avec Max Horkheimer), Paris, Gallimard, 1974.

4. Voir les définitions proposées par le CNRTL : <<https://www.cnrtl.fr/definition/populaire>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. <https://www.cnrtl.fr/definition/popularité>. On retiendra notamment le second sens proposé par le CNRTL pour « popularité » : « faveur du peuple, crédit dont dispose auprès du peuple, du plus grand nombre, une personne connue et appréciée par lui ». Dans chacune de ces deux définitions, « peuple » ne renvoie plus aux couches basses de la société mais à sa majeure partie (par l'expression « du plus grand nombre »).

6. Ce concept est défini par Isabelle Féroc-Dumez, sur le site du CLEMI (Centre pour l'éducation aux médias et à l'information) qui relève du réseau Canopé, en ligne avec le Ministère de l'Éducation Nationale. En ligne : <<https://www.cleml.fr/fr/ressources/nos-ressources-pedagogiques/ressources-pedagogiques/viralite-informationnelle-et-communication.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

7. *Idem.*

8. Jean-Paul Fourmentraux, *L'œuvre virale. Net art et culture hacker*, Bruxelles, La lettre volée, 2013, p. 75.

9. *Ibid.*, p. 77 : « L'œuvre n'a pas ici de forme prédéterminée et n'existe semble-t-il qu'au travers d'interactions. Les interprétations de l'œuvre apparaissent de ce fait totalement irréductibles aux intentions de l'auteur ».

10. À ce sujet, voir l'article de Daniel Escandell-Montiel, « Yo escribo porque retuiteo tu poema : el semionauta y la autoría de Ben Clark », Remedios Sánchez (coord.), *Nuevas poéticas y redes sociales, op. cit.*, p. 263-273.

11. Brigitte Kleine, *Progrès ou recul ? Les femmes en 2022*, documentaire diffusé sur Arte le 23 décembre 2022.

12. Nieves García Prados, « Las redes sociales y la nueva poesía: el uso del 'fenómeno fan' para la enseñanza inclusiva de una lengua extranjera », *Nuevas poéticas y redes sociales. Joven*

gression des frontières non seulement entre pays, mais aussi sociales et culturelles, qui limitent d'ordinaire la poésie à un public restreint. Nous défendons l'idée que la spécificité de cette poésie digitale est précisément de faire correspondre cet évincement des frontières sociales, politiques, institutionnelles, culturelles, au déplacement de frontières internes à l'objet littéraire. Si son « style » n'est plus à chercher seulement du côté du texte produit, mais plus largement de la pluralité modale spécifique de sa mise en forme et en ligne (sur internet), il est intrinsèquement lié à cette nouvelle popularité que permettent les réseaux sociaux ou la simple « faveur [...] du plus grand nombre » acquiert une dimension virale chiffrée par le nombre de *likes*.

Prenons pour exemple des publications d'Elvira Sastre sur *Facebook* en 2021 et 2022. La plupart sont composées d'un texte introductif (en prose) qui précède une photographie de texte poétique (écrit et publié par E. Sastre), donc une plurimodalité. Les caractéristiques de la photographie du poème sont à prendre en compte : cadrage, qualité de l'image (nette ou partiellement floue), couleurs et filtres utilisées, selon une certaine « logique de spectacle¹ ». Pour Gilles Bonnet, « l'image s'affirme comme le déclencheur privilégié d'une écriture web, volontiers plurimédiatique. [...] l'image photographique acquiert ici un statut et un rôle neufs² ». (Con)fondue dans l'image, le poème est d'emblée doté d'une présence au monde radicalement différente de l'écriture poétique verbale « traditionnelle³ ». Ainsi, une mise en forme récurrente est le cadrage de biais, posant le texte en diagonal (sans coïncidence entre les

limites de la photographie et celles – qu'on ne voit pas toujours – de la page ou du livre photographié). En découle l'impression d'une photographie prise rapidement, de manière inopinée et spontanée. Par ailleurs, l'écriture elle-même adopte les codes de l'image (prépondérance des poèmes courts, globalement perceptibles d'un regard, par exemple). Ces porosités intermodales se combinent à un jeu de déplacements des points focaux du discours poétique. C'est-à-dire que l'on trouve sur la page *Facebook* d'Elvira Sastre plusieurs mises en forme différentes et que les lieux occupés par ce qu'on peut appeler « poème » différent, plusieurs types de discours occupent, différemment selon les publications, plusieurs « zones » ou espaces sur la « page *Facebook* ».

Dans certains cas, le poème (généralement court et photographié) constitue de manière incontestable le document principal de la publication. Il se trouve alors précédé d'un texte contextualisant. C'est notamment le cas de la publication, le 1^{er} juin 2021, d'un poème de quatre vers qui s'apparente à un aphorisme⁴ :

*A la maldad se lo perdona todo
A la bondad, en cambio
No solo se le exige bondad:
Se le exige perfección⁵.*

Le poème est suivi de la signature d'Elvira Sastre, ce qui lui donne un caractère éminemment personnel⁶, en dépit de l'absence de première personne dans ces quatre vers dominés par la tournure impersonnelle⁷. C'est dans le texte « accom-

poesía española en la era digital, *op. cit.*, p. 294.

1. Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER utilisent cette expression à propos du Powerpoint. Nous la reprenons dans la mesure où elle renvoie aussi à une reconfiguration du texte d'après des critères visuels (« L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », art. cit., p. 13).

2. Gilles BONNET, *Pour une poétique numérique*, *op. cit.*, p. 23.

3. Cette présence particulière de l'image est étudiée par Jacques Leenhardt dans « L'écrit et la violence de l'image », dans Michael NERLICH (dir.), *Texte-image*, université de Berlin, 1990, p. 9 : « Par "violence" on entendra la force spécifique de ce qui est là, *sur l'image*, présent d'une présence que le langage cherche à faire sienne dans son élaboration et qui s'y refuse cependant, par nature ».

4. Plusieurs invariants de la poésie numérique souvent repérés par les critiques se trouvent dans ce poème : opposition binaire voire manichéenne, dimension philosophique, ton de vérité générale (notamment avec l'article défini : « la bondad »).

5. « À la méchanceté, on pardonne tout / De la bonté, en revanche / on exige plus que la bonté / on exige d'elle la perfection ». Nous traduisons.

6. Pour Béatrice FRAENKEL, l'apparition de la signature dans l'histoire de l'écriture correspond à un moment où « l'individu entre de plus en plus profondément dans l'ordre scriptural », « la signature se verra dotée d'une fonction d'expression particulière » (« La signature », dans *Histoire de l'écriture*, *op. cit.*, p. 325).

7. En espagnol « se » suivi de la 3^e personne du singulier.

pagnateur » et contextualisant que l'on trouve, en revanche, les marques d'une subjectivité : « Llevo un tiempo pensando sobre esto y no conseguía ponerle palabras para entenderlo. El otro día hablé de ello con mi psicóloga y al llegar a casa pude hacerlo¹ ». Or, ce faisant, ce texte apporte également un contenu sémantique propre, absent du poème. Il prolonge et inverse le constat amer effectué dans le poème, en proposant une conclusion optimiste : « Pero también creo que el beneficio es mayor. Al final, el que vive en paz sabe cómo hacer para no escuchar los disparos. Estamos en continuo aprendizaje hasta el día que sabemos que nos vamos a morir y seguimos intentando hacerlo bien² ». Malgré la forme stricte de l'aphorisme dont les caractéristiques formelles (vers courts articulés par des liens logiques marqués, notamment une dichotomie) délimitent un espace poétique « fermé » et autosuffisant, le texte qui l'accompagne ouvre la création poétique sur une réflexion collective³. La pensée de l'autrice elle-même, est présentée comme découlant d'une interaction avec autrui (la psychologue), diffuse, transmissible, et, sans doute aussi, discutable, d'où une certaine « démocratisation de la pratique » d'écriture, susceptible de provenir de plusieurs instances⁴. Le dialogue établi entre la prose et les vers, par l'interaction d'espaces poétiques pluriels, permet la confrontation de rythmes et donc d'un style composé, polymorphe. La confrontation des voix et des tons, des syntaxes (brièveté elliptique vs développement imagé), permises par la mise en

forme digitale (sur *Facebook*) du poème semble constituer une caractéristique stylistique primordiale, en lien direct avec la diffusion du texte poétique, la conception de celui-ci comme « ouvert » et, donc, sa définition comme « populaire ».

Ainsi, les cas sont nombreux où le poème n'est pas seulement contextualisé mais également interprété, expliqué. Par exemple, la publication sur *Facebook* du 20 mars 2022 est constituée de la photo d'une page de livre où est inscrite la phrase : « amar el mar y quedarme con la herida ». Ce poème à la fois très court et allusif est constitué de deux propositions dont on ne perçoit pas immédiatement le lien logique⁵ mais dont l'enchaînement est basé sur un jeu sonore à partir des lettres du mot « mar » (répétées dans les verbes « amar » et « quedarme »), ce qui ne laisse pas de doute quant à son caractère poétique. Or, le long texte qui accompagne ce poème en propose un commentaire métaphorique, voire allégorique, différent d'une simple explication contextuelle factuelle.

Dentro de mí, habita un bosque de árboles frondosos que hacen que sea complicado avanzar. Están colocados de tal modo que lo único que permiten es detenerse, y observar, y esperar. Soy consciente de mi complejidad: habito en ella. Me conozco cada día porque cada día descubro una cosa nueva, y eso hace que en épocas sinuosas termine las noches con debilidad.

No estoy escribiendo una novela: estoy atravesando un bosque. Estoy trepando árboles, rasgándome los tobillos con las zarzas, viendo pájaros que elevan mi mirada con suavidad. Estoy caminando despacio, pero no me detengo. Cojo aire y sigo atravesando mi bosque. Me estoy traduciendo.

No recuerdo el día en el que escribí esta frase, pero soy capaz de oler la sensación que me llevó a ella porque siempre está conmigo. Escribo para entenderme. Escribo para poder ver a través del bosque. Por eso amo el mar, pero me quedo con la herida⁶.

1. « Cela fait un moment que j'y réfléchis et je n'arrivais pas à y mettre des mots pour le comprendre. L'autre jour, j'en ai parlé à ma psychologue et, en revenant chez moi, j'ai pu le faire. » Nous traduisons.

2. « Mais je crois aussi que le bénéfice est plus important. Finalement, celui qui vit en paix sait comment pour ne pas écouter les coups de feu. Nous sommes en apprentissage continu jusqu'au jour de notre mort et nous continuons à essayer de le faire bien ». Nous traduisons.

3. Cette publication a, d'ailleurs, obtenu un total de 36 000 *likes*, ce qui est bien supérieur aux autres publications de l'auteure (généralement, autour de 4000 ou 5000 *likes*).

4. L'expression est d'Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », art. cit., p. 10. Pour les auteurs, « le scripteur et le lecteur sont investis de rôles et de fonction dont ils n'étaient pas jusqu'alors investis. Ce qui se laisse, non sans raison, décrire comme une forme de démocratisation de la pratique ».

5. La conjonction « y » a-t-elle une valeur de simultanéité temporelle ou de conséquence ? Cette « blessure » est-elle aisément identifiée par le lecteur, comme le suppose l'article défini (« la ») ?

6. « En moi, habite une forêt d'arbres touffus qui compliquent l'avancée. Ils sont placés de telle manière que la seule chose qu'ils permettent, c'est de s'arrêter, d'observer, et d'attendre. Je suis consciente de ma complexité : j'y habite. Je me connais chaque jour parce que chaque jour je découvre quelque chose de nouveau et, de ce fait, lors de

L'interaction explicite (notons le déictique « esta ») entre les deux espaces textuels fait qu'on ne peut pas lire l'un sans l'autre. Leur rapport relève partiellement de la réécriture, partiellement du commentaire. Le texte en prose étant situé au-dessus (du fait de l'interface imposée par *Facebook*) mais moins mis en valeur sur les plans visuels et typographiques, l'ordre de lecture des deux textes peut varier selon les lecteurs, de même que l'importance de l'un vis-à-vis de l'autre. En effet, si l'image de la mer (finale) est présente dans le poème, la métaphore de la forêt pour désigner l'écriture est propre au texte en prose. Celui-ci déploie un imaginaire – et une dimension poétique¹ – qui rivalise avec celle de l'autre texte.

On retrouve fréquemment cette diffusion du « poétique » chez Elvira Sastre, d'un « espace » à l'autre. Ce que nous identifions comme une porosité des frontières entre textes et hypertextes aboutit aussi à une caractéristique stylistique prépondérante. C'est également une manière d'ouvrir le discours poétique à une réflexion qui, en quelques sortes, le déborde et est susceptible d'acquiescer une dimension politique. Ainsi, la publication du 15 mars 2021 se compose d'un texte en prose – dont, là encore, on notera qu'il est riche en comparaisons, répétitions et échos sonores² –

périodes sinueuses, je suis arrivée faible au bout de la nuit.
Je n'écris pas un roman : je traverse une forêt. Je grimpe aux arbres, je m'égratigne les chevilles dans les ronces, je vois des oiseaux qui élèvent mon regard avec douceur. Je marche lentement mais je ne m'arrête pas. Je saisis l'air et je continue à traverser ma forêt. Je me traduis. »

Je ne me rappelle plus le jour où j'ai écrit cette phrase mais je peux sentir la sensation qui m'y conduisit parce qu'elle est toujours avec moi. J'écris pour me comprendre. J'écris pour voir à travers ma forêt. Pour cette raison, j'aime la mer, mais j'en garde la blessure. » Nous traduisons.

1. Henri MESCHONNIC, *Critique du rythme*, Paris, Verdier, 1982, p. 217. Le « poétique » y est défini comme la « marque de l'oralité inscrite dans l'écriture même », le terme oralité renvoyant au sujet, introduit dans le poème par le « rythme ». Le poétique est donc ce qui, dans le texte, laisse voir le sujet.

2. « Un amor sano es ese que te ofrece tranquilidad, que no despierta a tus demonios, uno en el que puedes marcharte sin temor a que cuando vuelvas todo esté descolocado. Uno en el que no sea necesaria nuestra presencia para asegurarlo. Un amor, en definitiva, que se quede dormido como un animal sin miedo ». « Un amour sain est celui qui t'offre de la tranquillité, qui ne réveille pas tes démons, un amour où

illustrant le quatrain suivant (poème photographié) :

*El amor también es
Tener la constancia
De que todo sigue en su sitio
Cuando yo vuelvo a casa*³

Les deux textes, partiellement redondants⁴, ont tous deux une dimension poétique. Mais alors que le poème en vers implique la locutrice à la première personne du singulier, sa dimension personnelle faisant écho à l'esthétique intimiste de son support visuel (texte manuscrit, signé à la main, sur un papier de couleur rose-orange dont la couleur évoque un peu celle du papier kraft, donnant l'impression d'être griffonné rapidement), le texte en prose est rédigé à la deuxième personne, laquelle possède, en espagnol, une valeur générale⁵. Le texte en prose propose un discours analytique, invitant le lecteur à la réflexion. Il ne s'agit donc pas tant d'une dualité entre texte poétique et texte non poétique (ou secondaire) que d'un objet poétique multifacétique, multi-espaces en quelques sortes, qui, *via* cette pluralité, implique le lecteur selon une « logique de l'usage comme appropriation⁶ ». Le discours poétique, conçu comme « quelque chose

tu peux partir sans craindre que tout soit sans dessus-dessous à ton retour. Où notre présence n'est pas nécessaire pour l'assurer. Un amour, finalement, où on peut s'endormir comme un animal sans crainte ». Nous traduisons.

3. « L'amour, c'est aussi / avoir l'assurance / que tout demeure en place / quand je reviens chez moi ».

4. Par exemple, la phrase « uno en el que puedes marcharte sin temor a que cuando vuelvas todo esté descolocado » est une répétition (sémantique, et non lexicale) du vers 3 du poème.

5. Dans la langue espagnole familière, la deuxième personne du singulier peut équivaloir à une formule impersonnelle (qu'on pourrait traduire par « on », en français).

6. Gilles BONNET, *Pour une poétique numérique*, *op. cit.*, p. 74. Cette « logique de l'usage comme appropriation [...] informe profondément le web : tel outil mis à disposition des internautes, telle plateforme, pourront voir leurs orientations premières transformées par un tel geste d'appropriation en partie imprévisible. L'appropriabilité, on le sait, est consubstantielle au numérique ».

qui circule » (Yves Jeanneret⁷), acquiert, de ce fait, une dimension populaire.

C'est d'autant plus flagrant que le thème du poème, à savoir la vie de couple et le sentiment amoureux, dont Raquel Lanseros observe qu'il reste l'une des thématiques principales de la nouvelle poésie digitale¹, est de nature à susciter une réaction du lectorat. La poète défend un amour ni passionnel, ni violent, marqué par la stabilité (« *sigue en su sitio* », « *vuelvo a casa* »). En cela, elle s'oppose à une manière d'aborder l'amour comme une passion, caractérisée par la douleur, ou bien encore par le conflit² que l'on trouve chez d'autres poètes publiant sur internet. On peut se demander si l'adverbe « *también* » (v. 1) ne fait pas indirectement allusion à ces conceptions de l'amour par une référence à une expérience partagée (des lecteurs et de l'autrice) mais aussi, sans doute par une sorte d'allusion intertextuelle, puisque c'est une conception que l'on trouve abondamment dans la littérature³. Or, le propos d'Elvira Sastre est justement de dépasser cette conception de l'amour pour la ramener à une expérience du quotidien, dont la caractéristique première (la stabilité) en fait également une condition indispensable de la pensée féministe.

En Espagne, en effet, Elvira Sastre est aussi l'une des porte-paroles du mouvement féministe (que ce soit par sa production poétique elle-même ou par ses prises de parole publiques⁴), ce qui suppose une porosité entre discours poétiques et discours politiques. La « dimension populaire » des thèmes évoqués dans sa poésie permet non seulement la diffusion de ses textes mais également des

idées qu'ils véhiculent. La popularité est donc mise au service d'un grand mouvement politique à travers un discours adressé au plus grand nombre.

Cette dimension politique du poétique est particulièrement flagrante lorsque le poème est superposé à d'autres modes (sonore et visuel, notamment vidéo). Il est en ainsi du poème « *Somos mujeres* », écrit à l'occasion de la Journée des Droits des Femmes du 8 mars 2021, lu à voix haute par Elvira Sastre sur fond d'images de manifestations des femmes. On peut déjà noter que ce poème est accessible à partir de *Facebook*, grâce à un lien vers la plateforme *Youtube*⁵, ce qui crée un autre type de fluidité des espaces dans lesquels la poésie peut avoir lieu, et renvoie à une recherche de visibilité pour un texte étroitement lié à un objectif politique. Par ailleurs, dans le texte introducteur de la publication, sur *Facebook*, Elvira Sastre rappelle la manière dont ce poème vidéo a été réalisé : « *Hace un año os pedí imágenes de vuestras manifestaciones desde todas las partes del mundo. Hoy, por fin, os puedo compartir este vídeo en el que salís todas vosotras libres, preciosas, valientes y capaces*⁶ ».

La lecture de ce poème sur *Youtube* fait à peu près quatre minutes. Le poème est structuré par l'anaphore de l'impératif à la deuxième personne du pluriel « *Miradnos* », suivi d'un verbe à la première personne du pluriel (*nosotras*). Il est donc adressé à l'ensemble de la société, particulièrement à sa part masculine, au nom de l'ensemble des femmes, réunies sous ces verbes pluriels qui

7. Isabelle BAZET, Florian HÉMONT et Anne MAYÈRE, « Entretien avec Yves Jeanneret », art. cit. : « dans l'écriture, il n'y a pas seulement une performativité, il y a une opérativité [...] quelque chose qui circule ».

1. Raquel LANSEROS, « Tratamiento del amor en la poesía joven española de la era digital », dans *Nuevas poéticas y redes sociales*, op. cit., p. 155-162.

2. *Ibid.*, respectivement p. 159 et 161. On trouve ces conceptions de l'amour chez nombre de poètes digitaux comme Sara BÚHO, Irene X, Marwan ou encore César Brandon.

3. Raquel LANSEROS souligne aussi combien la thématique amoureuse telle qu'elle est présente dans la poésie digitale se rapproche de l'amour courtois et d'une littérature datant, donc, du XI^e siècle.

4. À ce propos, voir le documentaire d'Arte *Progrès ou recul ? Les femmes en 2022*, cité plus haut.

5. Le poème est accessible en ligne, <[6. « Cela fait un an que je vous ai demandé des images de vos manifestations partout dans le monde. Aujourd'hui, enfin, je peux partager avec vous cette vidéo sur laquelle vous apparaissez toutes, libres, belles, courageuses et capables. » Nous traduisons.](https://1.facebook.com/1.php?u=https%3A%2F%2Fyoutu.be%2Frtpu-ZercVM%3Ffbclid%3DIwARoivGC8WFmg-wanT-GnRKz8sMiBoASPVM85W-XY18Oezv-Dy6eXd8S1G5GWc&h=AT2VugeRQUVNNO-laxuUwVDSbgC2rNzjiK_5KvHOYO_KFCdWdbt3bBv5-KHeXxzLwpaGFkmRAMuQVUY4rQh-qATIWZCtE32yxz6Pe1UXHWruD7v3d8kdEsiEDPKiW5-luFLyuIZL_Eqk6T9YYWY6ew&__tn__=H-R&c[o]=ATofbo-dGfLzQedg8EHOWRP36B0Ma6RpA-j5yyciW84iWueHg0IhR-rKkQuyIQsXWL1nDO1lphHs-SOMdaAQGHsWd0xmNQTFmPUenMYInllZvigZNY1v8f-hH00m6O-DTr7v15XB8ielpHxurIjvh8mbjESuN2ig>, consultée le 2 septembre 2023.</p>
</div>
<div data-bbox=)

les montrent agissantes, pensantes, décideuses. Le poème décrit un processus d'*empowerment*, depuis la violence subie, physique, psychologique ou symbolique (« *Somos, también, dolor, somos miedo, somos un tropiezo fruto de la zancadilla de otro que pretende marcar un camino que no existe*¹ »), jusqu'à la prise de pouvoir (« *nos reconocemos humanas en esta selva que no siempre nos comprende pero que hemos conquistado*² »). Est défendue une identité féminine animale (image affectionnée par Elvira Sastre³), forte et indépendante.

Les circonstances de publications de ce poème – non seulement la date, mais aussi la mise en forme, puisque la vidéo montre des pancartes à messages politiques, des femmes défilant pour le 8 mars dans les rues espagnoles – renvoient à cette autre dimension de la présence évoquée plus haut⁴. Une présence auditive et visuelle, pourvue d'une double existence digitale (*Facebook* et *YouTube*), et rendant compte d'une présence physique réelle : la voix est superposée aux images des femmes défilant (présence physique) pour la conception d'un message uni(que) à partir d'une pluralité de discours. Le texte poétique et le discours politique s'imbriquent lorsqu'on entend d'abord des slogans scandés lors des défilés, avant que la voix d'Elvira Sastre ne récite le poème, alors que les slogans sont toujours visibles sur les pancartes selon une certaine priorité de l'image sur le discours⁵. C'est donc, enfin, une présence multimodale (visuelle, auditive, avant d'être textuelle) engendrant une traversée des frontières non seulement textuelles (ou « paratextuelles »), mais sociales : la poésie est donc populaire – au

sens noble – véhicule de voix plurielles dont elle se fait la messagère.

Dans les deux cas, il s'agit, fort diversement, de mettre à mal des frontières ou de réinventer d'autres frontières. Le poète, « dans la rue » comme sur les réseaux sociaux investit des espaces populaires qui lui permettent que son discours se fasse le véhicule d'engagements, politiques, philosophiques et/ou idéologiques. En soi, cette revendication n'a rien de nouveau⁶, mais dans la poésie digitale, cette popularité décloisonne, désintègre le texte poétique en proposant un objet multifacétique, multimodale et issu d'interaction entre plusieurs instances. Elle devient donc une dimension essentielle du style de la poésie digitale basé sur la pluralité des modes, des textes et des acteurs. L'effacement des frontières littéraires (les limites du texte, du livre, mise en forme éditoriale, etc.) conduit à l'amointrissement, si ce n'est la dissolution, de frontières dans la nature même des textes (poétique vs non poétique) mais aussi dans les acteurs de ce texte, pour la réalisation d'un message poétique pluriel.

Lucie LAVERGNE

1. « Nous sommes également douleur, nous sommes peur, nous trébuchons par les croche-pieds d'un autre qui prétend marquer un chemin qui n'existe pas ». Nous traduisons.

2. « Nous nous reconnaissons humaines dans cette jungle qui ne nous comprend pas toujours mais que nous avons conquise ». (Nous traduisons)

3. Ses poèmes mentionnent à plusieurs reprises la partie « animale » qui sommeille en elle, elle interpelle sa partenaire « mi loba » dans d'autres textes.

4. En référence à l'article de Jacques LEENHARDT, « L'écrit et la violence de l'image », dans Michael NERLICH (dir.), *Texte-image*, université de Berlin, 1990, p. 9.

5. Gilles BONNET, *Pour une poésie numérique*, op. cit., p. 39 : « l'image devient nécessaire à une parole qui donne le fait, non l'événement, et par là privilégie la monstration ».

6. On se rappelle la fameuse phrase du poète espagnol Miguel HERNÁNDEZ : « A nosotros que hemos nacido poetas entre todos los hombres, nos ha hecho poetas la vida junto a todos los hombres ».

Arthur Jafa : défier les notions de style et d'auteur dans une œuvre numérique

Comment s'énonce et s'identifie le style d'un artiste qui ne propose presque aucune image originale, ou qui, lorsqu'il en crée, les fonde dans un environnement d'images empruntées et détournées ? Après avoir été chef-opérateur de cinéma, notamment auprès de Stanley Kubrick ou de Spike Lee, l'artiste américain Arthur Jafa développe depuis le milieu des années 2010 un corpus multimédias qui comprend des photographies, des installations, des sculptures, du *ready-made* et des vidéos. Parmi ces dernières – *Love is the message, the message is Death* qui a la durée et l'aspect d'un clip musical ou d'une vidéo Youtube¹, *The White Album* celle d'un court-métrage ou d'un documentaire, *AGHDRA* celle d'un long-métrage de cinéma – figurent comme autant de déclinaisons d'une technique de collage numérique. En passant d'exécutant, auquel était laissée une certaine amplitude fonctionnant sur l'affinité et la proximité avec les réalisateurs, à auteur assumant des initiatives stylistiques, A. Jafa a conservé le rapport à autrui, à la différence que ses œuvres les plus récentes lui sont attribuées et reconnues. Quand on pourrait penser que l'outil numérique d'usage commun menace le style individuel, il a pourtant permis à celui d'A. Jafa d'émerger et d'être affirmé en son nom. Tout son travail est une seconde main numérique : il est salué comme un « artiste numérique » parce qu'il emprunte bande son et images à des bases de données en ligne ou a recours à des logiciels qui compilent, assemblent et génèrent des images. Les œuvres vidéo *Love is the Message, the Message is Death* et *The White Album* lui valent le Lion d'Or lors de la Biennale de Venise en 2019, et une réception critique célébrant son style très affirmé et identifiable. Creuset des tendances des logiciels graphiques, sa pratique de collecte issue de banques

de données et son usage d'un montage propre aux séquences courtes accessibles en ligne le désignent alors autant comme singulier que comme symptomatique d'une époque. En 2021, avec *AGHDRA*, vidéo entièrement réalisée en images de synthèse, le mode opératoire est différent, mais l'œuvre interroge encore la qualité d'auteur, car elle requiert une société d'effets spéciaux de cinéma suivant les instructions de l'artiste, qui n'exécute rien directement. Ainsi, les propositions auxquelles s'arriment tous les éloges adressés à A. Jafa entretiennent un rapport paradoxal à la notion de style comprise comme individualité auctoriale : aucune image utilisée n'a été créée par A. Jafa, à l'exception de quelques courts extraits de son documentaire *Dreams are Colder than Death* (2012). Certaines, comme une séquence en noir et blanc montrant Martin Luther King en voiture dans une foule, sont même frappées d'un bandeau *Getty Images* ou *Shutterstock*. Ces images-outils, couramment utilisées à des fins d'illustration commerciale, documentaire ou communicationnelle plus que de représentation artistique, ou d'énonciation individuelle ne sont pas plus originales que les pistes musicales citées, toutes étant empruntées, montées et appropriées par l'artiste.

Collecter des images ou en déléguer la création à des tiers donne lieu à des *mash-ups* numériques proches de l'esthétique du clip vidéo, des gestes qui reposent largement sur le montage et sont similaires à d'autres formes de citation dans les pratiques artistiques si l'on admet l'équivalence « style = travail conscient² ». Le travail d'A. Jafa qui prétend s'affranchir de la notion de style aurait alors un « style » par le fait même de la réflexion menée par l'artiste sur l'appropriation, autant inscription d'une individualité d'artiste noir engagé qui travaille sur la mémoire de la prédation culturelle qu'hommage assumé à des prédécesseurs. Tout style, numérique ou non, est affaire de filia-

1. Un format avec lequel Jafa est familier, puisqu'il a réalisé le clip *Don't Touch my Hair* de Solange en 2017, le clip du morceau 4:44 de Jay-Z la même année, et le clip *Wash us in the Blood* de Kanye West en 2020.

2. Philippe JOUSSET, *Anthropologie du style. Propositions*, Presses Universitaires de Bordeaux, 2017, p. 8.

tion, combinaison selon les mots de Philippe Jousset « d'inconnaissance¹ » (ce qui se joue de façon inconsciente chez l'artiste) et de « reconnaissance » (emprunts ou citations). A. Jafa fait signe à l'Histoire de l'art en lien avec ses préoccupations et ses engagements politiques. On se propose donc de considérer tout d'abord à l'examen de ses œuvres la pertinence de la notion de style numérique. Puis, la question de l'originalité de l'artiste dont l'œuvre est riche d'hommages et de citations nous autorisera à aborder son style en termes d'inscription dans une histoire des formes et des représentations. Enfin le projet de revendication politique d'A. Jafa exige de considérer à nouveaux frais la mobilisation des affects et de la conscience des spectateurs par le style mis en œuvre.

Style et outil numériques

« Avoir du style » : l'expression assimile le style à un effet : certificat d'authenticité, signature « allographique² », qui permet d'identifier et d'attribuer une œuvre, il permettrait à coup sûr de s'assurer également qu'il s'agit bien d'une œuvre artistique. Sans style, le discours serait une fonction zéro du langage. Ainsi, si A. Jafa s'approprie des images qui ne sont pas « les siennes », où se trouve son style ? Son œuvre la plus connue, *Love is the message, the message is Death* (2016) est une vidéo numérique de 7mn30, qui repose sur quelques 150 extraits vidéo issus d'internet³, de séquences du film *Alien* (Ridley Scott), de journaux télévisés (notamment sur les émeutes de 1992 à Los Angeles), de vidéos amateurs d'initiative citoyenne enregistrant des violences policières, de documentaires, de danse, de *vlogs*, de clips musicaux ou de matchs de basketball et de football américain.

Cette base de données numérique subjective est accompagnée par le morceau *Ultralight Beam* du rappeur américain Kanye West, extrait de l'album *The Life of Pablo*, sorti la même année que l'œuvre d'A. Jafa, régulièrement interrompu ou parasité par les dialogues et bandes sonores des extraits vidéos. A. Jafa semble à première vue proposer des œuvres paresseuses, comme une playlist YouTube ou une compilation d'images d'archives puisqu'il ne filme pas, ne compose pas de musique, n'écrit pas de texte. Il n'élabore pas davantage une base de données mais sélectionne en ligne ce qui retient son attention. Le processus créatif d'A. Jafa et l'aspect final des œuvres montrent des similitudes avec l'usage que pourrait faire un graphiste d'une base de données informatiques, « ensemble structuré de données qui sont organisées de manière à permettre une recherche et une récupération rapides au moyen d'un ordinateur⁴ ». A. Jafa utilise le logiciel Adobe Bridge, un gestionnaire de ressources de création agaçant les images en grille, en listes, en échelle. Il souligne que l'intérêt qu'il y trouve est de pouvoir consulter ces images collectivement plutôt que de devoir cliquer individuellement sur chacune d'entre elles⁵. À partir de ce recueil d'images recueillies au fil du temps sans intention de son propre aveu d'en faire une œuvre, il classe, indexe, organise un *slideshow*. Si l'on admet que « de nouvelles idées produites par la similitude, par le contraste, ou par l'affinité⁶ » définissent des « figures de style », il y a là au moins exercice de style, mobilisant les outils du numérique comme langue et les choix de l'auteur comme rhétorique. L'organisation de données ou d'images en tant que hiérarchisation et mise en regard des images, qui ne sont pas juste listées et enregistrées comme elles le seraient dans une *playlist*, compose « tout sauf une simple collection d'informations⁷ » et a

1. *Ibid.*, p. 11.

2. Yolande AGULLO, *La signature dans l'art depuis 1960. Identités et singularités*, thèse soutenue le 11 avril 2016 à l'université de Pau (dir. : Évelyne Toussaint), <<https://www.theses.fr/2016PAUU1004/document>>, consultée le 2 septembre 2023, p. 55, à la suite de la proposition goodmanienne.

3. Voir à ce propos Mathias USSING SEEBERG, « Beauty through Horror. An Introduction to the work of Arthur Jafa », dans *MAGNUMB*, Humleback, Louisiana Museum of Modern Art, 2021, p. 29.

4. Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, Richard Crevier (trad.), Dijon, Les Presses du réel, 2001, p. 394.

5. « *A big part of what I do is just compiling images.* » Interview de l'artiste mise en ligne sur la chaîne YouTube du Louisiana Museum le 28 octobre 2021.

6. Pierre FONTANIER, *Les Figures du discours*, Paris, Flammarion, « Champs classiques », 1977, p. 360.

7. Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 394.

un caractère très personnel. Lev Manovich a démontré que la base de données, soumise au montage, pouvait passer d'une forme statique et objective, à « une forme dynamique et subjective » qui fusionnerait « en une forme nouvelle une base de données et un récit¹ ». Il y a bien mise en récit dans la pratique de montage d'A. Jafa qui, par l'organisation des images, les hiérarchise, les met en relation et les politise. Il choisit de faire se succéder les extraits à un rythme très rapide, de telle sorte que le contenu visuel d'une image est encore présent dans l'esprit du spectateur lorsque la suivante apparaît. L'artiste les compare aux deux rives d'une rivière et dit s'intéresser à « l'espace immatériel » subsistant entre elles. Désireux de « manipuler le flux entre les images² » plus que les images elles-mêmes, il prétend se défaire des critiques d'appropriation ou de plagiat en envisageant les images numériques comme des objets « à découper et à lire dans un nouvel ordre³ ». La manipulation des images le conduit à « créer une trajectoire au travers d'une base de données », aboutissant à un récit au style marqué par l'usage ostentatoire de la citation fragmentée⁴. Si « un style s'affirme par ses mesures⁵ », le temps effectif de la durée, sept minutes pour la vidéo *Love is the message, the message is Death* et l'impression de défilement très rapide des images, due au rythme du montage et à la musique, constituent effectivement un signe de reconnaissance pour le public du « style Jafa ». L'artiste montre clairement qu'il s'est approprié des images que le spectateur est invité à lire comme un récit. Le style serait donc la convergence du choix (des images) et de l'intention (leur donner forme narrative signifiante).



Arthur Jafa, *Love is the Message, The Message is Death*, 2016, capture d'écran
© Arthur Jafa – Courtesy of the artist and Gladstone Gallery

Le logiciel de montage n'est pas un style mais conditionne un mode opératoire et un environnement : selon la « loi du primat technique » l'artiste dit numérique n'est pas différent d'un peintre ou d'un cinéaste qui créent avec les outils à leur disposition, « chaque style [étant] sous la dépendance d'une technique qui donne à ce style sa tonalité⁶ ». On emploie ainsi le terme de « styles », au pluriel, dans les logiciels de traitement de texte ou de montage vidéo pour désigner des actions de mise en forme ou de découpage à appliquer sur le texte ou l'image. Mais ces styles étant déjà implémentés dans un logiciel, à la disposition de tous, nullement adressé aux seuls artistes plasticiens, ce n'est pas la technique mais l'usage que fait l'artiste de l'outil qui fait son style, à l'instar de ce qu'un poète ferait des mots trouvés au hasard dans un dictionnaire par un tiers et intégrés dans une pratique de collage ou d'assemblage. Ce que produit A. Jafa s'apparente à un défilement d'images ou *display*, procédé dans lequel les images et les sons apparaissent puis disparaissent, en un « flux continu d'images⁷ ». Ces images du passé, « reliques » selon l'acception que leur donne Francesco Casetti, exhibent leur absence et leur caractère factice puisqu'elles sont des copies, du déjà-vu mais aussi leur présence ou plutôt « toute l'absence qui en demeure⁸ ». Dans *The White Album*

1. *Ibid.*, p. 394 et p. 428.

2. MATHIAS USSING SEEBERG, « Beauty through Horror », art. cit., p. 30, traduction personnelle.

3. Jean-Luc HENNING, *Apologie du plagiat*, Paris, Gallimard, « L'infini », 1997, p. 62.

4. Lev MANOVICH, *Le langage des nouveaux médias*, op. cit., p. 423.

5. Henri FOCILLON, *Vie des formes*, Paris, Presses Universitaires de France, 1939, p. 15.

6. *Ibid.*, p. 21.

7. FRANCESCO CASETTI, *The Lumière Galaxy. Seven Key Words for the Cinema to Come*, New York, Columbia University Press, 2015, p. 73.

8. *Ibid.*, p. 62.

(2018), l'artiste fait se succéder des images de diverses provenances montées à un rythme effréné, qui ne les laisse demeurer à l'écran que quelques secondes. Le résultat est une forme de défamiliarisation : alors que certaines images sont très connues, elles ne sont pas toujours immédiatement identifiables, jouant avec le spectateur et l'impliquant dans un jeu de pistes, clin d'œil aux pratiques vidéoludiques que l'outil numérique permet aussi. Il en va de même de l'accompagnement musical : les morceaux *Animals* et *The Pure and The Damned* d'Oneohrix Point Never ou encore un extrait très court de *Mask Off* du rappeur Future sont découpés et diffusés si rapidement que l'auditeur doute les avoir reconnus. La compilation générée par ordinateur est par nature un objet qui peut être conservé indéfiniment en raison de ses capacités techniques de durabilité sans vieillissement ni altération, mais qui a plutôt vocation à disparaître rapidement, remplacée par une autre. Avec A. Jafa, ce qui devait être vite oublié persiste. Ce qui est généré par un outil d'usage commun et courant devient objet unique. Ce qui est d'apparence pauvre s'enrichit, en termes techniques avant même symboliques. En effet, suivant les réflexions d'Hito Steyerl dans « In Defense of the Poor Image¹ », l'image pauvre très facile d'accès mais de mauvaise qualité est celle que collecte A. Jafa sur internet, alors qu'une vidéo dans un dispositif muséal ou un film au cinéma est une image riche, de la meilleure qualité possible, au détriment de son accessibilité. En utilisant des extraits de films comme *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008), *Alien* (Ridley Scott, 1979) ou *Birth of a Nation* (D.W. Griffith, 1915), A. Jafa récupère en ligne des images pauvres de ces œuvres, et les recompose en une image riche avec sa propre proposition *Love is the Message, the Message is Death*, présentée dans un dispositif muséal enrichi. Cette œuvre, comme également *The White Album*, qui emploient des éléments aussi disparates que des vidéos virales puisées sur YouTube et des films de patrimoine du début du xx^e siècle, extraits capturés avec des dispositifs tout aussi divers (caméra

de cinéma, téléphone portable, caméra VHS, caméra de surveillance, webcam), mettent aussi le style à l'épreuve du temps historique. L'aspect daté de certaines des images utilisées, en noir et blanc, marquées par le grain de la pellicule ou de la VHS, dit leur époque, et interroge leur style par rapport à l'histoire des représentations et à la façon dont elles sont reçues aujourd'hui. La juxtaposition hétérogène invite le spectateur à prendre conscience du remploi d'images datées et souligne leur maintien technique, certaines montrant un certain état de dégradation. Faire « revêtir la fonction des ruines² » à des images, c'est les inscrire dans un projet artistique puisqu'elles n'ont plus uniquement la portée de communication ou de divertissement qu'elles avaient en ligne mais acquièrent une intention de représentation. La cohabitation de ces images donne à mesurer l'écart stylistique et la continuité idéologique entre les différents âges de l'image en mouvement. Raconte-t-on encore les mêmes histoires de la même manière au début du xxi^e siècle, *via* des outils numériques, qu'au cours du xx^e siècle avec des films en pellicule dans la mesure où le style incarne « une notion de perspective historique³ » ? Les outils ont changé, de la pellicule au logiciel, mais c'est la permanence des images, leur persistance (rétinienne), leur ténacité à rester qui est au cœur du travail d'A. Jafa. Tronquées, accélérées, lissées par la qualité numérique, les images sont mises en regard les unes avec les autres. La succession des images qui ne respecte jamais l'ordre chronologique de leurs réalisations est une mise en relation. La même année que *Love is the Message, the Message is Death*, sort le film *Birth of a Nation*, réalisé par le réalisateur noir américain Nate Parker, reprenant le titre du film de Griffith dont A. Jafa utilise des images. Le film de Parker propose une autre perspective du récit de la guerre de Sécession, qui était présentée d'un point de vue favorable à l'esclavage et véhiculait des clichés racistes dans le film de Griffith. La contre-histoire

1. Hito STEYERL, « In Defense of the Poor Image », *E-Flux Journal*, 10 novembre 2009, <<https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Christa BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main. Esthétique du remploi dans l'art du film et des nouveaux médias*, Paris, Klincksieck, 2013, p. 50.

3. Carlo GINZBURG, « Style. Inclusion et exclusion », *À distance. Neuf essais sur le point de vue en histoire*, Paris, Gallimard, 1998, p. 120.

et le contre-discours sont à l'œuvre chez les deux artistes : le film de Parker est un récit filmique, quand le montage d'A. Jafa fond la narration cinématographique dans la disruption d'extraits musicaux divers, l'accélération des images, soit deux pratiques citationnelles différentes qui témoignent d'une intention similaire servie par deux styles différents. Le style en effet est aussi affaire de réception par le public, de différenciation avec d'autres artistes ou pratiques, en somme de reconnaissance. C'est la raison pour laquelle il s'interroge aussi en termes de filiation.

Le style à l'épreuve de la citation

De fait, des pratiques d'appropriation comme celles d'A. Jafa ne se défont pas des acceptions traditionnelles du style. L'agencement d'éléments visuels (non plus des pigments mais des extraits vidéos et audio) dans un espace (non plus celui de la toile mais celui de la table de montage) réédite le geste de composition fondamental à l'affirmation d'un style, inscription dans l'histoire des styles et des représentations. Les gestes de citation et d'appropriation, ainsi que les supports de reproduction qui les rendent possibles (comme les outils numériques manipulés par A. Jafa) n'actent pas la mort du style, dès lors qu'on admet également qu'une œuvre s'identifie parce que celle-ci est originale, au sens où « elle se maintient dans un rapport particulier avec son origine¹ ». Aussi, de la même manière que les urinoirs de Duchamp sont choisis et signés de la main de Duchamp, les vidéos d'A. Jafa, sortes de *ready-made* numériques, entretiennent un rapport avec leur origine puisqu'elles sont montées par lui, ou selon son intention, en suivant ses instructions. Si tout style est affaire de filiation, toute œuvre d'art est à resituer dans une généalogie de styles et d'autres œuvres et auteurs. Pour A. Jafa, l'outil est numérique, mais la pratique s'apparente à du collage et ses nombreuses références à d'autres artistes, sa façon de déformer les extraits musicaux ou vidéos qu'il sélectionne est une affirmation de soi : « parler de

la vie des formes, c'est évoquer nécessairement l'idée de succession² », rappelle Henri Focillon. Le corpus d'A. Jafa se lit à l'aune du feuilletage de sources qui s'y déploie, à ses emprunts directs et indirects, tant il exhibe que ses œuvres « se placent avant et après d'autres œuvres³ ». En 2022, le titre de l'exposition organisée à Turin qui lui est consacrée, *RHAMESJAFACOSEYJAFADRAYTON*, place son nom entre ceux de trois musiciens, Arthur Rhames, Pete Cosey, et Ronny Drayton, comme une sorte de signature informelle de son travail fichée entre celles de ses références, ce qui a pour effet de « consacrer l'auteur en redoublant les noms des signataires⁴ ». Là où on pourrait estimer que l'originalité et le style propre seraient menacés par de telles répétitions et expositions des sources, c'est bien l'hommage qui consacre A. Jafa en tant qu'artiste, intégré dans une histoire culturelle. C'est alors précisément parce que les spectateurs ressentent une impression de déjà-vu, reconnaissent çà et là une séquence virale vue sur internet ou la voix d'un rappeur connu apposée à un extrait de journal télévisé qu'on peut estimer que « le style se mesure autant aux moyens utilisés qu'aux effets produits⁵ ». Sans toujours produire d'images originales, un travail comme celui d'A. Jafa joue avec la culture visuelle du spectateur, avec sa mémoire et son attention. Son style se définit par le choix des images et par leur agencement, leur montage qui adressent « un défi à la capacité de mémoire et de perception du spectateur⁶ ». Dans *Love is the message, the message is Death*, des extraits de vidéos tout en majesté et en beauté précèdent ou succèdent à des séquences choquantes d'horreur ou de violence. Synchronisée au son des tambours d'un extrait de Kanye West, une séquence d'un policier giflant une femme noire qui tombe au sol précède celle d'une autre femme exécutant une chorégraphie de danse virtuose. En les juxtaposant rapidement, l'artiste exhibe que les deux corps féminins composent l'identité noire et sont inséparables l'un de l'autre au sein de l'his-

2. Henri FOCILLON, *La vie des formes*, op. cit., p. III.

3. *Ibid.*, p. III.

4. Yolande AGULLO, *La signature dans l'art depuis 1960*, op. cit., p. 80.

5. *Ibid.*, p. 52.

6. Christa BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main*, op. cit., p. 40.

1. Giorgio AGAMBEN, *L'homme sans contenu*, Belval, Circé, 1996, p. 81.

toire nord-américaine. Les corps triomphants de sportifs (le basketteur LeBron James marquant un panier dans un mouvement spectaculaire dont on peine à croire qu'il est possible), ceux d'icônes noires comme la chanteuse Beyoncé dans 7/11, le président Barack Obama délivrant un discours dans une église côtoient les corps humiliés d'un homme noir-américain, Walter Scott, abattu par un officier de police, des enregistrements de violences policières et de crimes haineux ou de discrimination systémique des noirs-américains. Les images sont connectées les unes aux autres de façon à produire des effets de rapprochement signifiants.

A. Jafa fragmente et juxtapose quand d'autres refont ou imitent. En 1993, lorsque l'artiste écossais Douglas Gordon réalise l'œuvre *24 Hour Psycho*, un ralentissement à l'extrême du film *Psycho* d'Alfred Hitchcock, il a pour intention de consacrer le style d'Hitchcock, dont on peut observer tout l'effort de composition de cadre par le ralentissement des images. Il en va de même pour l'œuvre *Remake*, de l'artiste français Pierre Huyghe, qui retourne en amateur le film *Fenêtre sur cour* d'Hitchcock, laissant volontairement des imperfections de cadre, et même des erreurs de diction des comédiens¹, proposant explicitement un pastiche², une redite que le titre souligne amplement. La référence est hommage appuyé et identifiable, quand l'appropriation pratiquée par A. Jafa prend plutôt l'aspect d'un travail de « cinéma de seconde main » dont « l'intégration d'un matériau trouvé apparaît comme un trait symptomatique³ ». L'auteur s'empare d'un matériau existant pour le remodeler et lui donner un nouvel usage formel et stylistique, où, selon les termes d'Antoine Compagnon, il « fait jouer » la citation et la « fait tra-



Arthur Jafa, *Love is the Message, The Message is Death*, 2016, capture d'écran
© Arthur Jafa – Courtesy of the artist and Gladstone Gallery

vailer⁴ ». À cet égard, il pourrait être apparenté à d'autres pratiques « d'assemblage », comme par exemple le travail de l'artiste suisse Christian Marclay, dont l'œuvre *The Doors* consiste en un montage de séquences puisées dans des films dans lesquels un personnage entre ou sort du champ par une porte. Les images en couleur et en noir et blanc, les comédiens hommes et femmes se succèdent au fil des films, des époques et des styles, créant des effets de rupture ou de continuité. De façon similaire, l'œuvre *A Movie* de Bruce Conner, réalisée en 1958, constitue un précédent analogique important à la pratique numérique d'A. Jafa. Conner rassemble dans cette œuvre des extraits de reportages télévisés, de documentaires, de films de fiction notamment de série B ainsi que des images personnelles. Les images sont mises en relation pour créer un récit polymorphe, en *found-footage*. Chez A. Jafa comme chez Conner ou Marclay, le travail relève de la collecte et du réagencement, refusant la citation clairement référencée. Certains artistes ont réalisé des copies conformes d'autres œuvres, les nommant de la même manière, comme Sturtevant et Sherrie Levine, respectivement avec les œuvres d'Andy Warhol et de Walker Evans⁵. Chez A. Jafa, la citation peut être repérable dans le titre ou dans le contenu, mais toujours avec manipulation ou remodelage. Ainsi,

1. Mickaël PIERSON, « Vers une pratique communautaire du remake », *Marges*, n° 17, 2013, <<http://journals.openedition.org/marges/158>>, consultée le 2 septembre 2023.

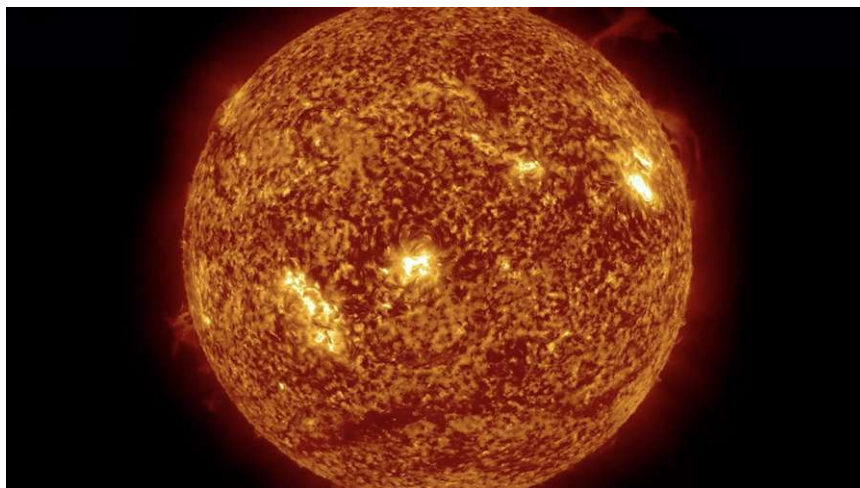
2. Gérard GENETTE, *Palimpsestes*, Paris, Seuil, 1982.

3. Christa BLÜMLINGER, *Cinéma de seconde main*, *op. cit.*, p. 25.

4. Antoine COMPAGNON, *La seconde main ou le travail de la citation*, Paris, Seuil, 1979, p. 36.

5. Charles BERTRAND, « Sherrie Levine et l'appropriation : imposture ou acte créateur ? », *Sociétés & Représentations*, n° 33, 2012/1, p. 129-142.

l'œuvre *AGHDRA* (prononcé « Aghuidra ») est un néologisme dérivé de la cité mythologique d'Agharta, et renvoie également à un album de Miles Davis (1975), dont la musique est fréquemment référencée et utilisée par l'artiste. La rétrospective qui lui est consacrée en Arles en 2022, *Live Evil*, est aussi une référence à un disque de Miles Davis. A. Jafa n'est plus dans l'ombre des auteurs pour lesquels il travaille (Stanley Kubrick, Julie Dash, Spike Lee), mais à son tour s'affirme en



Arthur Jafa, *Love is the Message, The Message is Death*, 2016, capture d'écran
© Arthur Jafa – Courtesy of the artist and Gladstone Gallery

tant qu'auteur avec ses propres références. Le geste de nommer et de signer qu'il pratique également avec le *remix* en musique rompt avec l'usage de pseudonymes sur internet, où beaucoup d'images, de textes ou de sons relèvent d'une pratique participative, ne sont ni signés ni possédés, et donnent lieu à une « dissémination du nom¹ ». L'artiste joue régulièrement du paradoxe apparent qui veut que ce soit l'appropriation d'images de multiples provenances et de nombreux auteurs qui vaille « l'attribution d'un style à l'individu² ». Ce n'est d'ailleurs pas chose nouvelle en histoire de l'art et il le sait.

Style et affect

Bien que les œuvres d'A. Jafa soient signées, revendiquées et identifiées par la critique, son style et sa singularité artistique font débat, un débat qui d'ailleurs fait partie de l'identité des artistes numériques, souvent interrogés sur ces points, sommés de justifier leurs pratiques, quand ils ne choisissent pas eux-mêmes de devancer la polémique sur les plagiaires et les imposteurs, de commenter leurs œuvres ou d'en revendiquer

l'originalité. Peut-on parler de style, et donc d'auteur, au vu de leur insaisissabilité visuelle et de la difficulté à les faire appartenir à un régime d'images identifié ? D'aucuns estiment qu'une œuvre numérique comme celle d'A. Jafa rend le statut d'artiste dépassé et suggèrent que « le mot opérateur serait plus pertinent » puisqu'il s'agit « de mettre en relation des choses », relation qui correspond bien à la pratique d'assemblage³. D'autres admettent que l'artiste ne disparaît pas, mais que son rôle change, puisque même s'il n'exécute pas, « l'artiste reste cependant le chef-d'orchestre de partitions et d'interprétations⁴ ». Force est de constater que la critique à charge de « l'art de la récup⁵ » qui y voit non seulement la fin du style, mais également la fin de l'affect, s'inscrit dans la continuité de la défiance envers les pratiques postmodernes de recyclage et de répétition, comme s'il n'y avait plus de nouvelles formes originales à proposer. Si la pratique d'A. Jafa n'a de nouveau que son outil numérique, les outils

1. Yolande AGULLO, *La signature dans l'art depuis 1960*, thèse cit., p. 369.

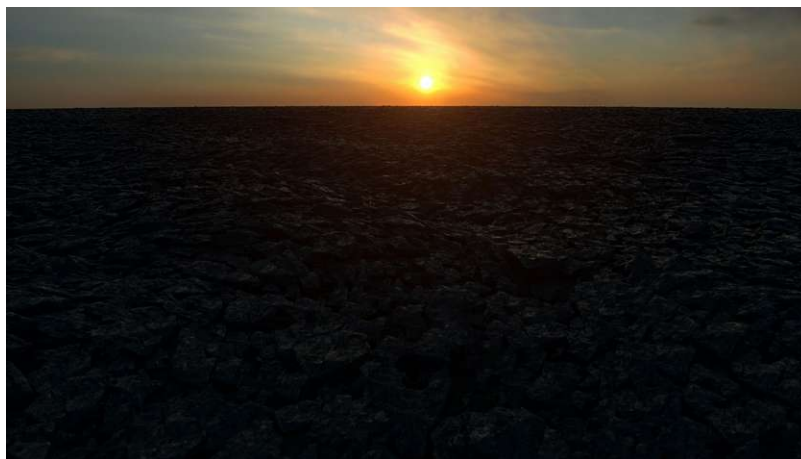
2. Antoine COMPAGNON, *Qu'est-ce qu'un auteur ?*, cours donné à l'université Paris IV-Sorbonne, séance « 5. L'auctor médiéval », <<https://www.fabula.org/compagnon/auteur.php>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Jean-Pierre FOURMENTRAUX, *L'œuvre virale, Net art et culture Hacker*, Bruxelles, La Lettre volée, 2013, p. 77.

4. Yolande AGULLO, *La signature dans l'art depuis 1960*, thèse cit., p. 367.

5. La réutilisation de matériaux est constitutive des sociétés industrielles européennes au XIX^e siècle, « siècle utilitaire dont la préoccupation caractéristique est de tirer parti de tout. », José-Luis Diaz, *Le magasin du XIX^e siècle, L'art de la récup'*, Paris, SERD, 2021, p. 27. Néanmoins à l'époque le recyclage est nécessité par la rareté de certains matériaux (peinture, papier, toile) quand aujourd'hui c'est le trop-plein d'images en ligne qui interroge les artistes.

rhétoriques mobilisés pour la critiquer ne le sont pas non plus. Toutefois la nouveauté ne saurait être un critère de style. S'il y a bien, dans les multiples usages du numérique, « une nouvelle forme de superficialité qui trouve ses prolongements dans une nouvelle culture de l'image et du simulacre¹ », on peut proposer que les pratiques artistiques même quand elles signent « la fin de l'affect, et la fin du style au sens du singulier et de l'identifiable² », redéfinissent le style en dehors de la notion de singularité essentialiste. Le titre de l'exposition au Louisiana Museum en 2021 *MAGNUMB* est un néologisme croisant les mots *Magnum* (grand) et *numb* (engourdi, paralysé). Le titre de l'exposition *Live Evil* (2022) juxtapose vivant et mauvais, jouant aussi sur le sens de *live* comme performance jouée en direct, tissant une « dualité presque contradictoire entre une force incroyable et la mélancolie³ ». De façon similaire, le montage des extraits vidéos dans les œuvres d'A. Jafa s'interdit toute transition, mêlant leur style, leur connotation et leur ton pour faire émerger de l'ensemble un autre style, une autre connotation, un autre ton. A. Jafa exhibe le caractère ambigu et arbitraire des juxtapositions qu'il propose. La redite de thématiques, poncifs de l'histoire de l'art (les monstres marins, la représentation de l'océan notamment dans *AGHDRA*), la reprise de références à l'actualité nord-américaine comme des faits de violence très médiatisés (*Love is the message, the message is Death*) font travailler ensemble les citations qui produisent des effets de rapprochement saisissants. On peut ainsi estimer que les pratiques de collecte et d'assemblages d'images ne signent pas la fin de l'affect, mais constituent de nouveaux « vecteurs d'affect⁴ ». Par



Arthur Jafa, *AGHDRA*, 2021, capture d'écran
© Arthur Jafa – Courtesy of the artist and Gladstone Gallery

exemple, la minutieuse articulation des registres du sublime et de l'abject est un des éléments caractéristiques de son travail⁵, articulation par laquelle il s'inscrit ostensiblement dans l'histoire de l'art et engage son spectateur non seulement à identifier un style et un discours, un contexte de création et de pensée, mais constitue aussi pour lui-même une façon de se situer vis-à-vis d'œuvres antérieures. Exercice de style selon ses détracteurs, l'œuvre numérique n'en est pas moins expérience de pensée. Le titre *Love is the message, the message is Death* met en tension l'amour et la mort, principe on ne peut plus classique, en l'articulant au non moins célèbre postmoderniste *The medium is the message*, formule qui n'est pas indifférente à la notion de style dans la culture visuelle contemporaine. Quel est-il, ce message ? Le style est mis au service d'un engagement politique, l'artiste souhaitant mettre en évidence l'histoire des noirs américains. Présentée sur un immense écran s'élevant du sol au plafond d'une très haute salle, *AGHDRA* est une vidéo d'1h25 montrant l'horizon d'un coucher de soleil sur l'océan en images de synthèse, ponctuée par les mouvements des vagues sur un fond sonore de morceaux de jazz ralentis et remixés.

Dans cette juxtaposition d'images, il est parfois incertain d'identifier la forme ou de distinguer le discours énoncé. Cette perte de repères est un des

1. Fredric JAMESON, *Le Postmodernisme ou la Logique culturelle du capitalisme tardif*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts, 2011, p. 40.

2. *Ibid.*, p. 51.

3. MATHIAS USSING SEEBERG, « Beauty through Horror », art. cit., p. 37.

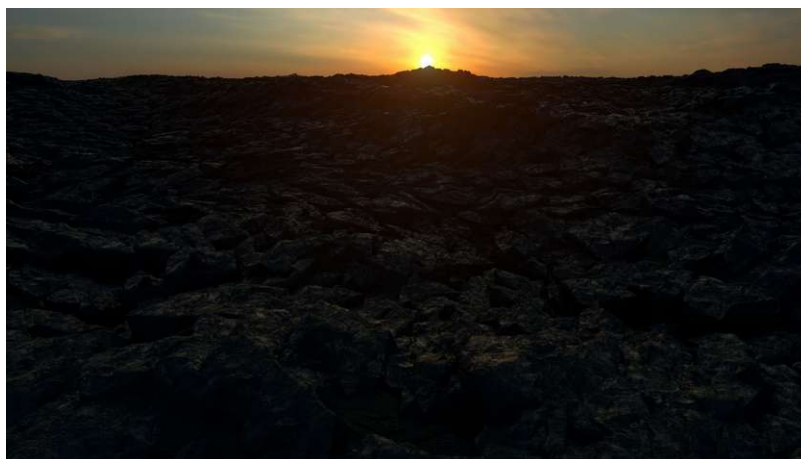
4. William C. WEES, *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*, New York, Anthology Film Archives,

1993, p. 44.

5. Marc-Christoph WAGNER, « Arthur Jafa : Blessed Being Black », entretien de l'artiste juillet 2021, <<https://vimeo.com/586302951>>, consultée le 2 septembre 2023.

effets que le style peut produire sur le spectateur, qu'il l'accomplisse par un florilège d'images très différentes ou par un horizon océanique continu mais très énigmatique et non moins homogène. Un des éléments les plus déstabilisants d'*AGHDRA* est la difficulté pour le spectateur de reconnaître ce qu'il voit. Si le coucher de soleil se reflétant dans l'eau est un motif récurrent et même un poncif en Histoire de l'art, qui évoque autant le peintre britannique J. M. W. Turner que la peinture d'église de la Renaissance et les représentations du firmament, l'interprétation qu'en fait A. Jafa est intrigante. Les vagues recouvrent une surface sans fond ni fin, liquide et solide, comme un magma, du pétrole, ou de la lave solidifiée : « l'eau est transparente, mais la mer volumineuse ne l'est pas et dissimule la vue¹ ». La matière épaisse et boueuse relève de l'océanique et du géologique, duplicité redoublée par l'usage de la lumière du soleil, chatoyante, les vagues semblant onduler comme du velours dans un mouvement voluptueux. Pourtant, elles paraissent aussi parfois rugueuses, ou semblables à des ossements, beaucoup plus menaçants. Cette ambiguïté visuelle est nourrie par une ambiguïté sonore. La musique, ralentie et manipulée volontairement, revêt parfois des accents épiques, proches de la musique de film, qui évoquent le générique de fin ou d'ouverture d'un film de kung-fu, d'un western, ou d'un film d'aventure. La tonalité est parfois grave, solennelle, et mélancolique, comme un *requiem* ou une marche mortuaire. La disparité sonore appliquée à une même image empêche le spectateur de rattacher le récit à un registre ou à un imaginaire cinématographique identifié.

L'ambiguïté est ainsi l'une des caractéristiques stylistiques du corpus d'A. Jafa. Quels que soient les outils et les matériaux visuels utilisés, qu'il s'agisse de documents numériques en *found footage* ou d'un espace numérique créé artificiellement, les



Arthur Jafa, *AGHDRA*, 2021, capture d'écran
© Arthur Jafa – Courtesy of the artist and Gladstone Gallery

œuvres d'A. Jafa génèrent toujours une incertitude et une perte de repères chez le spectateur, une forme d'inconfort. Son travail transforme un matériau supposé connu, commun (vidéos maintes fois diffusées, faits divers ayant fait grand bruit, personnages historiques très identifiables comme Martin Luther King ou Barack Obama) en un objet étrange, nécessitant l'interprétation. Dans *The White Album*, il consacre ainsi une longue séquence à une vidéo postée par le militant Dixon White sur sa propre chaîne YouTube consacrée à la vie politique américaine et intitulée *I'm a redneck and I love America* (« je suis un *redneck* et j'aime l'Amérique »). Pendant 5mn30, White, se présentant comme un militant antiraciste, parle de privilège blanc et de suprématie blanche. A. Jafa en met un extrait au contact d'images des caméras de surveillance ayant enregistré un fait divers raciste : un homme nommé Dylan Roof entre et sort de l'église de Charleston en Caroline du Sud, où il a tué neuf noirs-américains en 2015. Le collage semble redondant, ne présenter qu'un seul point de vue et catalogue le vidéaste comme le *redneck* qu'il annonce être, un terme péjoratif désignant une pensée réactionnaire. En réalité, White tient des propos outrés afin d'œuvrer à la prise de conscience de ses spectateurs. Le militant (blanc) White comme l'artiste (noir) Jafa travaillent en profondeur la capacité d'un discours à subir dilution et malentendu. L'incomplétude, la diversité des dizaines d'extraits compilés dans *Love is the message, the message is Death* ou dans *The White Album* empêchent le spectateur de déterminer fermement le point de vue. Cet effet de déstabilisa-

1. Erika BALSOM, *An Oceanic Feeling : Cinema and the Sea*, New Plymouth, Govett-Brewster Art Gallery, 2018, p. 53-55.

tion, de défamiliarisation est caractéristique du style d'A. Jafa. La lecture des œuvres n'a plus rien de l'approche divertissante et désinvolte que nous pouvons avoir des vidéos individuelles qui ont été utilisées pour les créer. La plupart des images sont violentes : A. Jafa les prélève de la banalisation des réseaux sociaux pour les imposer à l'attention du spectateur. En renvoyant ainsi son public, majoritairement blanc et européen, à ses propres biais et préjugés, l'artiste l'invite à prendre acte de l'inconfort qu'il ressent, et à se questionner tant sur sa propre responsabilité, que sur sa réception des images à travers les médias et à travers les œuvres d'art. L'artiste, qui dit « ne pas s'adresser aux blancs¹ » se joue régulièrement du caractère cryptique du contenu ou de la forme de ses œuvres. Selon les termes du philosophe Norman Ajari, « il s'agit à la fois de se soustraire aux exigences normatives du regard blanc, mais aussi de prendre ce dernier en défaut, de lui tendre le piège d'une stratégie de la déception systématique du désir² ». En effet, son style désarme, que ce soit par le paysage désolé ou flamboyant d'*AGHDRA* ou par le *found footage* de *The White Album*. Le regard du spectateur est pris en défaut, l'artiste estimant d'ailleurs que « s'il devait y avoir une dimension politique à son travail, celle-ci reposerait sur le fait de déstabiliser les conclusions hâtives ou évidentes auxquelles on veut le faire parvenir³ ». Le style met en évidence une stratégie narrative amenant le spectateur à penser ses propres gestes d'appropriation et ses habitudes de visionnage en ligne et au musée. Yolande Agullo fait de l'appropriationnisme « l'expression d'un simulacre, où œuvres et style deviennent les ressorts d'une critique à plusieurs niveaux⁴ ». À cet égard, reprendre les œuvres ou discours d'autres artistes, les mêler d'images de faits divers signifie aussi se situer par

rapport aux divers régimes de l'image, entre culture populaire et culture savante, et contraindre le spectateur à réfléchir à ce qu'est une image mémorielle persistante. Pour Sturtevant, reproduire les œuvres des artistes masculins dit sa position en tant que femme dans un environnement artistique principalement masculin, alors qu'A. Jafa se positionne en tant qu'artiste noir dans un environnement et face à un public blancs, dont « le style comme signature acquiert une fonction critique⁵ ». Il s'est fait connaître, non sans polémiques souvent, comme un homme noir qui emprunte et manipule : les connotations de tels gestes convoquent la prédation, l'appropriation, motifs essentiels à la construction de l'esclavage et du racisme dans l'histoire des États-Unis. En ce sens, le discours porté sur les emprunts à la culture savante comme à la culture populaire a une fonction réparatrice, de redistribution des valeurs autant que de réflexion sur ce que le style d'un artiste doit à ses prédécesseurs.

Conclusion

Le style est un processus conscient : lorsqu'il use de matériaux empruntés et de citations il produit d'autant plus un regard critique sur l'origine, la filiation, la dépendance. C'est peut-être particulièrement le cas dans le travail d'un artiste dit numérique car ses prélèvements en ligne à des mêmes, des vidéos virales ou à des images de faits divers très médiatisés engagent le spectateur à la conscience nette d'un déplacement et d'un recentrement. On s'arrête sur l'image hâtivement consultée et oubliée, on est saisi par la collusion créée par le montage entre un extrait de film ancien et un événement récent : le style est affaire de construction de la part de l'auteur, de reconnaissance de la part du spectateur, produisant des affects et des émotions durables, à effet critique.

La question de l'auctorialité et de l'originalité d'une pratique numérique peut alors se résoudre partiellement par le style : le style est la dimension intentionnelle et personnelle qu'un auteur assigne à des « styles », au sens que donnent à ce terme au

1. Emmanuelle LEQUEUX, « “Tout au fond de moi, je me sens davantage comme une chose” : Arthur Jafa, un artiste à la recherche de l'identité afro-américaine », *Le Monde*, 12 juin 2022.

2. Norman AJARI, « Du désir négrophilique. Arthur Jafa contre l'érotisme coloniale de la masculinité noire », *Minorité'Art*, 2019, p. 142.

3. Marc-Christoph WAGNER, « Arthur Jafa : Blessed Being Black », entretien cit.

4. Yolande AGULLO, *La signature dans l'art depuis 1960*, thèse cit., p. 82.

5. *Ibid.*, p. 20.

pluriel les éditeurs de logiciels. Les outils graphiques, de montage vidéo et audio comme *Adobe Bridge* ou *Premiere* proposent des styles pré-déterminés, mais l'usage qu'en fait A. Jafa est un style propre. On propose même d'avancer que lorsqu'il donne des consignes à des tiers, sollicite des graphistes pour générer des images de synthèse dont il entend composer une œuvre, il ne maîtrise que le style, dans son acception la plus crue et la plus essentielle. Le geste de création n'est pas le sien, il n'utilise pas lui-même les outils informatiques, mais c'est bien son style que des exécutants doivent mettre en œuvre. L'ancien assistant-réalisateur de cinéastes au style très marqué et identifiable comprend pleinement le style également comme une appropriation d'un outil et une interprétation d'un récit. Mis au service d'un discours politique sur la situation des noirs aux États-Unis, réaffectant les références à l'Histoire de l'art à la valorisation d'un contre-discours militant, le style d'A. Jafa s'inscrit au cœur de ce qu'est un style défini comme combinaison d'intentionnalité de l'auteur, d'esthétisation et de recomposition des matériaux utilisés et de production d'affects chez le spectateur.

Adrian FIX

Marque de style, trace de présence

JEU VIDÉO, DU PRODUIT À L'ŒUVRE

Nous sommes invités à nous interroger sur le risque que l'une des dernières évolutions technologiques, généralisée autour de la notion de numérique, ferait prendre au statut de l'artiste contemporain qui les utilise.

Ces technologies, ces outils, ces méthodes, par leurs process algorithmiques, ouvrent une nouvelle fois le débat sur le lieu de l'art. Il ne s'agit plus ici de discuter l'équipement de la main, ni même l'abandon du faire, mais bien de questionner la concurrence de la pensée machine. Comment l'artiste contemporain adepte des technologies numériques comme autant d'instruments de son art, fait-il pour préserver sa singularité malgré les récurrences constitutives des outils ? Comment l'expression de son style ou la reconnaissance de son appartenance à un style dans ce contexte technologique de création, participent-elles de la conservation du statut d'artiste ?

Mon propos semblera quelque peu provocateur mais je souhaite profiter de cette préoccupation pour retourner la problématique. Plutôt que d'interroger ce que le numérique fait au style, sous-entendu à une certaine idée de l'art, dans les pratiques artistiques contemporaines, il s'agira de rechercher si cette marque distinctive quand elle est repérée dans des formes considérées comme plus industrielles octroie un changement de statut. L'identification d'un style, d'une singularité, d'une communauté de pratiques, de formes, de manières de traiter le matériau numérique dans les produits industriels qui en résultent, caractériserait-elle leurs producteurs comme auteurs, comme artistes ? Cette question, je propose de la développer autour du jeu vidéo, produit industriel et nouveau médium à la fois. Pour illustrer rapidement la démarche, il s'agit moins de questionner si le style d'Andy Warhol est toujours présent quand en 1985 il répond à la société Commodore pour vanter les capacités de son nouvel Amiga¹, que d'in-

terroger la nature de ce que l'on ressent quand on fait l'expérience du jeu *Passage*² et que l'on se rappelle pour toujours que c'est un certain Jason Rohrer qui aura œuvré à ce *memento mori*³.

Contexte et condition d'expression d'un style à propos de la création vidéoludique

La naissance du jeu vidéo est contemporaine de celle de l'art numérique⁴ et l'on peut penser que les préoccupations d'une époque marquée par l'émergence du paradigme informationnel⁵ ait favorisé qu'une utilisation « contre-culturelle » des technologies informatiques initialement dédiées à la gestion puisse être saisie par l'art et le jeu comme une échappatoire. L'informatique de cette période s'inscrit dans les motifs de la cybernétique, en retenant surtout la technologie comme propice à la gestion et au calcul. Banques, assurances, armée et centre de recherche en sont les principaux utilisateurs. L'émergence de nouvelles utilisations plus humaines, le jeu et l'art sont au cœur du développement de la contre-culture des années soixante-dix, ils conditionnent largement la pensée d'une informatique personnelle⁶.

Si l'art numérique peine à se voir reconnu par le monde de l'art, le jeu vidéo est pour sa part très vite identifié comme produit à forte valeur ajoutée et nouvel acteur des industries culturelles. Le

2. Voir <<https://www.moma.org/collection/works/145533>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Symbole, trope, œuvre qui nous rappelle l'inéluctabilité de la mort.

4. On associe cette naissance aux années 1960, même si pour le jeu vidéo on peut situer la préhistoire du médium à 1948 avec *The cathode ray amusement device*, dont l'existence repose avant tout sur le brevet déposé.

5. Philippe BRETON, « Généalogie du paradigme informationnel », *Revue des sciences sociales*, n° 28, 2001, *Nouveaux mondes* ?, p. 129-136.

6. Fred TURNER, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand un homme d'influence*, Laurent Vannini (trad.), Caen, C&F Éd., 2012, 432 pages.

1. Voir <<https://www.laboiteverte.fr/lart-numerique-dandy-warhol-amiga/>>, consultée le 2 septembre 2023.

concept initié par Adorno et Horkheimer dans *La dialectique de la raison*, serait certainement au cœur du débat s'ils avaient été contemporains de ce nouveau médium et Walter Benjamin n'en aurait pas moins tenté une position plus nuancée. Quant à l'effet « numérique », comment ne pas suivre Pierre-Damien Huyghe¹ dans l'analyse qui le conduit à fixer le principal changement de paradigme à la naissance de la photographie plutôt qu'à l'émergence du paradigme informationnel et dans ce cas – c'est nous qui soulignons – conserver, comme toujours valide, l'essentiel des thèses de l'école de Francfort sur ces domaines².

Autant le caractère hyper technologique et dématérialisé de la fabrique numérique est un frein à la reconnaissance de l'art numérique, autant il garantit une parfaite adaptation aux processus tayloristes d'une industrie culturelle qui pèse aujourd'hui plus que celles du cinéma et de la musique réunies.

Mais alors, partant de ce constat d'une industrie du jeu vidéo, comment envisager d'identifier une expression de style, que celle-ci soit individuelle ou collective, singulière ou appartenant à un groupe plus large ? Comment considérer ce produit industriel comme l'aboutissement du travail sur un nouveau médium ? Nommons-le ainsi et examinons les possibilités d'exercice d'un style par ceux qui manipulent ce nouvel objet. On peut y distinguer trois pôles : un pôle industriel, un pôle libéral et un pôle mécanique.

Un pôle industriel

Dans l'industrie constituée autour de lui, le jeu vidéo peine à exister comme forme artistique à part entière. La finalité productive nécessite des opérateurs, graphistes maîtrisant outils et méthodes dans l'exercice d'une réalisation cadrée. En amont, une direction artistique entourée de

concept-artistes³ est associée à une direction technique pour donner forme et vie aux mécaniques envisagées par le *game design*⁴. Cet ensemble créatif restant sous le contrôle des garants d'une analyse produit qui aura défini en fonction du marché les contraintes et contenus nécessaires ne laissant a priori qu'une faible marge créative.

Un pôle libéral

Le monde de l'art contemporain s'intéresse au jeu vidéo dans une relation plus problématique. Les artistes en saisissent les formes, les contenus, mais dans un rapport où ces formes et contenus sont saisis comme sujets de leur art voir comme matériaux désassemblés. Images triviales, profanes, animations, interactions, séquences de *gameplay*⁵ sont réhabilitées, exorcisées de leur genèse industrielle dans une sorte de mouvement duchampien de transformation du produit en œuvre comme le développe Norbert Hilaire dans *L'art dans le tout numérique*, quand il nous dit page 43 : « Nous habitons désormais le temps de ce que j'appelle un duchampisme généralisé, lequel s'est étendu au-delà de la sphère stricte de l'art⁷ ». Parfois, exercice différent, plus modestement et dans une démarche qui s'inscrit dans celle de l'art numérique, les formes ludiques interactives sont juste détournées, conservées et considérées comme

3. Les artistes qui produisent les illustrations de projections des univers, des personnages, des environnements propres à fantasmer la fiction à venir à alimenter l'imaginaire des autres artistes de l'équipe mais aussi nécessaires à la communication.

4. Le *game design* ou conception de jeux correspond pour le dire simplement à la conception générale du jeu, qui englobe à la fois la définition des mécaniques, des règles, de l'univers de jeu, de sa scénarisation, de sa narration, même si ces aspects sont développés plus précisément ailleurs, des enjeux et aujourd'hui de plus en plus de l'écriture des discours propres au médium.

5. Il faut lire « libéral » comme référence à la tension entre arts libéraux et arts mécaniques comme repris dans le pôle suivant.

6. Le *gameplay* ou pour une traduction facile, jouabilité, constitue la médiation entre joueur, dispositif et fiction, répondant à des schémas institués et reproduits pour leurs fonctionnalités ludiques, quand ils évoluent se renouvellent ou innove on parle de *gameplay* émergent.

7. Norbert HILAIRE, *L'art dans le tout numérique*, Paris, Manucius, 2015, p. 43.

1. Pierre-Damien HUYGHE, *Numérique, la tentation du service*, Paris, B42, 2022.

2. On renvoie aux premières ébauches de *la dialectique de la raison* qui interrogeaient la culture de masse aux formes plus abouties recensées dans *Théorie esthétique* qui explicite un peu plus la fabrique de cette culture. Voir la traduction de Marc JIMENEZ chez Klincksiek : Théodor W. ADORNO, *Théorie esthétique*, Paris, Klincksiek, 2011, 520p.

telles. Une forme désormais légitimée dont les forces sont saisies pour des expériences qui s'inscrivent dans une démarche proche de l'installation.

Un pôle mécanique

Dans une sorte d'entre deux où d'interstice, se développent pourtant d'autres approches pour lesquelles on pourrait qualifier les acteurs d'artisans du jeu vidéo ou de praticiens d'un art mécanique en quête d'appropriation de ce nouveau médium. Revendiquant ce complexe de formes et de processus comme matériau singulier et entier. S'ils ne font finalement pas autre chose de manière concrète et technologique que les acteurs de l'industrie dont ils sont souvent issus, ils cherchent pourtant à s'en émanciper. Si tour à tour, dans ce milieu qualifié d'indépendant, se succèdent des travaux de commandes et des productions plus originales dans leur traitement, naissent aussi parfois des expressions plus singulières que l'on regroupe sous la notion d'*Artgame*¹. Il faut comprendre cette notion comme l'identification dans la création de jeu vidéo d'une démarche qui se reconnaît comme artistique. Il est important d'insister ici sur l'ordre sémantique quitte à se répéter. Ce n'est pas l'art contemporain qui se saisit de la forme mais bien les praticiens de la forme vidéoludique qui revendiquent – rarement de façon explicite – le caractère artistique de leur intention comme de leur processus de création. Trois lieux où un même objet, technique et plastique, est fabriqué selon sa destination, mais aussi ses intentions, qualifié différemment.

Dans l'industrie, et même s'il faudrait certainement nuancer, la spécialisation des métiers entraîne une identification des seuls producteurs d'images, de sons et de musiques parfois, comme relevant d'une dimension artistique. À l'exception des personnes chargées de la direction artistique, les opérateurs graphiques sont censés n'exécuter qu'un travail de commande. Si la réalité du terrain est plus nuancée dans la majorité des cas, les

logiques d'*outsourcing*² pratiquées par les très grosses productions s'exercent comme dans le milieu de l'animation. Reste que l'industrialisation produit une anonymisation des opérateurs mais c'est aussi ce qui se produit dans l'essentiel des industries culturelles et créatives comme on les nomme aujourd'hui, le cinéma faisant figure de résistant au moins sur le plan symbolique avec ses génériques. Les images n'ont plus d'auteur et nul besoin de craindre une intelligence artificielle qui effacerait la main, les process même s'y emploient. Pourtant les intentions, les ébauches, les coups de gommages, les papiers froissés, les moments de solitude devant la page blanche n'ont pas manqué. L'objet, un jeu vidéo, parmi d'autres jeux vidéo est produit, reproduit et diffusé. On voit bien que l'identification d'un style dans ce contexte de production industrielle sera difficile ou plutôt qu'il s'agira d'une définition plus large, plus lâche qu'il nous faudrait préciser, nommer différemment, ce qui n'est pas le cas puisque l'on assiste au contraire à une confusion très postmoderne des termes.

Dans l'art contemporain, quand le jeu vidéo est convoqué il l'est le plus souvent comme élément représentatif de son temps, comme matériau propice à une reconstruction artistique, comme fragment, de la même manière qu'une image utilisée dans un collage perd sa nature initiale pour en retrouver une nouvelle. S'il y a style ce sera bien le style de l'artiste indépendamment de ces fragments de matériaux particuliers. C'est ce que l'on observe par exemple chez l'artiste Invader³, qui depuis 1998 crée et insère, de petites mosaïques représentant des éléments détournés d'un des premiers jeu vidéo *Space Invaders*⁴ (Taito 1978) un peu partout dans le monde. C'est la marque de l'artiste, sa singularité, qui est aujourd'hui largement identifiée, au point que, selon les moteurs de

1. Plusieurs approches de ce courant et de ses définitions, je renvoie ici vers Claire Siegel qui élabore une fine analyse de ces concepts croisés et pourtant bien distincts : <<https://www.theses.fr/2015MON30037>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Le mot doux employé par l'industrie pour qualifier les pratiques de délocalisation. Principalement vers les pays à bas coût de main d'œuvre principalement pour le passage à la production de masse des *assets* graphiques et des animations

3. Voir <<http://www.artnet.fr/artistes/invader/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir <https://fr.wikipedia.org/wiki/Space_Invaders>, consultée le 2 septembre 2023.

recherche utilisés, l'œuvre et l'artiste apparaissent bien souvent quand on saisit le mot, comme proposition avant même l'objet original. C'est bien le style de l'artiste qui est évoqué et que son concept soit né d'un intérêt pour un objet d'essence numérique, un jeu vidéo en l'occurrence, importe peu. L'analyse vaut pour la majorité des œuvres s'inspirant de la culture vidéoludique. *A contrario* d'autres artistes s'intéressent davantage à ce qui serait le caractère propre du jeu vidéo, l'interactivité, et utilisent ces modalités d'action au service d'installations pour leurs seules fonctionnalités. D'autres encore identifient comme domaine à part entière les dispositifs qui permettent de jouer, les contrôleurs, et les détournent, les transforment, en inventent de nouveaux, non pas pour jouer juste différemment à des jeux existants mais pour confronter ce matériau interactif au collectif, au public, aux espaces, aux expériences kinesthésiques, synesthésiques. Un collectif aux allures de mouvement s'institue progressivement, avec notamment une artiste qui commence à s'imposer, Tatiana Vilela Dos Santos¹. Mais là encore il est difficile d'identifier une marque, une manière de traiter le matériau qui soit spécifique, le processus étant le plus souvent exploratoire, expérimental et dans une sorte d'autopoïèse renouvelée par les situations. L'artiste ou le collectif sont identifiés par leur exposition, par leur présentation aussi, leur médiation parce qu'ils sont rarement absents des œuvres présentées et souvent présents lors de vernissages si l'œuvre est autonome. Le mouvement est encore récent et les artistes explorent en même temps ce nouveau continent, questionnant tour à tour de nouvelles médiations interactives, l'absence d'écran, la connectique physiologique ou sociale, mais cette effervescence et l'éclectisme dans l'œuvre de chaque artiste « s'ils participent à distinguer le mouvement et bien que chaque artiste soit identifié », ne caractérisent pas leur style.

C'est bien dans le contexte plus artisanal du jeu vidéo et avec ce courant plus spécifique de l'*Artgame* que l'on peut tenter de déceler des éléments plus probants d'une marque de style, d'une

manière propre de faire, de traiter, d'exposer qui identifierait qui qualifierait une singularité. Non que les autres lieux l'interdisent mais bien parce qu'autant le monde de l'industrie que le monde de l'art contemporain pèsent de leurs doxas respectives sur un médium qui cherche à s'émanciper et l'obscurcissent de leurs prérogatives. C'est le lieu qu'il s'agit d'investir maintenant pour tenter d'y déceler des signes, des traces, des motifs.

La trace du style dans le jeu vidéo : de l'étiquette à l'empreinte

L'identification d'un style, au sens que lui donne les arts plastiques, l'esthétique, la littérature², accorderait-elle au jeu vidéo un caractère artistique ? Selon sa praxis ? Sa poïésis ?

Cette recherche de style comme qualifiant est tout aussi opérante dans les trois situations exposées, y compris pour les productions industrielles. Leur dimension allographique ne devrait pas poser plus de problèmes qu'elle n'en suscite aujourd'hui au regard de l'industrialisation de l'art, et l'artification de cette industrie culturelle ne pourrait y être saisie que comme un contre-point. Le concept développé par Roberta Shapiro et Nathalie Heinich³ est pertinent pour décrire le mouvement qui opère dans le milieu du jeu vidéo indépendant et plus particulièrement celui de l'*Artgame*. Les aspirations, les stratégies, mais aussi les freins ou les simples récupérations, montrent que ces volontés émancipatrices se heurtent pourtant à une industrie qui n'a aucun intérêt à une quelconque légitimation. En dehors du bruit cosmétique des commentaires sur la « beauté » des scènes photoréalistes proposées, l'industrie du jeu vidéo ne goûte guère la critique esthétique. Pour le coup, il nous faut revenir à une lecture plus bour-

1. Voir <<https://www.mechbird.fr/>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. La requête *Style* du CNRTL <<https://www.cnrtl.fr/definition/style>>, consultée le 2 septembre 2023, distingue trois entrées relatives aux objets, au traitement des formes esthétiques et à la manière d'être, de se comporter. C'est bien de la seconde qu'il est ici discuté et plus particulièrement des acceptions mentionnées en AI, BI, EI, et relatives à l'expression, la reconnaissance, la façon.

3. Nathalie HEINICH, Roberta SHAPIRO (dir.), *De l'artification. Enquêtes sur le passage à l'art*, Paris, EHESS, coll. « Cas de figure », 2012.

dieusienne pour comprendre les difficultés à ce qu'un véritable champ du jeu vidéo se constitue.

L'identification du style dans une production vidéoludique, la qualifierait alors comme œuvre, œuvre d'art mécanique, plus proche de la production artisanale certes, mais œuvre quand même. À la fois émancipée d'une unique finalité productive mais aussi d'une libéralisation non souhaitée¹.

Un style étiquette ou machine

Mais dans cette recherche d'une trace de style, il nous faut peut-être écarter préalablement les mentions qui brouillent cet accès. Le terme est souvent utilisé par exemple pour désigner l'emploi d'un procédé technique, significatif d'une organisation de concepts qui vont constituer un modèle selon une hiérarchie d'algorithmes propre à assurer une identification constante. Par exemple on peut trouver de façon récurrente dans la sphère du jeu indépendant, le recours au terme « style Pixel Art ». Sans s'égarer dans les différentes nuances de cette expression, on peut caractériser cette forme comme celle qui nous rappelle l'essentiel des graphismes réalisés pour le jeu vidéo dans les deux premières décennies de son développement industriel, à la suite des représentations par signaux électroniques des débuts et en parallèle des balbutiements vectoriels. Si cette fabrique de l'image était alors contrainte, par la limitation de mémoire, de palette de couleurs, elle est aujourd'hui choisie à la fois par distinction et par défi. Les graphistes de cette époque – on devrait plutôt parler d'ingénieurs confrontés à des problèmes de représentations –, composaient avec les limites tout en cherchant à les repousser. Chaque évolution qui se traduisait d'un point de vue plastique représentait de fait une victoire sur la contrainte technologique.

1. L'émancipation d'une tutelle de l'art contemporain est tout aussi présente que l'émancipation des impératifs de marché posés par l'industrie. Les créateurs de jeux vidéo revendiquent ici pour ce qu'ils créent, un jeu vidéo, une dimension artisanale animée d'intentions artistiques.

C'est ce rapport de contraintes que s'imposent les pixels artistes d'aujourd'hui. Le défi reste proche de celui des mosaïstes, un carreau / pixel, une teinte et un rapport d'assemblage². S'il est indéniable d'accorder la mention de style quant à la singularité des choix et des assemblages des artistes qui par le passé se confrontaient à ces contraintes ou à ceux qui aujourd'hui se les imposent, quel est l'intérêt d'utiliser la mention de « style Pixel art » sinon à des fins de classification commerciale, pour qualifier des formes que les palettes et *templates*³ de logiciels vont pouvoir reproduire. Parler de « style *Pixel Art* » semble alors aussi anachronique que lorsque l'on évoque un « style Pariétal » à propos d'objets marqués de symboles caractéristiques de l'art pariétal. Cette logique de citation est largement déployée dans le merchandising des objets. À l'inverse de l'utilisation de l'objet comme support publicitaire, c'est une valeur supposée et identifiable qui permet par sa convocation d'en doter l'objet. On peut voir à ce sujet le concept de halo développé notamment chez Gilbert Simondon⁴.

D'autres formes régulièrement identifiées comme autant de styles sont tout aussi problématiques et même caricaturales. Sans toutes les décliner, on peut citer pour ce qui concerne le registre minimaliste, le « style *Flat* », en 2D et le « *Cell Shading* », en 3D. Le premier est inspiré d'un fonctionnalisme hérité du Bauhaus et principalement installé par les pratiques d'UI⁵ prônées par les industriels des « applications », Apple, Microsoft, Google quand le second est issu de techniques plus proches de la bande des-

2. Souvent animés de challenges, de labels, la contrainte fixe un nombre limité de couleurs utilisables comme l'imposait la technologie d'alors.

3. Canevas ; de fait un modèle au sens plastique, mais aussi de plus en plus au sens d'assemblage de code informatique qui vont faciliter le développement en réduisant le temps de développement. Le risque quand cette logique va trop loin réside dans l'uniformisation, mais surtout dans l'absence de critique de cette réduction de ses propres processus.

4. Par exemple dans : Gilbert SIMONDON, *Du Mode d'existence des objets technique*, Tentatives, Paris, Aubier, 1958.

5. Pour Interface Utilisateur, les techniques et considérations plastiques sur la relation entre l'utilisateur et la proposition d'action de l'écran, la composition, le traitement des couleurs, des formes, des boutons.

sinée¹. Ces deux « styles » constituent aujourd'hui une large partie des formes visuelles produites dans la sphère indépendante contemporaine. Le « style *Flat* » s'est d'abord développé avec l'impératif d'unification d'expérience qu'Apple et Microsoft vont imposer pour unifier les expériences utilisateurs entre ordinateurs, tablettes, smartphones. Ce virage pour l'expression graphique de nos interfaces, proprement marqué par des choix industriels, par leurs équipes de *design* internes aussi, est réapproprié par nombre de graphistes qui pensent pourtant innover. C'est une illustration évidente du concept développé par Théodor W. Adorno dans sa théorie esthétique, de la valeur capitaliste d'une nouveauté quand elle est inscrite dans une stratégie². Il est vrai qu'il y a peu de distance des bureaux d'études des GAFAM à ceux des concepteurs de logiciels d'infographie. De proche en proche, l'impératif de fonctionnalité et l'économie de moyens que permet cette approche « *Flat* » propre aux interfaces va se diffuser vers l'expression vidéoludique indépendante. D'abord parce que la forme s'installe dans les outils, parce qu'elle se prête mieux à une expression épurée des idées, du discours, mais aussi parce qu'elle permet de s'exonérer d'une charge de production graphique qu'imposent les vitrines du jeu vidéo AAA³ avec leur photoréalisme. Rapidement ces contraintes prennent les oripeaux du choix, voire du choix esthétique et même critique.

1. Sans rentrer dans les aspects techniques qui sont complexes, il s'agit de retirer l'effet photo réaliste en jouant sur l'accentuation du trait de bordure des formes et en modifiant les ombrages par un jeu d'éclairage particulier, le tout aboutissant à un effet que l'on peut qualifier de Cartoon. L'effet, rarement travaillé « à la main » est principalement obtenu par la mise en œuvre d'algorithmes présents dans de nombreux outils d'infographie.

2. Théodor W. ADORNO, *Théorie esthétique, op. cit.*

3. L'appellation AAA (Triple A), on devrait plutôt parler de code de langage dans le jeu vidéo identifie un projet ou un produit qui mobilise des moyens très importants de production, s'attend à un retour sur investissement tout aussi important et dans un même temps agit sur les consommateurs comme peut agir la notion de blockbuster pour l'industrie du cinéma. On arrive par déclinaison à parler de AA (Double A). L'utilisation du code III (Triple I) employée à propos des jeux indépendants pose par ailleurs la question du périmètre de cette mention « indépendant » dans cette industrie.

On revendique – parfois plus fort du côté de leur réception – le choix de cette frugalité technique comme la marque d'appartenance à une certaine contre-culture du jeu vidéo. Des jeux vidéo comme *Monument Valley*, *Firewatch*, *Gris*, *Kentucky route Zéro* ont marqué par leur succès d'estime, au point que ces « styles » graphiques soit représentatifs d'une expression porteuse des valeurs du jeu indépendant. Pourtant, ce résultat graphique est le plus souvent le fait du seul équipement logiciel, des outils, des traitements, que d'une singularité artistique, et l'identification d'un style au travers de ces rendus tient plus à l'algorithme qu'à l'esthétique. La question qui vient se formule alors sur le « de quoi est-ce le style ? » plutôt que « de qui est-ce le style ? » Cette tendance est tellement marquée que l'on arriverait presque sans erreur à identifier le moteur de jeu⁴ utilisé pour la production.

Cette question d'un modèle générique re-exploitable vaut pour tous les glissements sur la notion de style tels que l'on peut les utiliser quand il s'agit de distinguer un comportement, une manière d'être, une attitude, et les produits qui y sont tôt ou tard associés. Ces effets de mode, de halo, comme vu plus haut, sont au cœur des pratiques et bien plus encore dans ce périmètre du jeu dit indépendant. Le motif est avant tout économique, on le comprend bien mais ce qui est problématique c'est que cette question ne soit pas discutée ou peu. Le rapport aux outils et plus généralement à la technique n'est pas nouvelle, mais si le numérique n'échappe en rien à la règle dans ce domaine pas plus qu'il n'en accentue les travers, la question des processus de création quand il s'agit d'évoquer les outils est trop souvent éludée.

4. C'est la partie chargée de produire l'ensemble des liens entre les choix de développement, scripts événementiels ou comportementaux et le *hardware*, l'électronique, les différentes cartes, d'affichage, de calculs physiques et la gestion des différents périphériques. Ces moteurs constituent dans les *frameworks*, sortes d'interfaces outils de développement des jeux avec tous leurs services dédiés, l'usine logicielle permettant leur création.

La critique de ces productions vidéoludiques n'éclaire pas mieux l'emploi de la notion, comme la presse spécialisée ou les discussions les plus triviales de leurs consommateurs. Il y est question de « style manga » par exemple ou comme pour le *pixel art* on qualifie une identification plastique, mais ici propre à un média/médium extérieur, on en saisit la forme générique, l'image populaire, sans forcément en importer toute la culture. On y évoque une époque quand on parle de style médiéval où là encore on convoque un patchwork de représentations, images, musiques, poncifs historiques sans que ces captations ne soient investies. La notion est tour à tour confondue avec celle de genre, de type, de catégorie, parfois dans une même phrase¹, elle peut tout désigner sans pour autant évoquer quoi que ce soit de précis, mais reste utilisée principalement pour marquer le rapprochement avec d'autres médiums, on parle par exemple de style cinématographique, de style cartoon, etc.

Empreinte plastique, empreinte mécanique

De nombreuses études ont été produites sur la question du style dans le jeu vidéo, une des plus intéressante est certainement celle que mène Martin Picard dans son article paru dans sciences du jeu² où il s'attache à interroger, sinon l'appartenance du jeu vidéo à l'Art, tout au moins l'existence de son esthétique singulière. Dans cet article riche de très nombreuses références sur le sujet, Picard, s'appuyant notamment sur Järvinen³, établit un état des lieux de l'identification de styles de

jeu, à la fois historique et structurel, qui reflète l'analyse scientifique de cette observation et l'utilisation plus triviale qui en est faite tant par le public que par la critique journalistique. Reste, et l'auteur le concède, qu'il s'agit avant tout d'un point de vue sur la dimension médiatique et principalement audiovisuelle du jeu vidéo. L'apparition de noms de personnes, qualifiées de créateurs, d'auteurs, d'artistes est singulièrement absente. On identifie surtout des courants, des formes génériques comme si elles étaient, sans n'avoir eu à être créées. Mon propos ne cherche pas à négliger ce formidable apport aux études vidéoludiques, mais juste à clarifier ma position, d'un regard qui s'intéressera plus au médium qu'au média.

Progressivement on commence malgré tout dans les différents discours à qualifier par l'emploi de la notion de style, une entité comme responsable d'une production et par glissement, de sa création. Très largement, l'identification d'un studio dont on reconnaît la « marque », participe d'une patrimonialisation du jeu vidéo. L'empreinte plastique identifiée est le plus souvent celle d'un studio, d'une équipe, de la même façon que l'on reconnaît un *Disney*, un *Pixar*, un *Ghibli* on reconnaît ou plutôt reconnaissait un *Psynosis*, un *LucasArts*, un *Sierra On-Line*⁴. C'est devenu plus difficile aujourd'hui avec quelques très gros studios indépendants⁵ qui jouent désormais également le rôle d'éditeur. Comment identifier un style *Ubisoft* ? Il faut plutôt regarder du côté de l'empreinte des mécaniques ludiques qui quand elles s'imposent comme propre à une expérience singulière marquent la réception et se voit qualifiées. Tel studio est reconnu dans sa façon de traiter les combats, tel autre est reconnu pour la pertinence ou la richesse de ses dialogues de qualité littéraire, un autre pour sa gestion des rythmes, un autre encore

1. Il suffit de taper sur un moteur de recherche une requête du type *style de jeux vidéo* ou *style dans le jeu vidéo* et quand l'on tape la requête, *notion de style dans le jeu vidéo*, on constate (malgré l'entrée sur l'article Martin PICARD, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu*, n° 6, 2016) la présence massive de ces glissements dès lors que l'on s'éloigne d'une lecture scientifique du sujet.

2. Martin PICARD, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », art. cit.

3. Aki JÄRVINEN, « Gran Stylistissimo: The Audiovisual Elements and Styles in Computer and Video Games » dans F. MÄYRÄ (dir.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere, Tampera University Press, p. 113-128.

4. Quelques studios d'une autre génération, les années 1980 à 2000, dont on reconnaissait facilement la facture malgré des thématiques ou des *gameplays* différents.

5. Indépendant est ici associé à une lecture économique, à contrario du mouvement cité par ailleurs, ces studios sont tous capitalisés et aussi puissants que d'autres éditeurs qui n'auraient que ce seul rôle.

pour son *flow*¹ propre à construire des expériences agréables pour tous ou au contraire celui qui est reconnu pour son exigence, pour sa difficulté sans compromis.

La marque de l'auteur

De ce qui précède ne ressort pas l'expression autoritaire sinon celle que l'on imagine comme préalable au processus de production. On connaît l'œuvre, on la consomme, on en fait l'expérience mais si le jeu a bien dû être pensé, conçu, fabriqué, la reconnaissance de ces actes n'est le plus souvent attaché qu'à une entité abstraite. Pourtant l'auteur de jeu vidéo existe, seul ou associé à d'autres autour d'un projet, remarquables par leur originalité dans la production indépendante ou parce qu'ils ont acquis la figure de star dans l'industrie, on parle autant d'eux que de leur œuvre, on les nomme avant de nommer leur jeu. C'est peut-être là que se situe la marque de style à rechercher, là où les individus sont reconnus comme auteurs avant même la reconnaissance des sociétés commerciales qui les distribuent. Certains se sont vus reconnaître cette distinction au cours de leur parcours dans l'industrie, le plus souvent bien en amont de leur développement actuel, mais le phénomène ne se produit quasiment plus aujourd'hui dans ce cadre. La plupart d'entre eux sont à l'origine de personnages de jeu devenus des icônes, d'univers devenus des licences ; Michel Ancel avec *Rayman*, Shigeru Miyamoto avec *Mario* ou *La légende de Zelda*, Hideo Kojima pour la série des *Metal Gear Solid* pour n'en citer que quelques-uns. Si ces distinctions, cette starisation se font plus rares dans l'industrie, c'est certainement dû à

1. Concept formulé principalement par le psychologue Mihaly Csikszentmihalyi dans la théorie du même nom qui s'appuie sur le constat que dans certaines circonstances particulières nous apprécions mieux ce que nous vivons, préservés d'une entropie psychique paralysante. Cet état ou plutôt cette zone de *flow* se situe dans un équilibre entre ennui et anxiété provoqués par le rapport dynamique entre défis et capacités. Jenova Chen responsable du studio *That Game Company* en tirera une stratégie d'équilibrage des jeux vidéo à la fois séduisante mais aussi problématique sur bien des aspects. Pour la thèse initiale voir Mihaly CSIKSZENTMIHALYI, *Flow : The Psychology of Optimal Experience*, New York, Harper & Row, 1990.

la taille des studios, à leur rachat, aux organisations plus structurées au *turn-over* des équipes, à la logique de la firme, à leur financiarisation aussi. Pour retrouver l'émergence de noms, d'individus, de créateurs identifiés d'ailleurs, plutôt que de stars, il faut suivre la scène indépendante. Seuls ou en petit comités ils sont distingués et reconnus par un succès d'estime, que le jeu ait rencontré une réussite économique ou non. Un Lucas Pope pour son *Paper Please* ou son *Return to Oobradim*, un Gonzalo Fresca avec *September 12th*, un Davey Wreden avec *The Stanley Parable* ou *The Beginner's guide* sont mondialement connus pour leurs jeux si différents, comme autant de portes ouvertes à partir de propos ludiques singuliers qui interpellent sur la puissance discursive du jeu vidéo.

Que dire encore, et dans un rapport plus esthétique, de la poésie que dégagent depuis plus de trente ans les œuvres d'Eric Chahi dont *Another World* a inauguré l'introduction du jeu vidéo au MOMA², qui alterne les travaux de niche pour des studios majeurs avec des projets plus indépendants avec toujours le même décalage d'une sensibilité à une esthétique de l'environnement probablement née de sa fascination pour les volcans. Un Fumito Ueda qui s'exonère très tôt au sein d'un studio majeur³ de toute concession aux impératifs de *gameplay* qu'exigent le marché. Son *design* par soustraction⁴ ne vise que la sensation, l'émotion que doivent provoquer la relation aux personnages comme aux environnements. On ne sort pas indemne de l'expérience d'un *ICO* ou d'un *Shadows of Colossus*⁵.

Que dire encore des expériences offertes par Auriea Harvey et Michaël Samyn du studio *Tales of Tales*, quand avec *The Path* ils nous confrontent à une vision torturée du *Petit Chaperon rouge*, avec *The Graveyard* à une séance méditative au cimetière, ou encore avec *Bientôt l'été*, une plongée dans le *nouveau roman* où l'on croisera Marguerite Duras. Certainement le duo qui opère un rapport des

2. Museum of Modern Art de New York.

3. SONY ENTERTAINMENT

4. Pour un développement du concept voir : <<https://ichi.pro/fr/la-definition-de-la-conception-par-soustraction-176273530286449>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Les deux jeux principaux où le style de Ueda s'exprime. Un peu plus tard sortira *The Last Guardian*.

plus sincère et volontairement complexe entre art contemporain et jeu vidéo.

Alors, difficile de dire si le jeu vidéo s'exonère de l'effet aseptisant que produirait le numérique sur les formes, à la fois par le caractère reproductible mais aussi par la dimension normative des algorithmes qui constituent les outils. Reste que tout aussi puissant qu'il soit, le numérique n'agit pas différemment d'autres puissances techniques qui l'ont précédé. Les pratiques, les méthodes, les modèles, qu'ils soient le fait des organisations humaines, des dispositifs ou systèmes s'inscrivent toujours insidieusement comme indépassables. Bien sûr, s'agissant de productions culturelles et créatives et particulièrement de jeux vidéo, ces algorithmes pèsent sur les processus de création. Finalement ce n'est pas du côté des formes plastiques qu'il faut chercher pour distinguer la trace d'un style, sinon à accepter ses acceptions les plus vulgaires – pas plus que du côté des mécaniques qui, malgré le fait qu'elles soient bien plus représentatives de l'expérience propre au médium, restent reproductibles. Elles aussi sont confrontées aux mêmes exploitations normatives. Comme nous avons pu l'esquisser c'est plutôt du côté de l'exercice d'une poïétique singulière¹ propre au faiseur de jeu vidéo que s'expriment des sensibilités particulières de la même manière que pour d'autres médiums, d'autres artistes, le numérique sur ce plan ne changeant rien à la praxis.

Pour terminer je voudrais évoquer avec un dernier point concernant l'auctorialité, un risque bien plus important que celui présenté par le numérique. Le jeu vidéo à mesure qu'il passe d'une pop culture mineure à une dimension *mainstream*², avec des enjeux financiers colossaux, tend à s'éloigner d'une consommation comme objet de culture et

dans un mouvement proche de celui que connaît la production cinématographique s'inscrit dans une logique de satisfaction du public. Pas de Netflix du jeu vidéo mais une *netflixisation* des rapports entre public et éditeurs mais aussi de plus en plus à l'endroit de plus petits studios. Les situations, les controverses opposant le premier aux seconds sont monnaie courante. De plus en plus fréquemment et à la mesure des réseaux sociaux et des influences, des *bad buzz*, les éditeurs cèdent et les studios suivent généralement. Le phénomène touche à des questions sociétales, politiques, religieuses mais aussi à des sujets plus triviaux. Pas vraiment d'orientations idéologiques, les polémiques répondent aux polémiques, c'est le plus souvent un savant calcul qui décide. Le jeu de toutes et tous doit d'abord être le jeu de chacun. L'invitation à proposer une œuvre ouverte déborde Umberto Eco³, ce n'est plus une ouverture à l'interprétation mais bien un impératif à satisfaire celle d'un public en quête de configuration de son expérience, un cadre, une structure, un jeu service. Le seul style qui puisse s'exercer ici est de nature structurelle, la question se pose alors de savoir si c'est le seul devenir du jeu vidéo.

Thierry SERDANE

1. Voir à ce propos le très bel article de David Jérôme sur l'esthétique de Fumito Ueda : David JÉRÔME, « L'esthétique de Fumito Ueda », *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 11, n° 1, 2013, p. 63-72.

2. « *Mainstream* » au sens que lui donne Frédéric Martel : à la fois qui s'adresse à tout le monde (avec une dimension positive donc) et qui doit plaire à tout le monde qui, ajoutée à la première, se traduit par une massification à la fois réductive et s'inscrivant dans des logiques de *Soft Power*. Frédéric MARTEL, *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*, Paris, Flammarion, coll. Essais, 2010, 464 p.

3. Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965.

De l'Inattribuable dans l'Art ?

DU DROIT À L'IA : « CECI EST DE TOI ».

Le droit d'auteur reconnaît l'attribution d'une œuvre à son créateur à la condition que celui-ci soit un être humain et que l'œuvre exprime sa singularité. La jurisprudence comprend en effet le critère de l'originalité de l'œuvre par le concept d'« empreinte de la personnalité » qui renverrait à une conception singulière, ce que certaines théories esthétiques appelleraient un style propre. Cette notion est cependant utilisée tantôt pour parler d'un genre artistique regroupant des artistes, tantôt pour signifier l'expression d'une singularité qui s'élabore dans l'ensemble de l'œuvre de l'auteur, des points communs à ce qui devient son mode propre d'expression. La condition que l'auteur soit un être humain a déjà rencontré des critiques – tant sur le statut des animaux qui produiraient des œuvres d'art, que des robots. La naissance de la photographie fut également l'occasion de contester le rôle du photographe dans le processus créatif. Pourtant, dans ces différents cas, le droit n'a cessé de trancher dans le sens de l'être humain. L'intelligence artificielle, dans ses développements récents, a posé à nouveaux frais cette question. Ses productions s'autonomisent et semblent à même de confondre un participant à une adaptation du test de Turing. En effet, il semble que le processus de conception artistique s'est lui-même de plus en plus autonomisé. Naît ainsi une certaine réticence à les considérer simplement comme des machines *au service de* ou outils *associés* au processus créatif. Il arrive que la machine-créature, à son tour, crée. Dès lors, le droit devra ou bien reconnaître le statut d'auteur à l'IA, ou bien continuer de l'en exclure. Dans le cas où il ne le reconnaîtrait pas, il deviendra pourtant de plus en plus difficile d'attribuer ses créations à ceux qui l'ont créée ou utilisée (c'est-à-dire parfois simplement mise en marche). Devrait-il y avoir quelqu'un au service de la création de l'IA, qui pourrait en son nom, revendiquer les droits sur ses œuvres ? Ou bien faut-il penser que sa

production appartient à tous puisqu'elle n'est d'aucun auteur humain à proprement parler ? Ou bien encore son concepteur doit-il recevoir les droits sur ses premières œuvres et les perdre sur les suivantes ? Nous confrontons ici les axiomes du droit de la propriété intellectuelle, et du domaine voisin de l'invention et du droit des brevets, à une réalité de la création artistique des intelligences artificielles. Si ce qui fait le caractère exceptionnellement humain est le style, et qu'ainsi se développe une créativité particulière, nous nous poserons la question de celui des IA. Point alors la possibilité de rapprocher leurs œuvres de ce que nous pourrions nommer de l'inattribuable dans l'art – ce qui entre en contradiction avec les développements actuels de la propriété intellectuelle. C'est pourquoi nous nous autorisons, en dernière instance, d'un moment de fiction politique pour penser un nouveau mode de propriété pouvant convenir à ces nouveaux modes de production.

Si le droit pose comme principe la création comme humaine, pourquoi dire : « Du droit à l'IA : "Ceci est de toi" ? »

Les principes juridiques et la définition de l'auteur-créateur

La question de savoir si le droit peut garantir le statut de créateur à une intelligence artificielle nous pousse à revenir à ses principes et pour ce faire, nous nous proposons d'ouvrir les manuels de droit, en particulier celui de Christophe Caron¹. Après nous avoir rappelé que le Code français de la propriété intellectuelle ne donne aucune définition précise de l'*œuvre de l'esprit*, l'auteur souligne que seules les *créations* peuvent bénéficier de la protection du droit d'auteur. Or :

1. Christophe CARON, *Droit d'auteur et droits voisins*, Paris, LexisNexis, 2020 (6^e éd.).

Le duo formé par les notions de création et de personnes physiques est indissociable. Il en résulte que le créateur est forcément une personne physique. Il ne peut pas être une personne morale, un animal ou un robot. Il en résulte donc qu'un robot, qui n'est bien évidemment pas une personne physique, ne peut donc pas créer au sens du droit d'auteur, même si l'intelligence artificielle prouve que de nombreuses créations peuvent être réalisées par des machines¹.

Le principe de l'origine humaine est donc premier. Il fonde la définition juridique de la création. Si le cas de l'intelligence artificielle est ainsi mis en avant, par distinction des autres exemples (personne morale ou animal²), c'est bien que quelque chose accroche. La manière de créer de l'intelligence artificielle serait la plus similaire à celle des êtres humains, de ce point de vue, elle est l'étant le plus proche de l'humain dans la chaîne des êtres. Si, comme nous allons le voir, le procédé peut être identique quand il est ramené à un schéma de décision, la nature de l'origine est un principe strict du droit, qui y trouve une différence fondamentale.

Ce principe de la création d'origine humaine est commun à plusieurs systèmes juridiques, si ce n'est à tous, comme l'indiquent Alexandra Bensamoun et Joëlle Farchy :

Ce lien entre création et personne physique, semble d'ailleurs partagé au niveau international [...] En Australie, la Cour Suprême a refusé la protection à une base de données générée automatiquement par une intelligence artificielle³.

Sous l'impulsion de l'équipe de Ryan Abbott à l'initiative de l'« *Artificial Inventor Project* », le bureau de brevets sud-africain⁴ et une cour fédérale australienne⁵ reconnaissent le statut d'inventeur d'un récipiendaire de nourriture et d'une méthode pour améliorer les signaux d'urgence à DABUS, une intelligence artificielle créée par Stephen Thaler. Ce n'est pas Stephen Thaler qui, selon le document et la décision de justice, invente mais bien DABUS elle-même.

Sommes-nous confrontés à une révolution juridique ? Il nous faut certes mesurer la portée de cet événement et la mesure doit s'appliquer dans les deux sens :

– par le bas : nous devons nous garder de faire comme si de rien n'était : il faut en prendre la mesure ;

– par le haut : nous devons nous garder d'anticiper un monde qui n'est pas : il faut mesurer notre propos, ne pas en faire trop.

La seconde exigence s'impose en effet dans les deux cas pré-cités. La Commission de la propriété intellectuelle et industrielle sud-africaine est réputée pour ne pas être trop regardante, exigeante dans l'attribution de brevets. Il lui suffirait que les formulaires de demandes soient dûment remplis⁶. Le projet de Ryan Abbott a d'ailleurs essuyé un grand nombre de rejets, notamment dans les bureaux de brevets considérés comme les plus influents, comme ceux de l'Union Européenne ou des États-Unis. Le cas australien est plus nuancé et confirme en vérité nos deux exigences. D'abord parce que tant, à la fin de la décision de 2010, citée dans le rapport de la Mission Intelligence Artificielle et Culture⁷, que dans l'appel résultant de la décision *Commissioner of Patents v. Thaler* de

1. *Ibid.*, p. 60-61.

2. Si certains animaux sont considérés comme des artistes (l'âne Lolo ou le chimpanzé Congo) et que leurs œuvres sont négociées sur le marché de l'art, que des mouvements militent pour la reconnaissance de ces droits animaliers de propriété intellectuelle, le droit ne saurait en l'état leur reconnaître le statut de créateur. Les animaux, en tant qu'ils ressortent du régime des biens et non des personnes, ne sauraient être des sujets de droit.

3. Alexandra BENSAMOUN et Joëlle FARCHY, *Rapport final de la Mission Intelligence Artificielle et Culture*, Ministère de la culture, Paris, 27 janvier 2020, section 2.1.2.1., <<https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/document/s/69406-mission-intelligence-artificielle-et-culture-rapport-final.pdf>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir <<https://artificialinventor.com/first-patent-granted-to-the-artificial-inventor-project/>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Voir <<https://artificialinventor.com/a-federal-court-in-australia-has-held-ai-generated-inventions-are-patentable/>>, consultée le 2 septembre 2023.

6. Voir les propos rapportés de Kirk M. Hartung, avocat états-unien spécialisé en propriété intellectuelle, dans <<https://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/1-afrique-du-sud-accorde-le-statut-d-inventeur-a-une-intelligence-artificielle-20210802>>, consultée le 2 septembre 2023.

7. Alexandra BENSAMOUN et Joëlle FARCHY, *Rapport final de la Mission Intelligence Artificielle et Culture*, op. cit., section 2.1.2.1.

2022 – que nous entreprendrons de regarder de plus près – les juges refusent de changer le principe de l'origine humaine de l'invention sans que ce souhait soit clairement exprimé par le législateur. La question n'est donc pas juridique mais politique. Mais, le cas australien est également et plus intéressant au regard de notre première exigence qui consiste à prendre la mesure de l'événement. Le refus de brevet à DABUS par l'office australien a été porté en justice, à la Cour fédérale d'Australie (cour de première instance en matière de propriété intellectuelle) et le juge Jonathan Beach, en charge du dossier, a accepté qu'un inventeur soit non-humain¹. Ce faisant, il a donc renversé la jurisprudence de 2010 et rompu la sécurité juridique. Il a également renversé une position constante de vocabulaire en optant pour une conception nominaliste : le concept d'inventeur peut tout à fait être redéfini, et sa signification élargie, en fonction de ce qu'il doit recouvrir comme réalité. En fin d'introduction de sa décision, il posait une simple question de portée philosophique :

Je dois me confronter à l'idée sous-jacente, en reconnaissant l'évolution des inventions brevetables et de leurs créateurs. Nous sommes à la fois créés et créateurs. Pourquoi nos propres créations ne pourraient-elles pas créer à leur tour² ?

La révolution juridique n'eut pourtant pas lieu puisque la décision du juge Beach fut annulée le 6 juillet 2022 par une décision de la formation plénière de la Cour fédérale d'Australie (juridiction d'appel)³. Pourtant, notre première exigence

– prendre la mesure de l'événement –, nous impose le constat suivant : quelque chose est en train de changer, et, quelque soit l'endroit où le principe juridique de la création humaine est rappelé, les intelligences artificielles sont reconnues comme un cas limite qui pose question. Leur développement incroyable et très récent nous pousse à repenser ce que nous considérons être des évidences juridiques. En effet – et c'est en partie ce que dit Christophe Caron sans en tirer de conséquences particulières –, on ne peut plus désormais faire comme si les IA étaient de simples outils pris dans des processus de création qui leur seraient extrinsèques, programmés en vue d'une fin par le créateur, qui serait seul tenu pour responsable du processus. C'est peut-être le cas des systèmes experts, systèmes déductifs adaptés à une tâche précise ou même encore du *machine learning* (apprentissage automatique) basé sur un algorithme modifiable qui a besoin des retours et modifications de son créateur, de son entraîneur ou de son utilisateur pour lui indiquer les bonnes classifications ou discriminations à opérer, en changeant de direction pour l'améliorer en cours de processus ; mais il n'en va pas de même dans le cas du *deep learning* basé sur des algorithmes juxtaposés, prenant comme modèle de fonctionnement les systèmes neuronaux, rendu capable de discriminer par lui-même et de se passer, une fois programmé, de toute intervention humaine tout en poursuivant son évolution (c'est le cas de DABUS, et dans une moindre mesure parce qu'il reste à la frontière des deux types, de CAN – *Creative adversarial network* – que nous rencontrerons tout à l'heure, évolution plus autonome de GAN – *Generative adversarial network*).

1. Il convient tout de même de modérer : si l'intelligence artificielle peut être l'inventrice, elle ne peut être candidate au brevet, ni bénéficiaire de celui-ci.

2. Notre traduction. *Thaler v. Commissioner of Patents* [2021] FCA 879, § 15 : « *I need to grapple with the underlying idea, recognising the evolving nature of patentable inventions and their creators. We are both created and create. Why cannot our own creations also create?* ». L'idée sous-jacente à laquelle le juge se trouve confronté est que si l'utilisation du terme d'inventeur peut être circonscrite à un moment donné aux personnes humaines, il n'en va pas d'une nécessité du concept, qui peut éventuellement être redéfini.

3. *Commissioner of Patents v. Thaler* [2022] FCAFC 62. La décision s'appuie sur l'histoire du droit de la propriété intellectuelle et réaffirme que textuellement le statut

d'inventeur ne peut être attribué qu'aux êtres humains (§ 116). Soulignant la difficulté que posent les intelligences artificielles et soulevant un grand nombre de questions qui sont laissées sans réponse, elle rappelle que le juge, en l'occurrence Juge Jonathan Beach, n'a pas le pouvoir de remplacer le législateur et ne peut prendre une décision dans son tribunal suivant ce qu'il considérerait être une meilleure politique (§ 120). Nous pourrions cependant interpréter l'énumération des questions formulées dans le jugement (§ 119) comme un appel au législateur, une demande urgente de considération.

Ayant pris la mesure de l'événement, revenons aux principes. En droit d'auteur, on retient trois critères nécessaires à son application. Il faut que l'œuvre considérée :

- soit une création qui nécessite une intervention humaine consciente qui modifie le réel ;
- ait une forme ;
- soit originale¹.

Si nous venons de voir que les récentes décisions d'attribution de brevets à DABUS viennent remettre en question le premier critère en rompant, pour le droit des brevets, le lien intrinsèque entre création et intervention humaine², il nous reste à considérer les deux critères suivants. La nécessité de la forme vient notamment du besoin de séparer l'œuvre de l'esprit de la simple idée, commune à tous et d'éviter des revendications imprécises. Ce qui est protégé est la forme. Le droit d'auteur ne protège que du perceptible, quelque soit sa destination. Dès lors, il nous faut bien distinguer entre les deux grands domaines du droit de la propriété intellectuelle le droit d'auteur, ou droit des productions artistiques d'une part, et le droit de l'inventeur, le droit des brevets et marques d'autre part. Le projet de Ryan Abbott, qui s'élabore dans le cadre du droit des brevets, permet de se demander si une IA peut être considérée comme un inventeur. C'est en prenant appui sur la variation et les indécisions qu'a soulevé ce projet que nous parviendrons à nous demander ce qu'il en est de l'art, à savoir si l'IA peut être auteure.

Au centre de notre réflexion sur la capacité créatrice des IA et sa reconnaissance institutionnelle se trouve le critère d'originalité. Nous pouvons le prendre dans un double sens : à la fois celui du critère d'originalité compris comme nouveauté³ mais aussi dans le sens d'origine, c'est-à-

dire définissable, ce qui revient, pour le droit, à dire qu'on peut déceler dans l'œuvre la trace, la marque de son créateur, de sa source, que la forme est intrinsèquement signée (non pas au sens d'un nom qui viendrait le clore en se l'appropriant et l'encadrant mais d'une personnalité qui l'irrigue). En d'autres termes, il faut que l'œuvre soit l'occasion d'un style compris comme une singularité attribuable. Il est vrai que cette définition, s'apparentant à celle de style, est aujourd'hui remise en cause d'un point de vue juridique. Considérant l'inadaptation de ce cadre aux développements de l'art contemporain, la doctrine critique ce critère subjectif – sans que le droit français y apporte pour autant de modification. Ou bien, par une certaine objectivation et on préfère aujourd'hui parler d'un apport intellectuel, plus quantifiable. Ou bien, par une demande à ce que soit reconnu un certain rôle pour la qualification d'œuvres de l'esprit à la réception de l'œuvre (débat notamment pour les *ready made*)⁴.

Il ne peut qu'être constaté que les IA, quand elles sont programmées pour des fins artistiques, produisent des formes. On peut alors chercher les productions de CAN ou bien juste contempler le *The Next Rembrandt* imprimé en 3D qui pourrait d'ailleurs être exposé tant dans des rétrospectives du maître flamand que dans des expositions sur l'IA et l'art⁵. Qu'en est-il de l'originalité ?

deux notions. Le premier peintre à avoir peint le soleil a fait de la nouveauté. Pourtant deux peintres, peignant côte à côte le même lieu, sous réserve de regarder ensemble vers le paysage et non que l'un regarde la toile de l'autre, ne faisant alors rien de nouveau, en proposeront deux versions propres et donc chacune originale. Cité aussi dans Christophe CARON, *Droit d'auteur et droits voisins*, *op. cit.*, p. 85-86.

4. Cette question de la reconnaissance par le champ artistique, en partie objectivée dans le marché de l'art est, pour ce qui nous occupe, secondaire. Si elle apporte des éléments dans des cas particuliers, dans certaines affaires, sa mouvance de valeurs ne peut permettre, à notre avis, l'édition d'une règle de type juridique. De plus, le droit d'auteur s'applique sans qu'il soit question du mérite de l'œuvre considérée (Code de la propriété intellectuelle, art. 112-1).

5. À l'été 2022, le premier prix de la catégorie « arts numériques/photographie manipulée numériquement » de la Colorado State Fair fut décerné à « Théâtre d'Opéra Spatial » de Jason Allen produite par *Midjourney*, intelligence artificielle créant des images à partir de descriptions

1. Christophe CARON, *Droit d'auteur et droits voisins*, *op. cit.*, « Chapitre 1 : Les principes de la protection », p. 59-99.

2. Notons, qu'à la différence du droit d'auteur, le droit des brevets permet la protection pour une personne morale. Voir <https://www.inpi.fr/comprendre-la-propriete-intellectuelle/le-brevet/qui-peut-deposer>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Dans son livre de référence, *Le Droit d'auteur*, Paris, Dalloz, 1978 [3^e édition], Henri Desbois donne un exemple qui permet de comprendre facilement la différence entre ces

Et si à l'origine était une IA : un style IA ?

Se poser cette question revient à se demander si les productions de l'IA reflètent un style, ce que nous pouvons faire de deux manières :

– *a minima* : y a-t-il un style de l'IA par opposition à un style humain ? Si oui, peut-être qu'un double statut (au sens de *double standard*) juridique s'entendrait. On pourrait alors tout à fait se demander si le style proprement IA (parlerait-on encore de style ?) peut être considéré comme artistique ;

– *a maxima* : peut-on envisager que toutes les productions d'une même IA ait quelque chose de singulier qui les unisse ? L'IA signerait-elle d'une certaine façon (et on ne fait pas alors référence à la signature apposée au *The Next Rembrandt*, où figure le nom de l'IA imitant la graphie du peintre) ? Produirait-elle des marques de sa personnalité ? Cela voudrait dire que chaque IA aurait un style propre et que donc le connaisseur, Giovanni Morelli¹ contemporain qui, plutôt que de parcourir le monde pour contempler les chefs-d'œuvre de l'humanité, pourrait se contenter d'une excellente connexion internet et d'un écran (ou une enceinte) de très bonne définition pour attribuer les œuvres numériques aux IA qui les ont créées.

Je crains que, dans les deux cas, nous parvenions à une indécision.

A minima

Dans un premier temps, l'indécision peut découler d'une raison historique liée à la fondation du champ de l'intelligence artificielle (que l'on fait remonter à la conférence de Darmouth de 1956 où John MacCarthy a convaincu l'auditoire d'utiliser l'expression *LA*) qui vise à faire passer aux IA

le test de Turing. Ce test développé théoriquement par le mathématicien dans un article de 1950² consiste à faire asseoir un être humain dans une pièce pour communiquer avec une intelligence artificielle via un télécriteur. Le sujet ne doit pas savoir qu'il parle avec une IA. Si, au bout d'un certain temps de conversation, il ne s'en est pas rendu compte, alors l'IA a passé le test. Ce dispositif est repris dans un film de 2014, *Ex Machina* sur un scénario de Glen Bunswick et Alex Garland, qui le réalise. Nathan, un programmeur génial invite un de ses employés, Caleb, à être le sujet d'un test de Turing (mais avec confrontation directe et non plus via télécriteur) avec sa dernière version d'une intelligence artificielle humanoïde, Ava. Après trois jours de discussion, Ava montre à Caleb un dessin qu'elle a réalisé. Elle montre alors un réseau de lignes et de courbes, géométrie folle et froide. Cette production ne convainc pas Caleb qui n'en éprouve aucun sentiment esthétique. Le comprenant, Ava lui présente lors de leur entrevue suivante une esquisse parfaite de la vue depuis la fenêtre de sa chambre. Caleb est alors pris au jeu. On sait que penser l'intelligence artificielle pose souvent le problème de la fiction qui la précède et se retrouve donc pris dans un réseau de questions qui n'auraient pas lieu d'être posées. La science-fiction informe, sans considération pratique, notre rapport à l'intelligence artificielle. Pourtant, cette scène de cinéma propose une réponse à ce qui ne peut être qu'un problème à la question de la distinction d'un style de l'IA par rapport au style humain et qui est ce que nous pourrions appeler le téléanthropisme du développement de l'intelligence artificielle. Du téléanthropisme nous donnons la définition suivante : est téléanthropique, une entreprise qui vise le fait d'être due à l'existence et présence des humains, une entreprise téléanthropique vise à

textuelles. Au moment de rendre sa décision, le jury ne connaissait pas l'origine de l'œuvre.

1. Critique d'art lombard du XIX^e siècle né à Vérone, Giovanni Morelli a contribué à l'élaboration de l'attribuionisme, l'effort de systématisation des moyens de rattacher une œuvre picturale à son créateur. Pour ce faire, il n'a cessé de voyager en Europe pour contempler les œuvres attribuées et élaborer sa théorie. Il est une figure importante du développement du personnage du connaisseur.

2. Alan TURING, « Computing Machinery and Intelligence », dans *Mind*, Oxford University Press, vol. 59, n° 236, octobre 1950. Dans cet article, Alan Turing part de l'idée que la question « les machines peuvent-elles penser ? » est mal posée en ce que le terme même de penser n'est pas clairement défini. Il en va de même ici – les machines peuvent-elles créer ? –, et nous nous demandons si, au vu des productions, ce n'est pas la définition même de la création qu'il faut assouplir.

imiter la profondeur humaine¹. Or la construction de l'intelligence artificielle est sous-tendue par le téléanthropisme, qui forme une de ses grandes orientations. Dans cette perspective, le style d'une IA ne peut être compris que dans une alternative de réussite ou d'échec. Réussite, s'il parvient à être pris pour un style humain, ce qui empêche de définir un *style IA*. Un produit qui marquerait la présence de l'IA serait disqualifié dans sa réception. L'émergence d'un style IA serait donc possible dès que serait accepté que l'IA s'autonomise et ne reçoive plus de corrections humaines en vue de la reproduction du semblable.

Le téléanthropisme n'épuise certainement pas les utilisations artistiques de l'IA, présentée comme créatrice d'œuvres². Certaines recherches artistiques visent en effet à utiliser l'intelligence artificielle pour produire des œuvres marquées d'un certain imaginaire technologique. Dans cette catégorie, pourrait figurer le travail de Patrick Tresset qui joue du décalage de son robot d'avec son style propre et lui fait faire des dessins reconnus par le monde de l'art – créant alors des moments d'interaction avec le public qui voit le robot dessiner sous ses yeux³. Le robot est cependant un certain outil bien encadré par les interventions de l'artiste, sans véritable processus créatif non-supervisé. On pensera alors davantage aux propositions de Grégory Chatonsky qui, dans *Terre Seconde*⁴, par exemple, propose une installation initialement produite puis constamment régénérée par une intelligence artificielle – la régénération s'effectuant sans intervention de l'artiste. Cependant, dans un cas comme dans l'autre, c'est le processus de création qui est mis en avant.

Ainsi Patrick Tresset pense les dessins de ses robots comme des performances, notamment le portrait de la spectatrice qui prend place devant sa petite caméra, pour Grégory Chatonsky, l'intérêt réside aussi dans le dispositif complexe qu'il a agencé et dans les questions qu'il lui permet d'affronter.

A maxima

Il faut accepter l'indécision puisque la recherche est encore trop jeune dans le champ du *deep learning* et que nous manquons donc d'entités entre lesquelles établir une comparaison. On aurait de plus du mal à considérer les œuvres de l'IA pour elles-mêmes et donc entre elles. Enfin, la recherche en IA s'est tournée vers la production de machines à produire « dans le style de ». Nous avons mentionné plus haut *The Next Rembrandt*, nous le verrons avec Emmy. La solution serait de faire passer les productions d'une IA (produisant à la manière de différents artistes dont les œuvres composent sa base de données initiale) dans cette même IA pour voir si elle est capable de trouver dans cette nouvelle base de données, composées de toutes ses œuvres *inspirées de*, des points sur lesquels s'appuyer pour déterminer un nouveau style à imiter et synthétiser dans le morceau qu'elle produirait alors à sa propre manière. Aucun essai de la sorte n'a, à notre connaissance, été entrepris aujourd'hui – et nous retrouvons le téléanthropisme du champ. Cette question émerge tout autant quand il s'agit de créer des imaginaires technologiques, reposant de surcroît la question du rapport de l'artiste à sa machine qui s'autonomise. Qu'il y ait *le style d'une IA* résulterait du récit de l'artiste. Si la magnifique exposition sus-mentionnée de Grégory Chatonsky permet de trouver une cohésion dans les différentes utilisations de la machine (ce qui pourrait donner le sentiment d'un style propre), elle se trouve dans le récit qu'en fait l'artiste qui superpose dans la même pièce des processus créatifs différents. Le récit englobant, la situation initiale que propose l'artiste créent-ils le style d'une IA dont les œuvres séparées ne trouveraient pas de cohérence ? On aurait envie, en l'espace, de poser la question à l'envers : l'œuvre fait-elle émerger, voire crée-t-elle, une personnalité de l'IA ? L'IA expose un potentiel de créativité, au

1. Ce qui le distingue du concept de *biomimétisme* qui est une technique, un moyen et s'élargit à l'ensemble du vivant.

2. Je remercie les relectrices de cet article d'avoir attiré mon attention sur ce point et orienté ma réflexion, entre autres, vers le merveilleux travail de Grégory Chatonsky. J'en profite pour les remercier pour leur lecture attentive et stimulante qui m'a permis d'améliorer considérablement cette modeste proposition.

3. Patrick TRESSET, *Human Study #1* et *Human Study #2*, voir <<https://patricktresset.com/new/project/human-study-2-la-vanite/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Voir la présentation de l'exposition sur le site de l'artiste. <<https://chatonsky.net/earth/>>, consultée le 2 septembre 2023.

sens de création de formes, bien supérieur à celui de l'être humain. On aurait tendance à penser que plus la base de données d'inspiration augmente et plus les limitations à la réalisation de la création diminuent, plus les œuvres se multiplient, plus le style compris comme singularité s'évanouit. Tel serait le paradoxe : plus la personnalité est riche, plus elle est multiple et plus elle produit, moins elle a *un* style. La singularité de l'individu peut empreindre ses œuvres parce qu'il y a un certain cheminement de son idée liminaire à sa concrétisation alors que ce cheminement est grandement raccourci pour l'intelligence artificielle qui peut multiplier les parcours et les inflexions de voies créatives. Ce qui les fait tenir ensemble serait le récit – d'ailleurs très large (il y a donc peu de chance que l'IA produise *à côté*) puisqu'il s'agit de reconstruire un monde, une *seconde terre*¹. Si pour l'artiste l'IA ne *crée* pas mais *imagine*², on peut toutefois se demander si la réalisation concrète de son *imagination*, l'œuvre produite, est la sienne ou si elle est celle de l'IA. Si l'artiste introduit une base de textes donnés dans son IA et que celle-ci produit à son tour des textes, peut-il prétendre en être l'auteur ?

1. En reconnaissant à l'IA un statut de créatrice, on prendrait au sérieux l'étude stylistique de ses œuvres pour elles-mêmes. Accompagnerait ce statut, une certaine responsabilité juridique : on pourrait, sans que ce soit le lieu ici, évoquer la présence, dans les immenses bases de données des IA génératrices, d'œuvres soumises au droit d'auteur, utilisées sans compensation ni reconnaissance, transformées par l'IA parfois jusqu'à ne plus être identifiables, pour en former des nouvelles. Cette question rejoindrait celle de l'inspiration et de sa délimitation pour déterminer si l'on se trouve face à une reprise délictueuse dans certaines œuvres humaines. Avec l'IA, et réside ici la grande différence, il est toujours possible d'objectiver cette reprise par la lecture du code, d'ouvrir l'écriture digitale, la mémoire, du processus de transformation.

2. Lila MEGHRAOUI, « Expo : On a vu une IA qui rêve », *Usbek & Rika*, 4/07/2019, <<https://usbeketrica.com/fr/article/une-ville-futuriste-et-une-ia-qui-reve-s-exposent-au-palais-de-tokyo>>, consultée le 2 septembre 2023.

L'IA fait-elle œuvre ?

Pour nos oreilles

Racontons une histoire digne d'un conte d'Hoffmann, si celui-ci n'était pas mort en 1822. Dans les années 1990, David Cope, professeur de musique, scientifique et musicien, né à San Francisco, invente une machine capable de composer. Comme tout bon concepteur, il lui donne un prénom et choisit Emmy, acronyme de *Experiments in Musical Intelligence* mais avec un doublement du M et un Y (et non un I) pour que l'acronyme ressemble à un prénom³. Il nourrit cette technologie des plus grands chefs-d'œuvre de la musique classique, lui apprend à reconnaître un style et à composer *à la manière de...* Emmy s'avère douée et son concepteur s'émerveille d'entendre les premiers morceaux qu'elle est capable de composer. Si notre conteur, Hoffmann, changea son deuxième prénom Wilhelm pour Amadeus, en hommage au génial compositeur, Emmy ne prit pas peur de produire, elle aussi, un morceau à la manière de Mozart. Tant est si bien que David Cope décida de présenter Emmy au monde extérieur. Mais les réactions ne furent pas celles qu'il attendait. Personne ne put écouter les compositions d'Emmy en oubliant qu'elles émanaient du travail d'une machine. On ne la jugeait qu'à partir de sa nature technologique. Pour certains, ses compositions manquaient de ce supplément d'âme, mais Emmy n'avait pas d'âme. Pour d'autres, elles ne faisaient pas assez musique d'ordinateur, trop semblables à de la musique produite par des hommes. Il y avait en fait une pétition de principe, constituant un irrévocable biais de jugement. La diversité des critiques et leur contradiction ont découragé David Cope qui retira Emmy du monde et décida un beau soir de la débrancher, détruisant sa base de données⁴. Lorsque certains des camarades dubita-

3. Cette histoire nous est racontée par le concepteur lui-même : voir DAVID COPE, « Facing the Music: Perspectives on Machine-Composed Music », dans *Leonardo Music Journal*, vol. 9, 1999, p. 79-87

4. Margaret BODEN, « *Computer Models of Creativity* », dans *AI Magazine*, Fall 2009, p. 23-34. Sur Emmy en particulier voir p. 31-33. Par ailleurs, l'auteure reprend dans cet article la typologie de la créativité qu'elle propose dans son livre *The*

tifs lui demandèrent pourquoi il avait gâché sa vie à créer une machine plutôt qu'à composer lui-même de superbes morceaux – ce dont ils le jugeaient capable –, notre visionnaire répondait qu'avec Emmy il avait composé plus de 6000 morceaux de musiques¹. Certains d'entre eux sont disponibles sur Youtube et la reprise du style de Vivaldi est particulièrement intéressante².

Emmy, par l'efficacité de sa création, ébranle d'abord nos catégories : qu'est-ce que reproduire le style d'un créateur décédé ? De composer comme par sa main après sa mort ? La machine redonne-t-elle vie à l'artiste dont l'œuvre serait à dissocier de la vie d'homme ? Peut-on redonner vie quand on coupe l'individu de son évolution personnelle, des moments qui forment son œuvre pour en produire une synthèse stylistique une fois qu'en lui-même enfin l'éternité l'a changé ?

Mais, plus intéressant pour notre sujet, l'histoire nous pousse à nous demander si, à produire à la manière de tant d'artistes, l'IA ne parviendrait pas à son propre style.

On voit bien que la machine dépend d'une conception du style qu'on lui inculque. Concernant Emmy, il s'agit de schémas de répétitions d'une œuvre à l'autre. Le style serait donc la présence dans le différent et multiple de ce qui est le même, même alors associé à une singularité invariable de toutes ces différences (que sont les œuvres) : la figure de l'artiste. Ainsi Emmy était-elle programmée pour reconnaître des éléments de répétition d'une pièce d'un compositeur à l'autre mais elle bénéficiait également de ce que David Cope appelait un fichier *signatures* soit un

ensemble de traits caractéristiques qu'il avait repéré par l'étude de chaque compositeur et implémenté dans la machine. Emmy fonctionnait donc avec un double repérage stylistique : un interne dans lequel elle déterminait les critères de répétition pertinents et un externe, inculqué par son créateur.

Pour savoir si Emmy a un style propre, on penserait d'abord à comparer la machine de David Cope avec celle d'OpenIA, *Jukebox*³. Ces deux entités sont proches dans leur fonctionnement. Elles analysent une base de données composées des titres d'un même artiste. Mais on souffre ici du manque d'entités, puisque leur ressemblance de fonctionnement ne saurait outrepasser leurs différences quant au résultat demandé. L'époque de référence stylistique n'est pas la même : Emmy était nourrie de musique classique, quand *Jukebox* est fournie en musiques de variété d'après 1945. De plus, *Jukebox* s'intéresse à des interprètes et non à des compositeurs. C'est-à-dire que ses résultats, les œuvres qu'elle compose, ne sont pas jouables par d'autres, et notamment des êtres humains.

Que les œuvres soient composées par Emmy ne fut pourtant pas une raison de satisfaire les auditeurs. David Cope avait d'abord livré ses compositions à des interprètes confirmés. Dans ce cas, si la critique leur reconnaissait quelque qualité, elle l'attribuait à un supplément d'âme apporté par l'interprète. Si le concert provoquait un sentiment esthétique, il était alors attribué exclusivement à l'interprétation humaine et non à la composition technologique. C'est pourquoi, dans un second temps, David Cope choisit de faire jouer sa musique par l'ordinateur. Alors, la critique fut tout à fait réticente à reconnaître une quelconque émotion⁴. Quelle que soit l'option choisie pour présenter le travail d'Emmy, le jugement était biaisé par la connaissance du fait que l'origine de l'œuvre était une machine.

Creative Mind: Myths and Mechanisms, Londres, Routledge, 2004, entre créativités combinatoire (associer de manière nouvelle deux idées existantes), exploratoire (des créations dans des règles déjà données, par exemple un style de peinture) et transformationnelle (l'invention change l'espace conceptuel donné), les machines n'étant capables que de la première, voire par exception de la seconde.

1. C'est finalement de cette attribution-là dont il sera question dans le dernier moment de cet article. Le créateur de la machine est-il le créateur de ses œuvres ? On peut se demander si le téléanthropisme de David Cope ne l'a pas, en quelque sorte, perdu.

2. On trouvera le morceau en suivant : <<https://www.youtube.com/watch?v=2kuY3BrmTfQ>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Prafulla DHARIWAL, Heewoo JUN, *et al.*, « Jukebox: A Generative Model for Music », arxiv.org, OpenAI, San Francisco, 2005, <<https://arxiv.org/abs/2005.00341>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. David COPE, « Facing the Music: Perspectives on Machine-Composed Music », art. cit., p. 80.

Nous sommes donc ramenés à l'hypothèse que nous formulions plus haut. Pour découvrir si Emmy développe un style propre dans ses imitations, il faudrait pouvoir passer les compositions d'Emmy au rouleau apprenant d'une Emmy 2. Parviendrait-elle alors à composer un résultat capable de provoquer un sentiment esthétique et contenant une marque de singularité, ou bien ne produirait-elle qu'un *mash up* des grands compositeurs ?

En attendant que cette expérience puisse être réalisée un jour : qu'est-ce que la machine nous apprend du style ? La création est révélée dans une tension entre, d'une part, pour reprendre ici des termes de Derrida, la loi de l'impossible : la création est un impossible, indépendant du sujet, il s'agit de mettre au jour non pas ce qui ne peut pas être mais ce qu'on ne peut prédire, ce qu'on ne peut attendre¹ et, d'autre part, la loi de l'emprunt sans laquelle aucun progrès n'est possible. Il n'y aurait pas de *fonds propre* à l'origine mais toujours de l'emprunt². On peut bien entendu critiquer l'arbitraire de la base de données (pourquoi Emmy ne fut-elle présentée qu'à de grands compositeurs classiques comme Mozart ? David Cope répondait qu'il s'agissait des artistes sur lesquels il avait travaillé³. Pourquoi lui a-t-on simplement

demandé de créer des morceaux à la manière d'un seul compositeur et non pas de faire, par exemple, du Beethoven ?), mais il nous est également loisible, à l'aune de cette confrontation à la machine, de nous demander si nous n'observons pas en modèle réduit, et contrôlé par un être humain, la naissance d'un artiste. La figure de l'artiste ne se forme-t-elle pas à partir et après la décision que nous prenons de voir une certaine chose comme artistique ? Il est vrai que la présence des indéfinis dans cette question, si elle nous évite d'avoir à donner une définition trop exclusive de ce qu'est l'art, pêche par son aspect vague. Une manière moins discutable mais plus polémique de poser la question est : y aurait-il autant d'artistes si l'art n'était pas si identifié et si présent dans nos sociétés ?

La loi de l'emprunt se révèle d'ailleurs quand nous sommes confrontés à de la nouveauté. La critique, par exemple littéraire, use de telles comparaisons pour s'exprimer sur l'œuvre débutante d'une jeune auteure : c'est la nouvelle une telle ou le nouveau un tel. S'est élaboré un réflexe culturel selon lequel on identifie le nouveau en repérant ce qui est connu.

Il faut rappeler aussi qu'Emmy est un exemple de *machine learning*. Dans le cas des machines de *deep learning*, les bases de données à partir desquelles travaillent les algorithmes sont beaucoup plus fournies et en constante évolution, et les algorithmes, ne sont non plus uniques mais juxtaposés en réseau neuronal, favorisant l'évolution.

Mais doit-on retirer à Emmy le droit d'être reconnue comme artiste sous prétexte qu'elle imite, qu'elle n'est capable que de produire à la manière de... ? Le droit français ne le ferait pas, qui refuse que soit appropriable le style d'un genre (le rap, le boogie ne peuvent être reconnus comme attribuables à un sujet de droit) et le style d'un peintre imité, ou d'un compositeur est assimilé au style d'un genre. Ainsi la reprise d'un artiste précédent n'empêche pas de reconnaître l'originalité d'une œuvre *à la manière de*, tant que ce n'est pas une œuvre particulière qui fut reprise.

Si nous nous départissions d'une conception géniale de la création (ce que justement se force à faire le droit d'auteur français) c'est-à-dire que nous reconnaissons que le style émerge d'un jeu de différences et de répétitions, mais aussi d'accu-

1. Jacques DERRIDA, *Voyous. Deux essais sur la raison*, Paris, Galilée, 2003, p. 198 : « L'événement doit s'annoncer comme impossible, il doit donc s'annoncer sans prévenir, s'annoncer sans s'annoncer [...] on s'exclame « sans précédent ! » [...] s'il est rendu possible par un ensemble de conditions de toutes sortes dont on peut rendre compte [...] ce n'est plus une invention ou un événement. » Cependant Derrida ne croit pas à cette capacité pour les machines. Cf. *Psyché. Invention de l'autre*, Paris, Galilée, 1998, p. 40 : « Aujourd'hui, c'est peut-être parce que nous connaissons trop l'existence au moins, sinon le fonctionnement des machines à programmer l'invention, que nous rêvons de réinventer l'invention au-delà des matrices à programme. » La machine capable de produire de l'invention nous pousse à redéfinir un propre de l'homme dans la création.

2. Jacques DERRIDA, *La Carte postale*, Paris, Flammarion, 2014 [1980], p. 394 : « Les progrès ne peuvent donc se faire qu'à l'intérieur du transfert métaphorique. L'emprunt est la loi. [...] Sans emprunt, rien ne commence, il n'y a pas de fonds propre. Tout commence par le transfert de fonds, et *il y a intérêt à emprunter*, c'est même le premier intérêt. L'emprunt rapporte, il produit de la plus-value, il est le premier moteur de tout investissement. »

3. David COPE, « Facing the Music: Perspectives on Machine-Composed Music », art. cit., p. 79.

mulations et d'emprunts et si nous sortions d'une vision anthropique de l'IA, nous reconnâtrions bien un style d'Emmy¹.

Pour nos yeux

Les tentatives de produire des images numériques sont plus nombreuses. La machine génère des images à partir de sa base de données et un discriminateur, interne à son fonctionnement, vérifie que ses productions sont assez semblables aux images qui la composent. Alors un humain peut vérifier les productions passées par ce discriminateur et décider de relancer la machine en affinant encore son principe de discrimination jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant. C'est ainsi que fut créé *The Next Rembrandt*. On appelle ces systèmes des *Generatives adversarial networks*. Cependant, ces quelques tentatives n'ont d'impressionnant que de parvenir au résultat auquel elles parviennent moyennant 1) qu'on ne peut vraiment confondre leurs œuvres avec des œuvres humaines – d'où l'émergence d'un style IA (notamment dans les portraits de grandes difficultés à remplir les yeux du modèle²) –, 2) que leur critère de choix parmi leurs productions est la similitude avec les œuvres qu'elles ont à imiter. C'est pourquoi un laboratoire de la Rutgers University, piloté par le Pr. Ahmed Elgammal, a proposé une transformation des GAN en CAN³. Du G au C : non plus des *adversarial networks generative* mais *creative*. Comment cette transformation s'est-elle inscrite dans la

machine ? L'équipe trouvait que les réalisations des GAN manquaient de créativité. Elles ressemblaient trop aux œuvres de la base de données et ne donnaient pas cette impression que donnent les œuvres d'art humaines. Ils suivirent donc la théorie esthétique de Colin Martindale⁴, selon laquelle la stimulation du plaisir esthétique émerge dans une réaction à l'habitude, dans l'incitation ou besoin d'outrepasser les règles. C'est à cette occasion que naît un changement de style. Pour autant, la radicale nouveauté, si elle surprend le spectateur, le bouleverse au point de diminuer le sentiment de joie qui participe du sentiment esthétique. Dès lors, l'équilibre est à trouver dans une nouveauté plaisante, acceptable à sa réception. Cette théorie traduite en algorithme ajoutée au GAN initialement créé par le laboratoire a permis de développer un nouveau discriminateur adjoint à celui qui vérifiait la correspondance de l'image générée à la base de données. Ainsi au moment de faire le choix de retenir son œuvre générée, l'IA se trouvait prise entre deux injonctions contradictoires : d'une part, l'œuvre doit ressembler à celles qui composent sa base de données initiale, d'autre part, elle doit déterminer si le résultat est artistique ou non, c'est-à-dire s'il fait montre de quelque nouveauté par rapport à cette même base de données. Ainsi, la machine se rendait capable de discriminer les images qui remplissaient les conditions de la théorie esthétique traduite : présenter une nouveauté qui ne soit pas absolument nouvelle (cf. l'exemple de *Ex Machina*, cité plus haut). L'ambiguïté stylistique était retenue comme critère de discrimination.

De plus, loin de se déterminer au style d'un seul peintre, l'IA était nourrie de l'ensemble des images de peintures disponibles sur *WikiArt*, soit 81 449 peintures de 1 119 peintres, regroupées selon les grands styles de l'histoire de l'art.

Dès lors, la participation des membres du laboratoire dans le processus de sélection des œuvres devenait très secondaire, l'IA étant capable de sélectionner par elle-même et de définir de nouvelles limites des œuvres à présenter. Les œuvres

1. Mais cela, comme nous le verrons en dernière instance, ne devrait pas simplement nous laisser ébahis devant la nouveauté de la machine qui crée, dans une joie du subversif accepté, mais entraîner des choix politiques déterminants.

2. On pourrait peut-être ici dire que ces œuvres sont représentatives d'une période de l'IA, un signe de ce temps que nous vivons. Finalement, il pourrait y avoir des styles IA, au sens de périodes stylistiques, en fonction de leurs difficultés techniques à réaliser certaines tâches, à certains bugs ou erreurs récurrents. Une résolution de problème en faisant apparaître de nouveaux.

3. Ahmed ELGAMMAL, Bingchen LIU, *et al.*, « CAN : Creative Adversarial Networks. Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms », arxiv.org, Cornell University, 21 juin 2017, <<https://arxiv.org/abs/1706.07068>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Ils se sont référés à Colin MARTINDALE, *The Clockwork Muse: The predictability of artistic change*, New York, Basic Books, 1990.

furent ensuite mêlées à d'autres œuvres d'origine humaine pour être montrées à un public. Celui-ci devait déterminer si l'œuvre avait été générée par ordinateur ou par un être humain. Les œuvres des deux machines (GAN et CAN) étaient mêlées à une sélection d'art expressionniste abstrait mais aussi d'œuvres issues du catalogue 2016 de Art Basel, une des plus grandes foires d'art contemporain au monde. Le résultat donnait l'art expressionniste – plus identifiable – gagnant, mais les œuvres générées par CAN étaient plus souvent attribuées à un artiste humain que les œuvres de l'Art Basel. Pour réduire le risque que les sujets répondent au hasard, l'expérience fut reproduite en posant, avant la question déterminante, des questions d'appréciation esthétique¹. 75% des œuvres de CAN furent attribuées à des artistes humains. Il est vrai que quand la question était abruptement posée sans préambule, le score tombait à 53%².

On pourrait donc dire que CAN a passé, dans certaines conditions, le test de Turing, mais au prix de l'injection d'une considération de la réception des œuvres d'art dans son principe de fonctionnement. Le téléanthropisme est encore présent. Cependant cette réussite pose la question : si l'IA est capable de développer des œuvres que l'on peut confondre avec celles d'un être humain, à qui appartiennent ces œuvres ?

Moment de fiction politique

Par là-même nous retrouvons la question que soulevait le titre de cet article mais aussi la question de l'invention. Je me permets en ce dernier moment d'élargir la perspective au-delà de l'art et

1. Les questions à choix multiples étaient les suivantes : « Q1. Comment aimez-vous cette image ? Q2. Notez la nouveauté de cette image. Q3. Trouvez-vous cette image surprenante ? Q4. Notez l'ambiguïté de cette image. Q5. Notez la complexité de cette image. » Notre trad. A. ELGAMMAL *et al.*, « CAN : Creative Adversarial Networks. Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms », art. cit., p. 16.

2. Les auteurs pensent que cette variation peut être due à davantage d'aléatoire ou de hasard dans les réponses lorsque la question est directement posée. Le protocole et les résultats sont précisés et analysés dans *ibid.*, p. 13-18.

d'englober toute création. Ce qui est posé même dans le rapport de l'artiste qui utilise ou invente des intelligences artificielles pour produire des œuvres. Donner le droit à l'IA, est-ce supprimer toute possibilité de possession ? Il faut bien rappeler que dans le cas de l'invention, il s'agit simplement de reconnaître le statut à l'IA mais pas la possession du brevet. Or, poussons la question. Doit-on imaginer un monde dans lequel la valeur financière d'une invention brevetée par l'IA doit être utilisée exclusivement à son développement (achat de *hardware*, recrutement de personnel au service de son développement,...) ? Cela paraît absurde, tant il semblerait alors que les humains se soumettraient à la machine³. Considérons la branche radicalement opposée de l'alternative. Nous ne pouvons tout à fait nous contenter de dire que la propriété revenant à une IA revient à une absence de droit de propriété sur ses inventions qui tomberaient d'office dans le domaine public. Pourquoi ? Parce que le travail de création d'une intelligence artificielle est long, difficile et coûteux et que, si les investisseurs dans sa création ne percevaient pas de droit sur ces inventions, il n'y aurait plus aucun intérêt financier au développement de telles machines (et donc plus de développement sinon dans la voie du bonheur de l'aboutissement créatif comme dans le cas de Linus Torvalds, figure paradigmatique de ce que Pekka Himanen appelle *l'éthique hacker*⁴). En effet, le droit de la propriété intellectuelle est pensé pour être incitatif : il doit motiver la création. Du moins, cela est l'objectif prétendu et répété. Fondé sur l'appât du gain, le droit de propriété conféré à une invention doit susciter l'envie d'investir dans des recherches. Revenir sur ce fondement, chantier certainement nécessaire, ne peut être réalisé ici.

Néanmoins, dans le cadre d'une machine de *deep learning*, il paraît difficile de justifier le droit de propriété sur le mérite de l'investissement (qu'il soit d'intelligence, de travail ou financier) quand

3. N'est-ce pourtant pas ainsi que fonctionnent les sociétés qui développent des intelligences artificielles ?

4. Voir à ce propos : Pekka HIMANEN, *L'éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information*, Claude Leblanc (trad.), Paris, Exils Editeurs, 2001. Il ne nous est pas possible de développer ici cette thèse extrêmement stimulante.

on observe une capacité d'invention aussi extraordinaire, autonome et aussi libre que celle de DABUS (quel point commun en effet entre un récipient pour nourriture et une méthode d'amélioration des signaux d'urgence ?). Peut-on penser avec satisfaction que, brevetant les inventions de son IA sous le nom de son IA, un groupe puisse potentiellement s'enrichir de toutes les inventions que son IA générerait¹ ?

Conscient de devoir faire tenir ensemble cette double exigence – à la fois l'incitation au développement de telles machines et le respect d'un certain mérite qui ne saurait être disproportionné –, nous proposons de former une vie de l'IA en *deep learning* selon le schéma suivant :

- l'IA peut disposer d'un nombre défini de brevets. Les bénéfices reviennent donc à son « créateur » ou « possesseur », suivant les termes d'un contrat préalable passé entre les parties, dont la compréhension se trouve élargie ;

- au-delà de ce nombre défini de brevets, l'IA devient la propriété d'un Consortium International de Recherche en Intelligence Artificielle. Il s'agit d'une autorité non-gouvernementale et internationale, où sont représentés des chercheurs du monde entier (on pense au GIEC²). En plus de fonds publics, le consortium gagnerait la possibilité de s'autofinancer en ayant la possibilité de déposer à son tour un certain nombre de brevets à partir des IA qui tomberaient sous sa propriété. Le Consortium regroupe lui-même des chercheurs-créateurs, développeurs et programmeurs et, en cas d'invention d'une IA, disposerait sur son IA des mêmes droits que les personnes morales pri-

vées envisagées au premier moment. Ce qui lui fait une autre source de financement interne ;

- une fois ce droit propre au Consortium épuisé, les IA tomberaient dans le domaine public et les inventions seraient disponibles à tous, les idées des IA ainsi formulées devenant libres de droit.

On pourrait alors craindre une utilisation abusive de ces inventions, qui pourraient s'avérer problématiques dans leur application. En effet, l'IA créatrice ne disposerait pas de filtre moral sur ses créations. C'est pourquoi nous proposons également que le Consortium dispose d'une seconde branche de fonctionnement : un comité d'éthique, ayant capacité de ne pas divulguer les inventions qui pourraient causer du tort.

Une telle vie de propriété se trouve justifiée par le caractère pratique de l'invention. Qu'en est-il de l'art ou plus précisément de la création ? L'article 111-1 du code de la propriété intellectuelle stipule bien :

l'auteur d'une œuvre de l'esprit jouit sur cette œuvre, du seul fait de sa création, d'un droit de propriété incorporelle exclusif et opposable à tous.

Proposer un statut d'auteur à l'IA pousserait à doter le droit d'auteur d'un nouveau mode de propriété artistique. Dès que nous accepterions cette vie de propriété propre aux intelligences artificielles, nous nous trouverions donc dans une situation tout à fait exceptionnelle où adviendrait l'opportunité d'enrichir immédiatement le domaine public d'œuvres qui sont à tous, pour tous. Il est vrai que la niche financière que viennent développer les NFT va à l'encontre de cette idée. Mais il nous reste une possibilité de nous positionner. Par les actualités que nous évoquons au point de départ de la réflexion, nous voyons que nous sommes à l'aune d'un véritable changement dans notre rapport à la création et à l'invention. Les choix que nous ferons au moment de l'ouverture de cette notion juridique nous obligeront. Il ne s'agit donc pas de rattraper une certaine déception quant à notre étude de la notion de style mais d'ouvrir les possibles de la réflexion au moment où apparaissent les premiers positionnements politico-juridiques qui remettent en ques-

1. Il en irait de même de l'artiste et des œuvres de ses machines, ne doit-on pas distinguer la valeur du dispositif de celles des œuvres que créent la machine ? Dès lors, l'artiste est l'inventeur de la machine, il fait payer l'utilisation de sa machine.

2. Je remercie Samuel Bianchini de m'avoir fait découvrir à l'occasion de la présentation de la première version de ce texte, le World Wide Web Consortium (W3C), organisme international fondé en 1994 par Tim Berners-Lee, qui cherche à rendre le web disponible pour tous et à créer des standards communs. Voir <<https://www.w3.org/Consortium/>>, consultée le 2 septembre 2023.

tion l'exclusivité de la condition d'humanité du créateur face à ce qu'il crée à son image agrandie.

Reconnaître une part de créativité à l'IA, se laisser penser à ce que serait son style, ne nous contraint pas à lui donner le même statut de propriétaire que celui que l'on donne à l'être humain, mais nous fournit au contraire une occasion de repenser ce que nous concevons comme modèle de propriété.

Morgan MORCEL

Que peuvent les machines nous apprendre du style ?

L'usage de l'intelligence artificielle dans la création artistique est en plein essor depuis quelques années, et connaît notamment depuis peu une forte croissance d'intérêt de la part du grand public et des créateur·rices artistiques¹. Cet essor génère également de nombreux et houleux débats², dans lesquels nous ne rentrerons pas dans cet article. En effet, ces débats soulèvent de nombreux enjeux esthétiques, éthiques et même économiques, que nous préférons ne pas aborder pour l'instant afin de nous concentrer sur une tentative de compréhension poïétique des mécanismes au cœur des dispositifs de création artistique fondés sur les techniques d'intelligence artificielle (IA, ou aussi « apprentissage automatique³ »). L'objectif est d'en saisir au mieux le fonctionnement et les effets, ainsi que les moyens de les infléchir afin de tirer le meilleur parti des possibilités esthétiques comme épistémologiques qu'ils ouvrent.

Cet article se fonde pour cette observation des aspects factuels de l'utilisation des techniques d'apprentissage automatique dans l'art, sur une

double perspective : artistique et technique d'une part, et poïétique/épistémologique d'autre part. Le premier point de vue, artistique et technique, s'appuie sur la pratique artistique personnelle d'artiste, compositrice intermedia et *designeuse* interactive de la première autrice, notamment autour de l'application de systèmes de génération musicale par apprentissage automatique. Le co-auteur, pour sa part spécialiste de l'intelligence artificielle pour la musique et les médias interactifs, a contribué de son expertise sur les procédés et sur les paradigmes techniques sur lesquels ils se fondent. Pour ce qui est de la perspective philosophique, elle s'appuie sur la formation universitaire et les lectures en esthétique, poïétique et en épistémologie de la première autrice⁴.

Il s'agira plus particulièrement ici d'interroger, à partir de la conception esthétique du style de Gilles Deleuze, Félix Guattari et Brian Massumi la manière dont le fonctionnement des systèmes d'apprentissage peut-être expliqué à l'aide de la notion de « grappes de propriétés homéostatiques⁵ » de l'épistémologue Richard Boyd. Cette démarche vise à poser quelques hypothèses afin de mieux comprendre pourquoi l'IA est aussi efficace pour modéliser et simuler le style artistique, comme ont pu le montrer les derniers développements en date de celle-ci (notamment avec les dispositifs *Dall-E* et *Midjourney*⁶, pour ne citer que les plus populaires). À travers cette initiative, nous espérons que nos réflexions pourront nourrir le

1. Cf. KIVANÇ TATAR, Petter ERICSON et Kelsey COTTON, « A Shift In Artistic Practices through Artificial Intelligence », 2023, <<https://arxiv.org/abs/2306.10054>>, consultée le 2 septembre 2023, ou Sofian AUDRY, *Art in the age of machine learning*, Cambridge, MA, MIT Press, 2021 pour une présentation des différents courants actuels de l'utilisation de l'AI dans les arts et des enjeux esthétiques associés.

2. Cf. notamment Joanna BRYSON et Martin EISENLAUER, « Artificial Intelligence and ethics », dans *Faster than the Future*, Barcelona, Hertie School, 2021, p. 57-73 et Joanna BRYSON, « The Moral, Legal, and Economic Hazard of Anthropomorphizing Robots and AI. », dans Mark COECKELBERGH, Janina LOH *et al.* (dir.) *Envisioning Robots in Society - Power, Politics, and Public Space - Proceedings of Robophilosophy 2018 / TRANSOR 2018*, IOS Press, Vienne, 2018.

3. Pour reprendre la distinction de Bruno Latour, nous préférons dans un premier temps dans le cadre de cet article, en rester au niveau des aspects factuels (« matters of fact ») avant de traiter dans un futur article plus spécifiquement des préoccupations (« matters of concern ») qu'ils entraînent. Cf. à ce sujet Bruno LATOUR, « Why Has Critique Run out of Steam? From Matters of Fact to Matters of Concern », dans *Critical Inquiry*, vol. 30, n° 2, janvier 2004, p. 225-248.

4. Les auteur·trices tiennent à remercier Anthony Rageul et Athina Masoura pour leur invitation à intervenir à la journée d'études dont est issue cette publication, et ensuite à la formaliser sous la forme de cet article. Ce travail a par ailleurs été partiellement soutenu par le programme Wallenberg AI, Autonomous Systems and Software - Humanities and Society (WASP-HS) financé par les fondations Marianne and Marcus Wallenberg et Marcus and Amalia Wallenberg.

5. Richard BOYD, « Homeostasis, species, and higher taxa », *Species: New interdisciplinary essays*, 1999, vol. 141, p. 185-205.

6. Ces dispositifs sont accessibles en ligne aux URLs suivantes : <<https://openai.com/dall-e-2/>> et <<https://midjourney.com/>>, consultées le 2 septembre 2023.

champ de l'esthétique en donnant des outils, pour contribuer à formaliser la notion de style, à d'autres auteur·rices de domaines comme la stylistique ou l'histoire de l'art.

Qu'appelle-t-on l'« intelligence artificielle » dans l'art ?

Le récent essor d'engouement autour des « créations » générées par les dispositifs d'intelligence artificielle, s'il a attiré l'attention sur ce domaine, a aussi contribué à troubler la compréhension de ce en quoi consistent ces dispositifs, et des mécanismes qu'ils mettent en œuvre. Il convient à notre avis de revenir en premier lieu sur la notion même d'intelligence artificielle. Le *Trésor de la langue française informatisé* donne la définition suivante de cette notion : « Recherche de moyens susceptibles de doter les systèmes informatiques de capacités intellectuelles comparables à celles des êtres humains¹ ». À notre sens, le terme particulièrement important à relever dans cette définition est « comparable » : en effet, si un dispositif informatique peut « créer » des artefacts disposant de qualités esthétiques *comparables* à celles qui seraient produites par des humains, c'est avant tout parce qu'il a été entraîné de façon massive et systématique à imiter des créations humaines. C'est pourquoi, dans le reste de cet article, afin d'éviter toute méprise sur une potentielle « intelligence » ou « créativité » informatique, nous utiliserons à sa place le terme technique du procédé informatique sur lequel s'appuient la majorité des dispositifs de création de contenu esthétique (visuels, sonores ou textuels) qualifiés d'« intelligence artificielle » : « l'apprentissage automatique » (*machine-learning* en anglais, abrégé en « AA » dans la suite de cet article).

Le *Vocabulaire de l'intelligence artificielle* du *Journal Officiel* donne comme définition de l'apprentissage automatique :

Processus par lequel un algorithme évalue et améliore ses performances sans l'intervention d'un pro-



Fig. 1 et 2. Deux images générées par le système *Dall-E 2*, sur le script « des ours en peluche en savants fous mixant des produits chimiques pétillants, dans un style *steampunk* »

grammeur, en répétant son exécution sur des jeux de données jusqu'à obtenir, de manière régulière, des résultats pertinents².

Dans le cas qui nous intéresse, les algorithmes d'AA vont être entraînés à l'aide de grands nombres de créations esthétiques humaines, avec de potentielles métadonnées (soient des données caractérisant des informations corollaires à l'œuvre elle-même, comme la date de production, le nom de l'auteur·rice, des techniques de création, le genre, ou toute autre information jugée pertinente) ou d'autres informations associées à l'artefact esthétique. Par exemple, les systèmes de génération d'images par scripts (telles que *Dall-E*, cité ci-dessus) qui font beaucoup parler d'eux au moment de la rédaction de cet article ont fondé leur efficacité sur l'analyse conjointe de très nombreuses images associées à leurs textes descriptifs (qui sont notamment destinés à servir d'assistance pour les personnes non- ou mal-voyantes, ou encore pour la classification automatique). Les algorithmes d'apprentissage vont alors dans ce type de dispositif dégager des corrélations entre des motifs visuels et des motifs textuels dans les descriptifs, qu'ils pourront ensuite exploiter « à rebours » lorsqu'un·e utilisateur·rice saisira un script descriptif, comme par exemple : « des ours en peluche en savants fous mixant des produits chimiques pétillants, dans un style *steampunk* » (voir Fig. 1 et 2³).

1. Dans *La Recherche*, n° 96, vol. 10, janv. 1979, p. 61, cité dans l'entrée « Intelligence » de <<http://atilf.atilf.fr>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Voir : <<https://www.legifrance.gouv.fr/jorf/id/JORF-TEXT000037783813>>, consultée le 2 septembre 2023.

3. Le statut légal des images présentées ici est relativement indéterminé, mais en tout état de cause, les conditions d'uti-

Nous reviendrons plus tard plus en détail sur le fonctionnement concret de ces systèmes d'apprentissage, mais l'important pour l'instant est de retenir que, parmi les critères que reproduisent particulièrement bien ces systèmes d'AA, les notions de « style » et de « genre » jouent un rôle très important.

Quelle approche du « style » ?

Avant d'aller plus loin dans notre réflexion, il nous faut préciser ce que nous entendons par les deux notions de « style » et de « genre », et en particulier celle de « style », qui est l'objet du dossier du numéro de la revue dans laquelle paraît le présent article. À cette fin, nous nous appuyons sur la conception du style proposée par Gilles Deleuze au fil de plusieurs écrits, d'abord seul dans *Proust et les signes*, puis avec Félix Guattari dans *Mille plateaux* et *Qu'est-ce que la philosophie ?*, et plus tard reprise par Brian Massumi dans son commentaire *A user's guide to capitalism and schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*.

Dans de nombreux discours, qu'il soient académiques (en sciences de l'art ou en recherche-création, notamment) ou dans le domaine professionnel ou critique, on assimile souvent le style à la notion de singularité, et en particulier à la singularité d'une démarche artistique – dans la lignée de la notion de style de Schopenhauer, Flaubert, Marivaux comme marque d'un esprit individuel original. G. Deleuze et F. Guattari semblent dire quelque chose d'approchant quand ils écrivent qu'« il faut le style – la syntaxe d'un écrivain, les modes et rythmes d'un musicien, les traits et les couleurs d'un peintre¹ – pour s'élever des perceptions vécues au percept, des affections vécues à l'affect² ». Autrement dit, dans cette conception,

c'est en quelque sorte le style qui fait ce qui relève proprement de l'art, qui est le marqueur d'une qualité spécifique à un artefact esthétique, qui apporte ce « quelque chose » en plus qui fait la spécificité d'une œuvre d'art. Cependant, si cette citation semble associer le style à l'auteur·rice, G. Deleuze a déjà précisé, après Proust et notamment dans sa controverse avec Sainte-Beuve³, du fait que ce style n'est pas réductible à l'individu qui l'a produit : « Le style n'est pas l'homme, le style, c'est l'essence elle-même⁴ ».

Cette notion d'essence peut paraître assez mystérieuse pour l'instant – nous y reviendrons – mais l'essentiel est que Proust comme Deleuze ne la considèrent pas comme quelque chose de platonicien, c'est-à-dire d'« essentialiste », tout comme c'est le cas de la conception épistémologique des essences de Richard Boyd, qui présente à notre sens de nombreuses similitudes avec celles de Deleuze et Proust et sur laquelle nous reviendrons également plus tard. Pour l'instant, ce qui compte est que, selon Deleuze, « un style [n'est] pas une création psychologique individuelle, mais un agencement d'énonciation⁵ ». On peut relever plusieurs aspects dans cette courte citation : tout d'abord, au-delà de la singularité de la personne (ou des personnes) qui ont produit l'artefact, ce qu'indique ici Deleuze est que le style « se fait » en rapport à des dispositifs (notamment techniques) et des contextes (langue, genres...). Par ailleurs, au-delà du style d'un artiste, il y a aussi le style d'une œuvre (et entre les deux, d'une « période » d'un artiste), voire d'un élément d'une œuvre, etc. mais aussi des « grappes » de styles approchant, que l'on subsume généralement en genres ou courants. Enfin, on peut aussi considérer dans cette perspective les contraintes et possibilités stylistiques qu'induisent l'usage de telle ou telle langue ou technique de création. Autrement dit, c'est pour chaque œuvre un agencement d'éléments hétérogènes qui donne corps à chaque fois à un

lisation présentées sur <<https://openai.com/terms/>> (consultée le 2 septembre 2023) indiquent la possibilité d'un usage pour publication.

1. On pourrait ici rapprocher cette conception de l'étymologie du terme « style » comme instrument ainsi que du domaine de la stylistique, où il est connexe notamment des règles de grammaires

2. Félix GUATTARI et Gilles DELEUZE, *Qu'est-ce que la philosophie ?*, Paris, Éditions de Minuit, 1991, p. 160.

3. Marcel PROUST, *Contre Sainte-Beuve*, Paris, Gallimard, 1995.

4. Gilles DELEUZE, *Proust et les signes*, Paris, Presses universitaires de France, 1964, p. 62.

5. Gilles DELEUZE et Félix GUATTARI, *Mille plateaux : Capitalisme et schizophrénie*, 2, Paris, Minuit, 1980, « Postulats de la linguistique », p. 123.

style donné. Cet aspect est souligné par Proust lui-même quand il écrit les mots suivants :

La vérité ne commencera qu'au moment où l'écrivain prendra deux objets différents, posera leur rapport, analogue dans le monde de l'art à celui qu'est le rapport unique de la loi causale dans le monde de la science, et les enfermera dans les anneaux nécessaires d'un beau style¹.

Le style, dans cette conception, semble donc tenir à une manière particulière d'agencer des éléments plus ou moins disparates, à les faire « tenir ensemble » dans un certain agencement, dont Deleuze et Guattari vont préciser la nature à l'aide du concept de « plan de consistance ». Brian Massumi reprend et développe cette idée dans l'extrait suivant :

La « consistance », pas dans le sens d'une homogénéité, mais comme un tenir-ensemble d'éléments disparates (aussi connu comme un « style »). Un style dans ce sens, en tant que tenir-ensemble dynamique ou mode de composition, n'est pas quelque chose qui se limite à l'écriture. Les cinéastes, peintres et musiciens ont leurs styles, les mathématiciens ont les leurs, les cailloux ont des styles, tout comme les outils, les technologies et les périodes historiques, même – et particulièrement – les événements ponctuels².

Massumi étend donc ici la notion de style – initialement artistique – à l'ensemble des artefacts humains – et notamment les modélisations scientifiques³ – et même jusqu'aux objets inanimés.

1. Marcel PROUST, *Le temps retrouvé. À la recherche du temps perdu*, tome 8, Paris, Gallimard, 1927, p. 40.

2. « “consistency” —not in the sense of a homogeneity, but as a holding together of disparate elements (also known as a “style”). A style in this sense, as a dynamic holding together or mode of composition, is not something limited to writing. Filmmakers, painters, and musicians have their styles, mathematicians have theirs, rocks have style, and so do tools, and technologies, and historical periods, even—especially—punctual events », c'est nous qui traduisons à partir de Brian MASSUMI, *A user's guide to capitalism and schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*, Cambridge, MA, MIT press, 1992, p. 7.

3. On peut ici se référer aux cours de Ian Hacking au Collège de France de 2002-2003 sur les « styles de raisonnement », dont le résumé intitulé « Philosophie et histoire des

Cette conception nous paraît particulièrement fertile pour le sujet qui nous occupe, dans la mesure où les dispositifs d'AA ne font pas de distinction entre un style proprement artistique et le style d'un artefact quelconque. Par ailleurs, on retrouve ici un fonctionnement analogue entre artefacts esthétiques et modèles scientifiques – analogie que pointait déjà Proust dans la citation ci-dessus –, qui va particulièrement s'avérer utile dans le rapprochement que nous allons tenter dans les sections suivantes entre ces aspects esthétiques et des concepts issus de l'épistémologie de Boyd.

Morphologies et grappes de propriétés

Définitions et représentations

Pour pouvoir convoquer les concepts épistémologiques de Richard Boyd, il nous faut revenir brièvement à l'analyse du fonctionnement des dispositifs d'AA dédiés à l'imitation d'artefacts esthétiques : dans la mesure où ceux-ci sont dédiés à l'imitation de formes, contours, profils, matières, textures, etc. il peut être utile de subsumer ces diverses qualités sous le terme générique de « morphologie ». Le *Larousse* définit notamment ce terme comme décrivant l'« étude de la quantité, de la forme, de la répartition et de la proximité des éléments d'une structure macro- ou micrographique⁴ ». Pour préciser cette notion, il peut alors être utile d'observer comment cette étude se fait dans les sciences, et en particulier dans celles qui s'intéressent aux phénomènes les plus complexes que nous puissions observer : le vivant.

Dans cette démarche, il est nécessaire de pouvoir extraire un certain nombre de paramètres objectifs du phénomène étudié, pour pouvoir ensuite classifier ce phénomène vis-à-vis d'autres phénomènes similaires, et enfin élaborer des modèles efficaces permettant de préciser les hypothèses de fonctionnement de ces phéno-

concepts scientifiques » est disponible <https://www.college-de-france.fr/sites/default/files/documents/ian-hacking/UPL4445123752442236773_Hacking2002_2003.pdf>, consultée le 2 septembre 2023.

4. <<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/morphologie/>>, consultée le 2 septembre 2023.

mènes. Plusieurs modes de représentation sont possibles à partir des données que constituent ces jeux de paramètres : dans la plupart des cas, un grand nombre de paramètres sont extraits de l'analyse des phénomènes étudiés. Une représentation visuelle en deux (voir Fig. 3) ou trois dimensions permet à des agents humains de se figurer une partie de l'espace de paramètres mesurés, mais aussi d'extrapoler la façon dont un traitement informatique peut établir des corrélations entre un nombre bien supérieur de paramètres.

Les architectures d'AA utilisant des réseaux neuronaux artificiels ont la capacité d'organiser des ensembles de données dans des espaces abstraits qu'ils génèrent. Ces espaces sont appelés « espaces latents », car l'architecture d'IA organise des formes similaires plus proches les unes des autres. Par exemple, Fashion-MNIST¹ est un ensemble de données bien connu dans la littérature sur l'apprentissage automatique, qui est souvent utilisé pour comparer différentes architectures d'IA. Fashion-MNIST se compose de 70000 images en niveaux de gris de produits de mode d'une résolution de 28x28 pixels. Les images de l'ensemble de données sont réparties en 10 catégories : T-shirt, pantalon, pull-over, robe, manteau, sandale, chemise, chaussure, sac et botte de cheville. Pour illustrer la manière dont une architecture d'IA organise les formes dans un espace latent, nous avons entraîné une architecture d'apprentissage profond spécifique, appelée auto-encodeur variationnel (AEV). La figure 3 montre comment l'AEV entraîné a organisé les données dans Fashion-MNIST. Chaque point de la figure 3 représente une image de l'ensemble de données Fashion-MNIST projetée dans l'espace

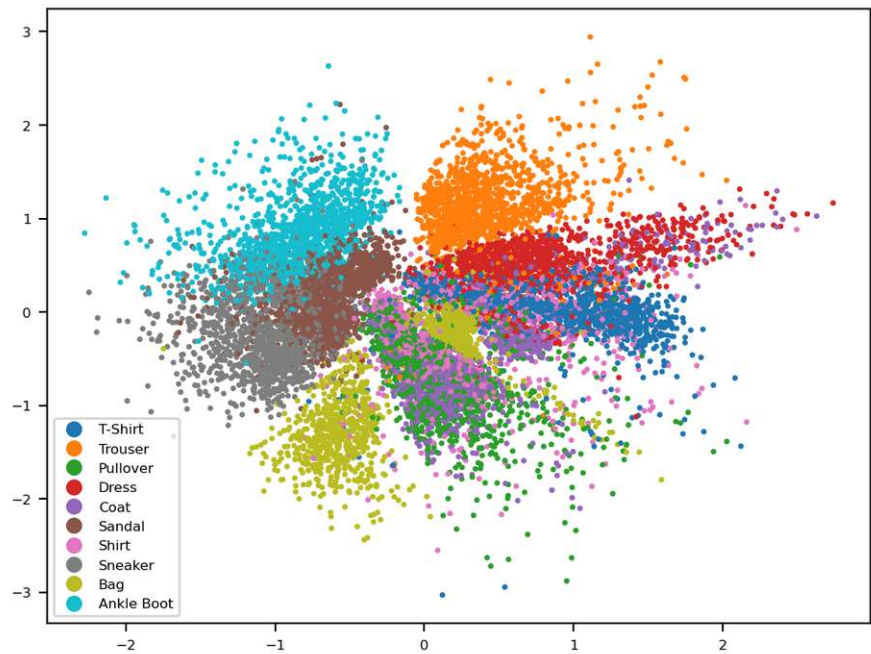


Fig. 3. Un espace latent bidimensionnel généré à l'aide d'un auto-encodeur variationnel (AEV) entraîné sur l'ensemble de données Fashion-MNIST

latent à l'aide de l'encodeur de l'AEV. Le succès de la formation est évident dans la façon dont les données d'image des mêmes catégories sont regroupées dans l'espace latent.

Après avoir organisé les données des ensembles de données de formation dans des espaces latents, les réseaux d'IA peuvent utiliser ces espaces pour générer de nouvelles formes. La figure 4 illustre les caractéristiques génératives de l'IA. Les axes x et y représentent les dimensions de l'espace latent 2D, et nous choisissons une plage arbitraire de [-1, 1] pour les deux dimensions. En effectuant une recherche de grille dans ces plages, nous avons généré une grille d'images dans la figure 4. La grille montre comment les dimensions continues de l'espace latent peuvent être utilisées pour générer des formes qui se situent entre les formes de l'ensemble de données d'apprentissage. La figure 4 montre également que les formes similaires sont organisées plus près les unes des autres dans l'espace latent.

On peut rapprocher ces grappes de points de données du concept de Boyd de « grappes de propriétés homéostatiques », en ce qu'elles permettent de caractériser des morphologies à partir de mesures de jeux de paramètres. En effet, dans cette conception, Boyd « identifie une classe de

1. Han XIAO, Kashif RASUL et Roland VOLLGRAF « Fashion-MNIST : A Novel Image Dataset for Benchmarking Machine Learning Algorithms », *arXiv e-prints*, 2017, <<https://arxiv.org/abs/1708.07747>>, consultée le 2 septembre 2023.

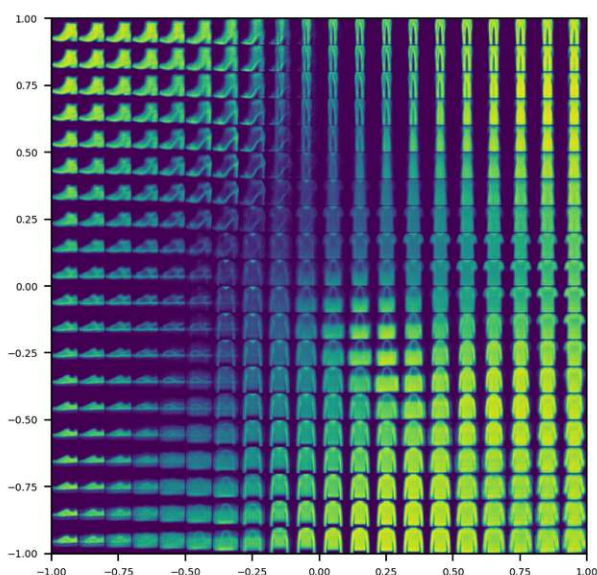


Fig. 4. Une image de grille générée à l'aide du même AEV entraînée que dans la figure 3. Les axes x et y représentent les dimensions de l'espace latent représentées dans la figure 3.

types, propriétés et relations naturelles, dont les définitions sont fournies, non pas par un jeu de conditions nécessaires et suffisantes, mais plutôt par un regroupement «homéostatiquement» soutenu de propriétés ou de relations ». Il précise plus tard qu'« il y a toujours une certaine indétermination ou «approximation» (*vagueness*) dans leurs extensions¹ ». Il s'agit de sa part d'une approche épistémologique pragmatique, qui ne cherche pas à expliquer la nature sous-jacente des choses, mais essaie de trouver une méthode efficace pour la catégoriser ou la simuler. Cette méthode s'avère particulièrement efficace dans son exploitation informatique, surtout depuis que des puissances de calculs considérables sont disponibles à tout un chacun à l'aide des importants progrès techniques réalisés ces dernières années par le calcul parallèle, notamment dans les cartes graphiques et les processeurs dédiés à l'AA, qui équipent maintenant tout ordinateur grand public.

1. Richard BOYD, « Homeostasis, species, and higher taxa », art. cit., p. 185, c'est nous qui traduisons « I identify a class of natural kinds, properties and relations whose definitions are provided, not by any set of necessary and sufficient conditions, but instead by a "homeostatically" sustained clustering of properties or relations [...] there is always some indeterminacy or "vagueness" in their extensions. »

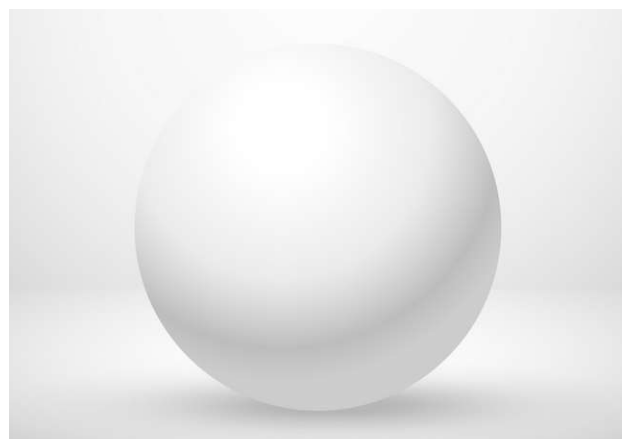


Fig. 5. Représentations d'une projection en deux dimensions d'une sphère et de son ombre

Espaces latents et modes d'apprentissage

Dans le domaine de l'intelligence artificielle, les procédés d'AA organisent ces espaces de données ou grappes de propriétés dans un espace abstrait – les « espaces latents » – où les points de données similaires sont représentés plus près les uns des autres, comme c'est le cas de manière simplifiée dans la figure 3, sous une forme graphique et intuitive, en définissant des zones de l'espace pour un très petit jeu de données. Puisqu'il s'agit d'AA, ce processus doit être mis en œuvre de manière automatisée, et ce sur des jeux de données composés d'un très grand nombre d'éléments. Les procédés permettant d'automatiser ces discriminations se basent généralement sur des techniques de « réduction de la dimensionnalité », dont une métaphore simple est représentée en figure 5². Il s'agit avec ces techniques de réduire le nombre de dimensions des phénomènes : dans le cas de la figure 5, une image en trois dimensions est rendue « lisible » dans un espace en deux dimensions par le truquage d'une projection de lumière virtuelle qui fait apparaître des ombres et donne ainsi une impression de sa volumétrie. Cependant, certaines informations sont perdues (pour la perception, dans le cas de cette métaphore),

2. Image de Starline, <https://fr.freepik.com/vecteurs-libre/sphere-blanche-dans-chambre-vide_824956.htm>, consultée le 2 septembre 2023.

puisque, bien que la sphère soit rendue de manière satisfaisante, il nous est impossible de savoir si un autre objet est situé derrière elle.

D'un point de vue morphologique, ces procédés de réduction de la dimensionnalité permettent donc de pouvoir reconstruire plus ou moins précisément – puisqu'il y a toujours, par définition, une « fonction de perte » permettant la réduction de dimensionnalité – les contours ou consistances, c'est-à-dire les morphologies des phénomènes analysés et ainsi de les classer et de les positionner dans les espaces latents produits par les processus d'AA. Un des points cruciaux, au niveau opérationnel, pour la constitution de ces « espaces latents » concerne l'établissement des taxonomies. Il s'agit pour cela de déterminer la façon dont est interprétée la réalité, ou autrement dit, la façon dont sont déterminées les grilles d'analyse à partir desquelles se fera la constitution de ces grappes multidimensionnelles de données.

Pour créer ces taxonomies, on utilise divers types d'algorithmes d'AA. L'apprentissage profond (*deep learning*) est une sous-catégorie de ces algorithmes d'apprentissage automatique, qui sont souvent appliqués pour créer les espaces latents des morphologies. Les algorithmes d'apprentissage automatique utilisent un ensemble de données d'apprentissage pour créer des espaces latents dans lesquels les données d'apprentissage sont organisées selon des mesures de similarité (ou de dissimilarité) définies. Ces mesures sont définies comme des formules mathématiques sous la forme de fonctions de perte. Le processus d'entraînement de l'algorithme d'AA applique une fonction de perte pour déterminer le succès de l'entraînement tout au long de celui-ci. En poursuivant l'optimisation et par la mise à jour de ses paramètres entre les étapes de son entraînement, l'algorithme d'AA constitue progressivement l'espace latent au long du processus d'entraînement, en fonction de la fonction de perte définie par l'utilisateur, c'est-à-dire de la mesure de similarité.

Les notions d'apprentissage supervisé et non supervisé font référence aux deux types d'apprentissage dans les algorithmes d'AA. Dans l'apprentissage supervisé, les données de des jeux de données d'entraînement sont associées à leurs étiquettes. Par exemple, un ensemble de données d'images peut contenir des étiquettes d'objets, tels

que voiture, maison, avion, etc. L'algorithme d'AA devient un outil de classification, dans ce scénario, et le processus d'apprentissage vise à généraliser la reconnaissance de différentes catégories à partir de données d'entrée. Le succès de l'algorithme d'AA est étudié en fonction de sa précision dans la reconnaissance correcte des catégories. En comparaison, l'apprentissage non supervisé utilise un ensemble de données ne comportant pas d'étiquettes. Dans ce type d'apprentissage, l'algorithme d'AA applique une mesure de similarité (c'est-à-dire une fonction de perte) pour créer un espace latent dans lequel les morphologies sont organisées en fonction de leurs similarités. Les modèles d'AA créés à l'aide de cette deuxième approche peuvent générer des formes qui ne figuraient pas dans l'ensemble de données d'apprentissage, en manipulant les paramètres des dimensions de l'espace latent.

Une fois structurés à l'issue de ces processus d'entraînement, ce sont ces espaces latents qui vont ensuite être utilisés pour générer de nouveaux artefacts, en fonctionnant de manière inverse, c'est-à-dire en choisissant des valeurs de paramètres, et en « projetant » du bruit (soit une génération de valeurs aléatoires) sur les zones visées de ces espaces latents, afin de reproduire des phénomènes similaires – quoique nouveaux et singuliers – à ceux qui avaient été analysés.

Essences et processualité

Mise en perspective épistémologique

Afin de mieux saisir le paradigme épistémologique qui sous-tend cette méthodologie de l'AA, il est important de la replacer dans une perspective historique : une première ébauche de cette méthodologie avait été initiée à l'origine des recherches en intelligence artificielle, dans les années 1960, mais a rapidement été supplantée par l'approche dite « cognitive ». Cette dernière cherchait à déterminer des règles explicites et symboliques sous-jacentes sur lesquelles se baseraient les systèmes de reconnaissance ou de génération automatique. Cette approche cognitive s'est finalement avérée ne livrer que des résultats assez décevants, mis à part dans certains domaines très particuliers. En

revanche, un champ de recherche indépendant, le « connexionnisme » s'est développé à partir du milieu des années 1980, en se distinguant nominalement de l'intelligence artificielle, et plus généralement de la recherche en informatique, dominées à l'époque par le cognitivisme. De manière schématique, on pourrait dire que, là où le cognitivisme cherche à dévoiler les règles sous-jacentes et donc à expliquer de manière extensive les mécanismes de causation, l'approche connexionniste va davantage se baser sur la mise à jour de corrélations statistiques pour détecter la proximité entre phénomènes, notamment à l'aide du paradigme informatique des « réseaux de neurones artificiels », dont est issu son nom. C'est cette approche qui est au cœur de l'AA et à l'origine de ses modèles.

En prenant un peu de recul sur la spécificité de ces deux démarches et en suivant Varela *et al.* (qui subsume le connexionnisme sous le courant de « l'émergence », voir Fig. 6), on peut renvoyer la distinction entre ces deux démarches de l'intelligence artificielle à l'opposition classique entre les courants épistémologiques de l'essentialisme et de l'empirisme, qui reposent respectivement sur l'idée que les structures conceptuelles qui sont l'objet des sciences (« les Lois de la Nature ») sont :

- soit au cœur de la réalité, dans les choses elles-mêmes, dans le cas de l'essentialisme.
- soit purement conventionnelles, voire arbitraires, dans le cas de l'empirisme.

Face à cette dichotomie entre essentialisme et empirisme, Varela propose le modèle de l'énaction, qui permet d'impliquer le corps et plus généralement le rapport au Monde et à autrui dans la cognition. D'une manière assez similaire, Boyd propose dans l'article que nous citons un modèle épistémologique qui cherche à trouver une troisième voie épistémologique en prenant en compte la processualité et le contexte social dans le fonctionnement concret de la production scientifique.

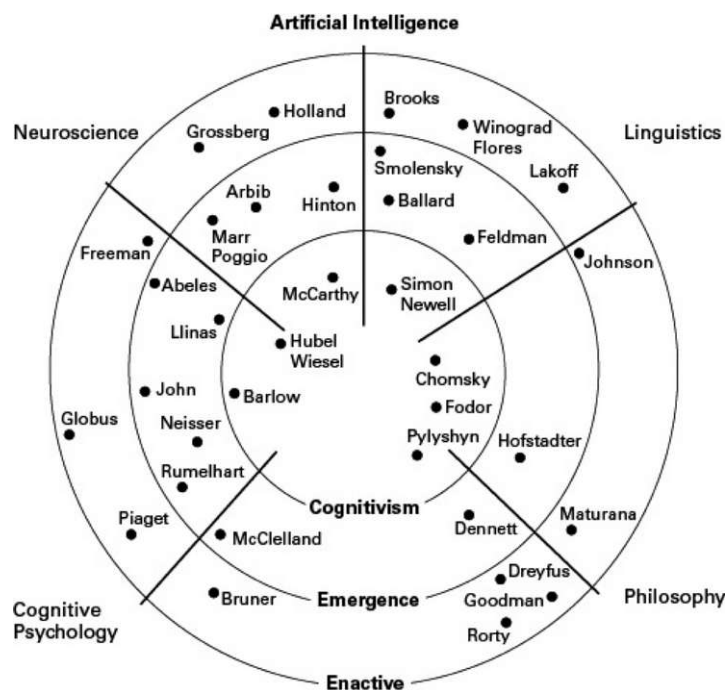


Fig. 6. les trois courants des sciences cognitives, présentés comme des cercles concentriques, avec leurs principaux représentants dans leurs différents champs scientifiques, selon Francisco J. VARELA, EVAN THOMPSON et ELEANOR ROSCH, *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience*, Cambridge, MA, USA, MIT press, 2017 [1992].

Essences et sens

En l'occurrence, Boyd rejette la conception essentialiste qu'il y aurait des « principes nécessaires et suffisants » dans le réel, qu'il s'agirait alors de révéler. Autrement dit, dans cette perspective les relations qu'établit l'activité scientifique ne sont pas *a priori*, mais *a posteriori*. Il retient cependant de l'essentialisme la critique de l'empirisme et de son nominalisme (notamment à partir de Locke), selon lequel toute conception scientifique ne serait que conventionnelle, voire arbitraire, ce qui interdirait aux sciences tout effet possible de prévision ou d'action sur le monde :

Ce qui est essentiel à la critique essentialiste du nominalisme lockien sur les types [...], c'est que les types d'une pratique scientifique (et quotidienne) réussie ne peuvent être définis par des « essences nominales » *a priori* purement conventionnelles. Au contraire, ils doivent être compris comme définis par des essences réelles *a posteriori* qui reflètent la nécessité de s'en remettre, dans nos pratiques classificatoires, à des faits concernant les structures causales du monde¹.

1. *Ibid.* p. 187, c'est nous qui traduisons : « what is essential

Cependant, ces essences ne sont plus dans ce cas des propriétés des choses « en elles-mêmes », mais un artefact humain, produit au contact des choses, dans une pratique donnée (une « matrice disciplinaire », pour reprendre ses termes) : « Les types naturels sont des artefacts sociaux. C'est pourquoi se demander si un type existe indépendamment de notre pratique est la mauvaise façon de s'enquérir de sa réalité. Aucun type naturel n'existe indépendamment de la pratique¹ ».

On retrouve une conception assez proche chez Deleuze – du côté de la création et plus de l'analyse – lorsqu'il explicite la notion d'essence chez Proust :

Mais l'essence, de son côté, n'est plus l'essence stable, l'idéalité vue, qui réunit le monde en un tout et y introduit la juste mesure. [Elle] n'est pas quelque chose de vu, mais une sorte de point de vue supérieur. [...] Le point de vue reste supérieur à celui qui s'y place, ou garantit l'identité de tous ceux qui y atteignent. Il n'est pas individuel, mais au contraire principe d'individuation².

Dans ce passage, Deleuze tire les conclusions des positions précédentes en affirmant le perspectivisme qu'il implique, et la valeur épistémologique comme esthétique de ce perspectivisme – au-delà de l'opinion individuelle, ou de la convention entre quelques pairs.

to the essentialist critique of Lockean nominalism about kinds [...] is that the kinds of successful scientific (and everyday) practice cannot be defined by purely conventional a priori "nominal essences." Instead they must be understood as defined by a posteriori real essences which reflect the necessity of our deferring, in our classificatory practices, to facts about causal structures in the world » – nous faisons le choix dans cet article de traduire le terme « natural kinds » par le terme « types ». En effet, ce terme est généralement traduit par « espèces naturelles » dans les écrits sur la biologie, qui sont le domaine d'origine de cette notion, mais le terme anglais de « kind » a une acception et une étendue bien plus larges, qui peuvent notamment s'appliquer aux sujets que nous traitons ici et s'appliquer à des démarches taxonomiques plus générales.

1. *Ibid.*, p. 200, c'est nous qui traduisons : « natural kinds are social artifacts. That's why asking whether a kind exists independently of our practice is the wrong way to inquire about its reality. No natural kinds exist independently of practice ».

2. Gilles DELEUZE, *Proust et les signes*, *op. cit.*, p. 133.

Deleuze développe cette question de l'adéquation entre les essences et les artefacts grâce au concept de « signe », à travers notamment l'exemple – que reprend Massumi, et qu'il reprend lui-même dans *Mille Plateaux* – d'une menuisier qui va construire une table en confrontant son geste à la singularité du bois, en construisant le sens de l'artefact à partir des signes rencontrés dans l'interaction avec la matière : « Le sens n'est pas dans la genèse de la chose, ni dans la pensée de cette genèse, ni dans les mots écrits ou prononcés à son sujet. Il est dans le processus qui conduit de l'un à l'autre³ ». Dans cette perspective (comme en un certain sens chez Boyd), le sens n'est préexistant, ni chez l'artiste, ni dans la matière (en l'occurrence la planche de bois), ni bien évidemment dans quelque idée platonicienne de l'objet visé « en soi » (ici la table), mais dans la façon dont il s'élabore au contact des choses, de la matière, dans le processus de création comme processus d'individuation, au sens de Simondon :

une telle individuation ce n'est pas la rencontre d'une forme et d'une matière préliminaire existant comme des termes séparés déjà constitués, mais une résolution qui surgit dans la piste d'un système méta-riche de potentiels : forme, matière et énergie préexistantes dans le système [...]. Le vrai principe d'individuation est la médiation et non l'individu ou l'élément singulier⁴.

Processus et opacité

Le principe d'individuation implique que les productions artistiques (ou scientifiques) sont l'effet de processus, et ont elles aussi une historicité – notamment les « périodes » de tel ou telle artiste – et gagnent donc à être pensées comme processus, tout comme les « types naturels » selon Boyd ne sont pas forcément des principes éternels – contrairement à la façon dont on les pense

3. Brian MASSUMI, *A user's guide to capitalism and schizophrenia*, *op. cit.*, p. 15, c'est nous qui traduisons : « Meaning is not in the genesis of the thing, nor in the thought of that genesis, nor in the words written or spoken of it. It is in the process leading from one to the other ».

4. Georges SIMONDON, *L'individuation psychique et collective*, Paris, Aubier, 1989, p. 13.

depuis Parménide¹. Afin de pouvoir prendre en compte ce caractère processuel, Boyd développe ce qu'il appelle sa « thèse de l'accommodation » : que ces essences ne sont valables que dans certains cadres théoriques, et certains contextes, mais qu'elles n'en gardent pas moins une efficacité pour l'induction et l'explication scientifiques : « Le groupe de propriétés est individualisé comme un objet ou un processus historique : certains changements dans le temps (ou dans l'espace) dans le groupe de propriétés ou dans les mécanismes homéostatiques sous-jacents préservent l'identité du groupe déterminant² ».

Boyd insiste par ailleurs sur le fait que le caractère « vague » de sa thèse et de sa notion de « grappe de propriétés » n'est pas un problème mais un atout – ce qui lui permet de s'adapter à la réalité qui est fondamentalement « désordonnée » (*messy*) : « À la lumière de cette thèse sur l'accommodation, j'explique pourquoi la référence à des types de groupes de propriétés homéostatiques “vagues” est souvent essentielle à une pratique inductive et explicative réussie dans les sciences³ ». Si cette conception épistémologique est, comme nous en posons l'hypothèse, un modèle pertinent pour comprendre le fonctionnement des systèmes de génération esthétique par AA – en particulier avec l'apprentissage profond, c'est à dire avec l'apprentissage non supervisé –, il y a probablement un parallèle intéressant à faire entre l'opacité, voire l'obscurité au sein desquelles ils fonctionnent, et l'insaisissabilité du processus de création artistique humaine. En effet, comme l'écrit Deleuze, toujours à propos de Proust

les essences vivent dans les zones obscures, non pas dans les régions tempérées du clair et du distinct. Elles sont enroulées dans ce qui force à penser, elles ne répondent pas à notre effort volon-

taire ; elles ne se laissent penser que si nous sommes contraints à le faire⁴.

Rappelons que le principe de l'AA consiste à chercher à reproduire des exemples en imitant le résultat visé, plutôt que de chercher des règles explicites qui permettraient d'expliquer le processus de leur genèse – comme cherchait à le faire l'approche cognitiviste. Cette question renvoie au « problème d'explicabilité », qui est souvent discuté dans les considérations théoriques et critiques sur l'apprentissage automatique : on ne sait pas comment les contenus sont concrètement produits, et cela fait qu'il est difficile de pouvoir contrôler leur qualité en amont de la production. Autrement dit, il est important de « garder à l'esprit [que ces systèmes] apprennent sans comprendre, donc qu'ils décident sans comprendre⁵ ». Il est à notre sens pertinent de rapprocher cet aspect du processus de création artistique humain, dans la mesure où, en tant qu'artiste, on ne « comprend » pas tout ce que l'on produit pendant le processus de création, et où une partie importante de ce qui est produit l'est de manière intuitive, semi-consciente, avec une part importante d'entraînement et d'*habitus* issu de la pratique artistique.

Quelle place pour les humains ?

L'inconvénient, dans le cas des systèmes de création par AA, est que ce processus n'est majoritairement pas conduit par des humains, mais de manière automatique, ce qui pose de nombreuses questions aussi bien esthétiques qu'éthiques ou sociales, que nous allons maintenant brièvement aborder. La problématique récurrente parmi ces questionnements revient à s'interroger sur la place des humains dans ces évolutions techniques, parfois sur la base de craintes plus ou moins fondées (par exemple sur la disparition des artistes à cause

1. Cf. à ce sujet Paul FEYERABEND, *Philosophie de la nature*, Paris, Le Seuil, 2014.

2. Richard BOYD, « Homeostasis, species, and higher taxa », art. cit., p. 187, c'est nous qui traduisons : « the property cluster is individuated like a [...] historical object or process: certain changes over time (or in space) in the property cluster or in the underlying homeostatic mechanisms preserve the identity of the defining cluster ».

3. *Idem*.

4. Gilles DELEUZE, *Proust et les signes*, op. cit., p. 62.

5. Laurence DEVILLERS, citée dans Benoît GEORGES, « Le talon d'Achille de l'intelligence artificielle », *Les Échos*, 15 mai 2017, <<https://www.lesechos.fr/2017/05/le-talon-dachille-de-lintelligence-artificielle-168099>>, consultée le 2 septembre 2023.

de l'efficacité croissante de ces systèmes), que nous n'aborderons pas en elles-mêmes ici. En revanche, il peut être intéressant de se demander quels sont les endroits où l'intervention humaine reste nécessaire, voire cruciale dans le fonctionnement des systèmes existants d'AA.

Établissement des taxonomies

Pratiquement, dans le cas qui nous intéresse, de l'usage de l'AA pour les arts, le perspectivisme dans lequel nous nous plaçons souligne l'importance, avant toute autre chose, du choix de la grille d'analyse qui sera mise en œuvre afin d'extraire des phénomènes présentés au dispositif des caractéristiques mesurables, qui seront utilisées pour constituer les modèles – et qui aura donc une incidence cruciale sur la pertinence du résultat qui en sera produit. C'est également le point de vue de Boyd, lorsqu'il écrit que « Quine avait raison de dire dans *Natural Kinds*¹ que la théorie des types naturels concerne la manière dont les schémas de classification contribuent à la formulation et à l'identification d'hypothèses projectibles (au sens de Goodman²)³ ».

En effet, ces « espaces latents », constitués de grappes de points de données, nécessitent de passer le réel dans une grille d'analyse, et un exemple simple, présenté dans les figures 7a et 7b, permet d'en mieux saisir l'importance. Dans cet exemple, la représentation d'un même phénomène peut se faire selon deux types de coordonnées – cartésiennes (X et Y) ou polaires (distance vis-à-vis

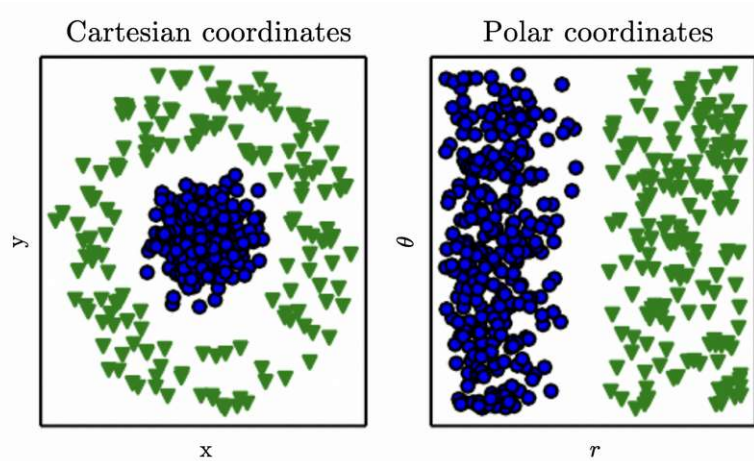


Fig. 7a et 7b. Deux modes de représentation, en coordonnées cartésiennes et polaires, d'un même jeu de données (source : Ian GOODFELLOW *et al.*, *Deep Learning*, Harvard, MIT Press, 2016)

d'un « pôle » et angle à partir d'une origine, d'un « méridien ») – afin de discriminer entre deux grappes de propriétés. Comme on peut le constater à la vue de cette illustration, le mode de représentation d'un même jeu de donnée aura un impact considérable sur la façon dont les données pourront être interprétées par un système de classification automatique.

Supposons que nous disposions d'un système de classification par apprentissage automatique sous la forme $\text{dimension}_2 = \alpha * \text{dimension}_1 + \beta$. Ce système d'AA utilise cette formule pour classer les points de données d'entrée en deux catégories. Étant donné un point de données (fI, gI), si $gI < (\alpha * fI + \beta)$, les données d'entrée se situent en dessous de la limite tracée par le système d'AA et sont donc prédites comme appartenant à la classe 1, c1. De même, si $gI > (\alpha * fI + \beta)$, les données d'entrée se situent au-dessus de la limite tracée par le système d'AA, et sont donc prédites comme appartenant à la classe 2, c2. La formation du système d'AA recherche progressivement les meilleures valeurs pour alpha et beta afin que le plus grand nombre de données de l'ensemble de données de formation soient classées correctement.

Il est possible de représenter les données d'entrée de différentes manières. Les figures 7a et 7b illustrent le même ensemble de données d'apprentissage avec deux classes, dans deux systèmes de coordonnées différents, cartésien et polaire. Supposons que l'ensemble de données soit initiale-

1. Willard Van Orman QUINE, *Relativité de l'ontologie*, Paris, Aubier-Montaigne, 1977.

2. Nelson GOODMAN, *Faits, fictions et prédictions*, M. Abran (trad.), Paris, Minuit, 1985.

3. Richard BOYD, « Homeostasis, species, and higher taxa », art. cit., p. 188, c'est nous qui traduisons : « Quine was right in "Natural Kinds" (1970) that the theory of natural kinds is about how schemes of classification contribute to the formulation and identification of projectible hypotheses (in the sense of Goodman 1973) ». Nous avons indiqué dans les deux notes précédentes les traductions françaises de la bibliographie indiquée par Richard Boyd.

ment représenté en coordonnées cartésiennes. Les dimensions de nos systèmes d'AA seraient $d1 = x$ et $d2 = y$. Dans ce scénario, la précision maximale atteinte par le système d'AA est de 50 %, en traçant une frontière de classification à l'aide de $y = \alpha * x + \beta$, quelles que soient les valeurs d' α ou de β trouvées pendant la formation. Toutefois, si nous utilisons une représentation différente des données d'entrée, nous pourrions obtenir une plus grande précision avec le même système d'AA. Si nous projetons les données d'entrée des coordonnées cartésiennes aux coordonnées polaires, les dimensions des systèmes d'AA seront $d1 = r$ et $d2 = \theta$. Cette étape de projection est appelée prétraitement ou extraction de caractéristiques dans la littérature sur l'AA. Dans le scénario des coordonnées polaires, notre système d'AA pourrait atteindre une précision de 100% en utilisant la formule $r = \alpha * \theta + \beta$; plus précisément, $\alpha = 0$ et β est une valeur quelconque dans la région vide située entre deux classes dans la figure 7b.

Une fois les critères de la grille d'analyse définis, ils vont généralement être évalués à l'aide d'implémentations informatique de la modélisation par « réseaux de neurones », constitués d'un ensemble connecté de modules informatiques répondant au nom de « perceptron ». Le modèle du perceptron est représenté sur la figure 8 : ses différentes entrées de paramètres a_n sont chacune pondérées par un coefficient w_n , afin de pouvoir donner des importances différentes, et donc de hiérarchiser les différents paramètres pour l'apprentissage et la classification des morphologies. Le résultat est représenté par la formule sur la droite du schéma. C'est ce système simple qui est répété de nombreuses fois pour de nombreux paramètres, à travers la fonction d'activation σ , sur

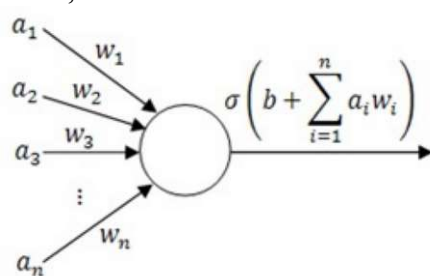


Fig 8. Représentation schématique du fonctionnement du perceptron

des « couches » de complexités croissantes : une première permettra par exemple, dans le cas d'une reconnaissance de forme, de reconnaître les bords des motifs présents dans une image, quand les couches supérieures pourront se charger de paramètres morphologiques plus complexes.

C'est la combinaison de ces deux étapes qui va permettre de laisser l'algorithme d'AA constituer des espaces latents en les appliquant à de grands ensembles d'entrées. Comme on l'a déjà vu plus tôt, l'une et/ou l'autre de ces deux étapes peuvent être automatisées dans le cas d'apprentissages non supervisés (ou semi-supervisés), mais il n'en reste pas moins qu'une action humaine aura la plupart du temps lieu à un ou plusieurs stades du processus : au début, en cours de route ou à son issue. Comme l'écrit Stephen Wolfram dans sa très éclairante et pédagogique présentation du fonctionnement du système *ChatGPT* : l'entraînement des réseaux de neurones « est essentiellement un art¹ ». L'action humaine sur ces dispositifs est l'objet de la prochaine sous-section.

Homéostasie et régulation

En effet, en ce qui concerne les procédés d'AA, même si l'on peut être tenté – notamment par cause des nombreux discours de fascination, qu'elle soit technophile ou technophobe – de parler de « créativité machinique » voire d'assister à un détournement de la notion d'« autopoïèse² »

1. Stephen WOLFRAM, « What Is ChatGPT Doing... and Why Does It Work ? », février 2023, <<https://writings.stephenwolfram.com/2023/02/what-is-chatgpt-doing-and-why-does-it-work/>>, consultée le 2 septembre 2023 – ce passage en particulier permet de mieux comprendre comment cet entraînement de réseaux de neurones se fait en relation à leurs versions successives : « De plus en plus, il ne s'agit pas de former un réseau *ex nihilo* : au contraire, un nouveau réseau peut soit incorporer directement un autre réseau déjà formé, soit au moins utiliser ce réseau pour générer davantage d'exemples de formation pour lui-même » – c'est nous qui traduisons : « increasingly one isn't dealing with training a net from scratch: instead a new net can either directly incorporate another already-trained net, or at least can use that net to generate more training examples for itself ».

2. Cette notion est utilisée notamment par Varela et Maturana pour décrire l'organisation autonome des systèmes, en particulier vivants: selon eux, une « machine autopoïétique engendre et spécifie continuellement sa propre organisa-

– c'est-à-dire d'autonomie des machines dans la production esthétique de tels dispositifs – il est particulièrement rare de ne pas faire intervenir d'humains à un stade ou un autre du processus – et en particulier au début et à la fin.

En particulier, du fait du caractère itératif de la plupart des processus d'apprentissage, cette action humaine peut être réinjectée dans le système entre ses itérations successives et ainsi agir comme une régulation du processus. C'est d'ailleurs depuis l'introduction de tels mécanismes de rétroaction (souvent nommés « *feedback* », selon le terme anglais) dans les années 1980 que les systèmes d'AA ont pu faire un bond qualitatif, notamment à partir de la possibilité de procéder à une propagation inverse des retours de rétroaction issus de l'évaluation humaine : en substance, il s'agit à l'aide de ce mécanisme de propager une modification de manière récursive sur toutes les couches successives de réseaux de neurones afin d'en améliorer les résultats à tous les niveaux.



Fig. 9. Représentation schématique du phénomène de rétroaction dans l'homéostasie

Ce principe de rétroaction est à la base de la cybernétique, telle qu'énoncée par Norbert Wiener¹, et qui a depuis fait les preuves de sa pertinence, en particulier pour tout ce qui concerne les interactions entre les humains et les machines. En effet, même si les systèmes actuels les plus avancés de génération de contenu par AA semblent à

première vue se passer d'action humaine (au-delà de la requête initiale de génération, bien entendu, et en omettant le fait qu'ils sont le résultat cumulatif de plusieurs générations de développement, avec à chaque fois des ajustements humains), ils sont en réalité la plupart du temps soumis à des phases de régulation, au moins partiellement encadrées par des interventions humaines. Un des cas les plus « spectaculaires » de cette régulation concerne le cadrage, notamment éthique, des systèmes de génération de textes ou d'images par AA, qui sans cela présentent très rapidement de très forts biais, par exemple racistes ou sexistes². En effet, les systèmes d'apprentissage fondés sur le principe des grands modèles de langage (tel que c'est le cas de *ChatGPT*) se contenteraient sans cela d'imiter sans le moindre discernement le corpus textuel sur lequel ils ont été entraînés, qui a été constitué de manière à être le plus massif, sans la moindre considération éditoriale. Il est donc normal qu'un tel système reproduise alors les biais qui se trouvaient dans une grande partie des textes utilisés pour l'entraînement : ces systèmes ne font ainsi que refléter les mécanismes de domination existants dans le monde humain, et le fait qu'ils se basent sur des textes passés tend à créer un effet d'inertie sur les représentations sociales, et à leur faire « tenir des propos » qui ne sont plus tenus pour acceptables de nos jours.

Cette régulation de biais est en général effectuée à l'aide de procédés d'« apprentissage par renforcement », qui se combinent aux procédés d'apprentissage supervisé ou semi-supervisé. Cet apprentissage par renforcement fonctionne à l'aide d'un mécanisme comprenant plusieurs agents (informatiques, notamment les « chaînes de Markov cachées »), un interpréteur (ou aussi discriminateur) et un environnement. Le principe est de récompenser l'agent en fonction de l'efficacité

tion », cf FRANCISCO J. VARELA, *Autonomie et connaissance : essai sur le vivant*, Paris, Seuil, 1989. En effet, notre thèse est ici que les machines d'apprentissage automatique, bien qu'engendrant leur propre organisation technique interne, ne produisent pas un contenu esthétique autonome, car celui-ci est toujours conditionné par l'imitation de phénomènes générés par des humains, et surtout destinés à leur perception et à leur jugement.

1. NORBERT WIENER, *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Cambridge, MIT press, 2019 [1948].

2. Cf. par exemple Fabian OFFERT and Thao PHAN, « A Sign That Spells: DALL-E 2, Invisual Images and The Racial Politics of Feature Space », *arXiv e-prints*, octobre 2022, <<https://arxiv.org/abs/2211.06323>>, consultée le 2 septembre 2023, et Abeba BIRHANE, Vinay Uday PRABHU, et Emmanuel KAHEMBWE, « Multimodal datasets: misogyny, pornography, and malignant stereotypes », *arXiv e-prints*, octobre 2021, <<https://arxiv.org/abs/2110.01963>>, consultée le 2 septembre 2023.

des décisions qu'il prendra sur l'environnement, jugées par l'interpréteur en fonction de critères d'efficacité préalablement définis par les humains. C'est à l'aide d'un tel procédé, intitulé *InstructGPT*¹ que le système de génération automatique *ChatGPT* que nous avons mentionné plus haut a pu aboutir à l'efficacité remarquable dont il fait preuve, en intégrant les préférences humaines en retour aux résultats produits. Cependant, comme cela est indiqué sur le site de *ChatGPT* lui-même², le résultat qu'il produit peut avoir une apparence de véracité, sans que le contenu réel n'ait aucun intérêt ni pertinence. En quelque sorte, ce système est avant tout un générateur de sophisme, dont le ton particulièrement crédible rend difficile, même à des spécialistes du domaine abordé, de détecter les biais, erreurs ou contre-sens sur lesquels il se base pour construire des discours plausibles quoique faux³. C'est pourquoi, à notre sens, il est crucial de penser les systèmes d'AA comme des outils d'aide à la production intellectuelle ou artistique plutôt que de substituts à celles-ci : la responsabilité de produire un contenu sensé reste celle des humains, et il est pour ainsi dire déraisonné de faire confiance aveuglément à ces systèmes et de les prendre pour argent comptant.

Usages artistiques et énonciation

En ce qui concerne notre sujet – la création artistique – si les résultats produits par les systèmes de génération par AA sont ici aussi de plus en plus impressionnants de véracité, le problème est en quelque sorte le même : comme dans la publicité pour une certaine boisson gazeuse canadienne, si ces résultats ressemblent de plus en plus à de l'art, on peut néanmoins légitimement se demander s'il y a au final une quelconque « force » ou singularité esthétique propre aux artefacts que ces systèmes

produisent. Tout comme cette dernière interrogation, les considérations qui vont suivre à ce sujet, ne sont que des hypothèses et interrogations, et demandent à être mises au défi de l'inventivité technique des chercheur·euses et développeur·euses du domaine de l'AA créative, dans les années à venir. Il peut notamment être intéressant d'observer les limites ou faiblesses consubstantielles de ces dispositifs, notamment en regard des pratiques artistiques qui s'y confrontent, ou qui se sont confrontées dans le passé à des questionnements similaires.

Le point le plus fondamental qu'il nous semble utile d'interroger concerne la question de l'imitation : en effet, bien que la pratique artistique implique que les humains s'appuient sur l'existant, et apprennent eux aussi par imitation, il est ainsi admis qu'un·e artiste dépassera toujours ses influences et son histoire personnelle pour amener une singularité, ou autrement dit quelque chose de radicalement nouveau dans sa création. C'est sur cette position que se base par exemple Proust, et après lui Deleuze, dans leurs considérations que nous avons préalablement citées. De même, de l'avis de l'auteur et chanteur Nick Cave, tel qu'il le formule dans une réponse à une question posée sur son site lui demandant ses impressions sur une chanson générée par *ChatGPT* « dans le style de Nick Cave » :

Ce qui fait la grandeur d'une grande chanson n'est pas sa ressemblance étroite avec une œuvre reconnaissable. Écrire une bonne chanson n'est pas du mimétisme, de la réplique ou du pastiche, c'est le contraire. C'est un acte de meurtre de soi-même qui détruit tout ce que l'on s'est efforcé de produire dans le passé⁴.

L'affirmation de Nick Cave peut donner l'impression d'une posture romantique, convoquant la figure discutable du Génie, mais au-delà de cette

1. Long OUYANG *et al.*, « Training language models to follow instructions with human feedback », mars 2022, <<https://arxiv.org/abs/2203.02155>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Cf. par exemple Arvind ONARAYANAN et Sayash KAPOOR, « ChatGPT is a bullshit generator. But it can still be amazingly useful », *AI snake oil*, 6 décembre 2022, <<https://aisnakeoil.substack.com/p/chatgpt-is-a-bullshit-generator-but>>, consulté le 2 septembre 2023.

3. *Ibid.*

4. C'est nous qui traduisons : « What makes a great song great is not its close resemblance to a recognizable work. Writing a good song is not mimicry, or replication, or pastiche, it is the opposite. It is an act of self-murder that destroys all one has strived to produce in the past », Nick CAVE, sans titre, janvier 2023, <<https://www.theredhandfiles.com/chat-gpt-what-do-you-think/>>, consultée le 2 septembre 2023.

posture, il dit aussi à notre sens quelque chose de fondamental à la création artistique, qui concerne plus spécifiquement la notion de style, ici en question : si le style est avant tout une question de singularité, dans quelle mesure un procédé informatique, basé uniquement sur l'imitation peut-il jamais prétendre à cette singularité ? Comme le dit à nouveau Nick Cave : les œuvres artistiques « se fondent sur la lutte humaine interne, complexe de la création et, pour autant que je sache, les algorithmes n'ont ni sensations ni sentiments¹ ».

Or il nous semble que, quelle que soit la sophistication à laquelle peuvent être amenés les systèmes d'AA, et plus généralement d'intelligence artificielle, aucun de ces deux aspects – sensation et sentiments – ne sont visés dans leurs développements. Même si le domaine de l'informatique affective (ou « *affective computing* » en anglais) transpose le type de traitement mis en œuvre dans l'AA vers le domaine des émotions humaines et des sentiments humains, elle ne prétend pas à plus que de l'imitation. De même, des systèmes de captation de plus en plus complexes permettent de mesurer certains aspects du monde physique, mais ils ne sont en rien comparables à l'intrication complexe dans laquelle ont lieu les sensations humaines. Pour le dire plus simplement, comme le fait Ben Medlock, spécialiste des systèmes de reconnaissance de geste par AA : « Le corps est le chaînon manquant pour des machines véritablement intelligentes² ».

Cette position rejoint celle de Varela, Thompson et Rasch, notamment dans *The Embodied Mind*, qu'ils modélisent avec le concept d'*énaction* : à l'opposé du cognitivisme, qui cherche à réduire la réalité à un ensemble de règles explicites, désincarnées, et en prolongement critique de l'émergentisme, qui traite la réalité comme une combinaison probabiliste, ces auteurs affirment l'import-

tance du corps et de l'expérience vécue. Ils se placent ainsi dans le prolongement de la phénoménologie et dans son hybridation avec les sciences cognitives. C'est dans cette même perspective qu'il nous semble fertile de se situer, en ce qui concerne le sujet que nous abordons ici : les usages de l'AA dans la création artistique. Ainsi, quelle que soit l'efficacité des systèmes de génération esthétique par AA, il nous semble que l'action d'un (ou plusieurs corps) est toujours nécessaire afin que le résultat soit artistiquement prégnant. D'un point de vue opérationnel, la question n'est alors plus si ce que produisent ces systèmes est en soi bon ou pas artistiquement, mais : comment s'en saisir artistiquement et y impliquer le corps et la créativité humaines ?

Bien évidemment les réponses à cette question sont innombrables, et dépendent *in fine* de chaque pratique singulière, mais nous pouvons néanmoins ébaucher quelques pistes hypothétiques. D'une manière générale, cette hypothèse implique qu'il est nécessaire de ménager des dispositifs de régulation pour les humains, afin qu'ils puissent adapter au mieux leurs utilisations de ces systèmes à leurs usages créatifs singuliers. Ces dispositifs de régulation peuvent se situer principalement aux deux stades principaux du processus d'AA, comme nous l'avons vu précédemment : au moment de la constitution des espaces latents, par l'établissement de taxonomies les plus pertinentes, d'une part, et d'autre part au moment de leur restitution, afin d'infléchir ou corriger – notamment de manière itérative, au fil de plusieurs essais et expérimentations – les résultats produits par les systèmes de génération par AA. Dans les deux cas, il nous semble important de pouvoir ménager pour les utilisateur·rices autant que possible de points de contrôle sur les paramètres des systèmes de classification et de génération.

Au stade de l'apprentissage, donc de l'établissement des espaces latents à partir de corpus de données, il faudrait idéalement que l'usagè·e puisse décider de la façon dont les choix sont faits dans les systèmes de classification et de recommandations, c'est-à-dire qu'elle ou il puisse déterminer avec autant de flexibilité et d'extension que possible les critères et orientations des algorithmes de classification, c'est-à-dire les paramètres des taxonomies, comme on l'a vu plus

1. *Ibid.*, c'est nous qui traduisons : « they are predicated upon the complex, internal human struggle of creation and, well, as far as I know, algorithms don't feel » – nous avons cherché dans notre traduction de la fin de la citation à rendre le double sens anglais de *feel* en utilisant les notions de sensation et de sentiment.

2. Ben MEDLOCK, « The body is the missing link for truly intelligent machines », *aeon.co*, mars 2017, <<https://aeon.co/ideas/the-body-is-the-missing-link-for-truly-intelligent-machines>>, consultée le 2 septembre 2023.

haut. En effet, l'immense majorité des systèmes existants se fondent sur des espaces latents qui ont été constitués de la même manière pour tous les utilisateur·rices des systèmes génératifs. Un des problèmes importants que pose cependant cette hypothèse, au-delà de l'aspect technique, est le coût écologique de cet entraînement¹. Les systèmes actuels d'apprentissage ne sont pas conçus de manière à pouvoir permettre ce genre d'usages, mais peut-être serait-il possible à l'avenir de laisser lors de l'apprentissage des marges de manœuvre permettant l'inflexion après-coup des paramètres sur lesquels aura été constitué un espace latent ?

Au stade de la génération des artefacts, il s'agit également, afin d'augmenter l'expressivité de ces dispositifs, de pouvoir donner autant que possible de contrôle sur les résultats, et ce en réduisant autant que possible la durée de la boucle entre perception et rétroaction de la part de l'utilisateur·rice. En effet, dans la majeure partie des dispositifs existants à la date de rédaction de cet article, seule une requête initiale est disponible, qui fournit un résultat donné, et il est la plupart du temps impossible d'ajuster ce résultat après-coup sans relancer l'ensemble de la génération, pour parfois obtenir un résultat totalement différent. En quelque sorte (et cela n'est pas étranger au domaine d'origine des auteur·rices : la musique) le développement d'« instruments » dédiés à l'interaction avec ces systèmes nous semble être une piste prometteuse, qui permettrait d'aller vers une approche plus éactive de l'interaction avec ces systèmes. De telles interfaces éactives² permettraient ainsi de mettre en œuvre des boucles de rétroaction plus serrées entre la production, la perception et l'évaluation des résultats produits,

afin d'en infléchir de manière bien plus fine et expressive. Pour l'instant, les systèmes de génération existants ne sont cependant pas assez rapides pour que cela soit réellement réalisable, mais étant donné le dynamisme du domaine de l'AA, il y a fort à parier que le niveau de performance nécessaire à ce que ceci devienne possible sera atteint sous peu, d'ici quelques années au plus.

Le point commun entre ces propositions est qu'elles mettent l'accent sur l'importance de l'heuristique dans le processus de création, du fonctionnement par tâtonnements, qui est également le principe sur lequel est fondé l'apprentissage automatique : le système apprend de manière empirique, et progresse en fonction des ajustements et retours qu'il reçoit, que ce soit par les développeur·ses ou par les utilisateur·rices. Par ailleurs, cette perspective favorise le potentiel, déjà implicitement offert par le fonctionnement de ces systèmes génératifs de « faire le système à sa main », autrement dit d'affiner le type de résultats qu'ils produisent pour qu'ils puissent correspondre au mieux au style de son utilisateur·rice, de manière évolutive et dynamique.

Enfin, pour en revenir à l'état actuel des systèmes génératifs par AA, avec toutes les limitations qu'ils présentent, il reste possible de s'en servir d'une manière créative, aussi « factice » que puisse paraître leur production en tant que telle. En effet, ce problème n'est pas en soi différent de celui qui se pose dès le début de l'usage de procédés génératifs – comme par exemple avec l'usage par le compositeur Iannis Xenakis des procédés stochastiques : *in fine* il reste toujours aux artistes la décision poétique et artistique finale d'utiliser tel ou tel résultat généré, les façons de les agencer, et la manière de les « bricoler » au fur et à mesure de leur génération. Cette problématique est en effet comparable à l'émergence de l'usage des samples en musique (le « *sampling* ») dans les années 1980 (ou même, avant cela, dès l'émergence de la musique électroacoustique) : si ceux-ci ne sont pas des éléments originaux en eux-mêmes, ils peuvent devenir un matériau à remodeler et participer en cela à des créations véritablement singulières. Ce n'est donc pas un hasard si on retrouve aujourd'hui avec les produits des systèmes génératifs par AA des débats – en particulier sur la question de l'auctorialité – quasiment

1. Comme cela est évoqué dans Katyanna QUACH, « AI me to the Moon... Carbon footprint for training GPT-3 same as driving to our natural satellite and back », *The Register*, novembre 2020, <https://www.theregister.com/2020/11/04/gpt3_carbon_footprint_estimate/>, consultée le 2 septembre 2023, avec un certain humour (noir), l'empreinte carbone de l'entraînement du système sur lequel se base *ChatGPT* est équivalent à un aller-retour terre-lune en voiture thermique.

2. Cette approche a notamment été initiée dans le domaine artistique au sein du réseau européen d'excellence pour les interfaces éactives, cf. notamment Claude CADOZ, « Enactive Interfaces ? » dans *The Virtual Workshop of the 7th Enactive Conference*, 2004.

identiques à ceux qui avaient cours au début de l'utilisation du *sampling*. Cela est avant tout dû à notre sens à la nouveauté du procédé, et en particulier à son aspect spectaculaire, qui devrait selon toute vraisemblance s'éteindre pour laisser la place à des questionnements esthétiques et éthiques, voire politiques, plus fertiles.

Conclusion

Si l'on revient aux définitions de l'intelligence artificielle et en particulier des techniques d'apprentissage que nous citons au début de cet article, le caractère principal des résultats que produisent les systèmes génératifs que nous avons examinés est qu'il peut être « comparable » à des résultats humains. Comme nous l'avons vu par la suite, cela est possible car l'apprentissage automatique procède par imitation – et en particulier par l'imitation de *styles*. Cependant, quelque soit leur vraisemblance et leur comparabilité à des artefacts produits par des humains, les résultats de cette imitation peuvent difficilement être esthétiquement satisfaisants en eux-mêmes, de par leur manque de singularité consubstantielle. Afin de pouvoir en faire un usage artistique, et pour reprendre les termes de Deleuze, Guattari et Massumi, il s'agit alors d'utiliser ces éléments comme matériaux et de leur donner de la consistance, afin que les éléments du résultat « tiennent ensemble ».

Face aux débats qui agitent les professionnels et l'opinion publique sur le rôle à venir de ces systèmes, et sur les risques potentiels qu'ils pourraient faire courir, pour beaucoup motivés par la peur des fantasmes sur la « singularité », ou autres scénarios de prise de pouvoir par les machines, il nous semble important voire urgent de replacer le débat sur les moyens d'agir sur ces procédés, de prendre ou reprendre le pouvoir sur ce qu'elles produisent et sur la façon dont elles le font – en effet il semble bien que le pouvoir soit déjà pris : non pas par les machines mais par les intérêts des multinationales qui les développent. Face à cette

prise de pouvoir et à leurs effets sociaux et esthétiques, il nous paraît important de remettre dans les mains des utilisateur·rices (artistes, chercheur·euses ou simples usagers) les moyens d'agir sur la conception des systèmes d'AA et en particulier sur les modalités d'interaction et de personnalisation qu'ils leur permettent. C'est à cette fin que nous avons tenté de donner quelques éléments de compréhension du fonctionnement de ces systèmes et des enjeux épistémologiques et esthétiques qu'ils soulèvent.

Pia BALTAZAR et KIVANÇ TATAR

De la perception à l'action

L'EXPÉRIENCE ESTHÉTIQUE ET PHÉNOMÉNOLOGIQUE DES PAYSAGES NORDIQUES COMME CONSCIENCE EXISTENTIELLE

La contemplation est la plus haute forme d'activité¹.

Identité environnementale nordique

Notre faculté de percevoir la qualité dans la nature commence, comme en art, par le plaisir des yeux. Elle s'étend ensuite, suivant différentes étapes du beau, jusqu'à des valeurs non encore captées par le langage².

Reflétant la diversité de la géographie et de l'environnement de cette partie septentrionale du monde, l'art nordique européen se caractérise par une proximité avec la nature, dont les phénomènes naturels puissants caractérisent la spécificité de l'art nordique classique et contemporain. Cet intérêt pour le respect et la proximité avec la nature fait partie intégrante de tous les arts de ces régions du nord ; les représentations de ces paysages se définissent encore aujourd'hui comme des témoignages de l'examen critique du pouvoir infini de la nature et de son effet sur le spectateur à travers les réponses émotionnelles qu'elle génère chez lui. Les représentations paysagères nordiques à la sublimité puissante, aux valeurs éternelles demeurent un sujet récurrent qui traduit l'expérience même des forces infinies de la nature ainsi que son élaboration artistique. Cette caractéristique introspective du paysage nordique invite ainsi le spectateur à des tentatives de positionnement et de compréhension de lui-même lorsqu'il rencontre l'esthétique particulière de cette région du monde.

1. ARISTOTE, *Éthique à Nicomaque*, livre x, chap. 7.

2. Dans son ouvrage, Aldo expose son « éthique de la terre » que résume le fameux « Penser comme une montagne », Leopold ALDO, *Almanach d'un comté des sables, Texte imprimé suivi de quelques croquis*, Paris, Aubier, 1995, p. 96 ; voir aussi Catherine LARRÈRE, *Les Philosophies de l'environnement*, Paris, Presses universitaires de France, 2017, p. 60-71.

L'intérêt pour les régions du nord est une tendance qui s'inscrit tout au long du XVIII^e siècle pour des raisons politico-culturelles³. Depuis le milieu du XIX^e siècle, les paysages nordiques représentent la fierté nationale de toutes ces régions, c'est d'ailleurs le roi de Suède, qui aimait lui-même peindre des paysages locaux affirmant que le paysage naturel sauvage était une partie significative et distinctive de l'identité scandinave ; certes, un pays pas rayonnant de soleil, mais d'autant plus sérieux et vigoureux, à la beauté naturelle qui demeurera les principaux sujets de l'art nordique⁴. L'appréciation des paysages sauvages et montagneux du nord, ainsi que la valeur accrue pour l'irrégulier, anti-classique – auparavant effrayant – en raison des saisons extrêmes, du brouillard, de la brume épaisse rendent impossible la création d'un art dit « solaire ». Cette profonde appréciation esthétique des phénomènes naturels rudes se manifeste non seulement sous un aspect esthétique et régional, mais aussi dans les choix particuliers de sujets, ainsi que dans la représentation de l'expérience en matière de composition, de représentation ou de choix des couleurs. Dans plusieurs écrits romantiques, de nombreux témoignages établissent une esthétique particulière de ces paysages du nord, comme l'écrit Mme De

3. Si les traits méditerranéens ont été valorisés plus tôt que les traits nordiques, dès les XV^e-XVI^e siècles, c'est le changement d'attitude envers l'aspect et le potentiel esthétique caractérisée par la « domestication » de la haute montagne et en particulier des Alpes, au XVIII^e siècle, marquant la division entre les régions du nord et du sud en Europe (frontière), qui a renforcé parallèlement, l'intérêt pour les formations naturelles grandioses et austères du nord. Cette observation ont pu également conduire à une sorte d'expérience esthétique. C'est pourquoi la valeur accrue de ces paysages alpins et nordiques irréguliers, anticlassiques et effrayants, peut être interprétée comme une sorte de compensation face au manque de formes et de vues des paysages classiques et harmonieux de la méditerranée.

4. Torsten GUNNARSSON, *Nordic Landscape Painting in the Nineteenth Century*, New Haven, Yale University Press, 1998, p. 115.

Staël, en énumérant à la fois les considérations du climat et de la transformation des conditions météorologiques difficiles et désagréables, mais favorables à l'imagination et à la production artistique :

Il était assez généralement reconnu qu'il n'y avait de littérature que dans le nord de l'Allemagne, et que les habitants du Sud se livraient aux jouissances de la vie physique, pendant que les contrées septentrionales goûtaient plus exclusivement celles de l'âme (...). Depuis Weimar jusqu'à Kœnigsberg, depuis Kœnigsberg jusqu'à Copenhague, les brouillards et les frimas semblent l'élément naturel des hommes d'une imagination forte et profonde¹.

Ainsi, l'appréciation de ces qualités esthétiques provient d'un paysage doté d'une beauté naturelle et spontanée, qui représente l'héritage d'un romantisme Nord européen. C'est un lieu de poésie, de rêve et le foyer de l'âge d'or mythique : un paysage primaire avant son développement par la civilisation à l'ère de l'Anthropocène.

Peintures de l'âme et concept de Sublime

Avant de devenir un genre aux qualités esthétiques valables, les formes naturelles ont été présentées seulement comme arrière-plan dans les images religieuses. Ce n'est que plus tard que cet intérêt pour les paysages classiques a motivé plusieurs voyageurs du nord à entreprendre une sorte de Grand Tour ou de pèlerinage, tout au long du XVIII^e jusqu'au début du XIX^e siècle. Le plus sauvage des paysages nordiques n'a été admiré qu'au début du romantisme, et ce sont les peintures de Caspar David Friedrich (1774-1840) qui ont intégré les premières caractéristiques d'éléments issus de cette « beauté négative » qui sont la monotonie volontaire, la répétition formelle, l'intervention du vide dans l'image, ainsi que l'aspect étrange, à la fois proche et lointain de la nature. C. D. Friedrich marie la poésie au paysage, leur donnant une intensité et une spiritualité incomparable, au-delà des émotions subjectives et des sentiments, sans distinction de confession. En 1821, il avoua au poète russe Vassili Joukovski : « ...Je dois me

donner à ce qui m'entoure, m'unir aux nuages et aux rochers, pour être ce que je suis. J'ai besoin de la solitude pour parler avec la nature² ».

Friedrich voit dans le phénomène naturel une connaissance du paysage combinée au rêve et à la mémoire, ainsi que d'autres expériences, émotionnelle, métaphysique et transcendante. L'artiste essaie de saisir et de reproduire visuellement l'expérimentation de l'incommensurable, celle qui subvertit l'ordre, la cohérence et l'organisation structurée, et qui contourne l'esprit rationnel, en concentrant sa force directement sur les émotions. Qualifiées de « paysages d'émotions³ », ces « peintures de l'âme » décrivent ainsi le sentiment esthétique et spirituel né de l'exercice de la rencontre humaine avec les formes et les caractéristiques des paysages nordiques irréguliers⁴. Ce sont bien les paysages du nord, souvent identifiés et célébrés à travers des paysages de montagne austères jusqu'alors ignorés, qui deviennent des objets d'intérêt esthétique, à travers le concept du Sublime, en décrivant le plaisir terrifiant et l'oxymore de la « terreur délicate » qu'ils procurent, selon un mécanisme psychologique lié à la réaction esthétique à la sublimité naturelle :

Par grandeur, je n'entends pas seulement la masse d'un objet isolé, mais l'étendue de tout ce qu'on voit, considéré d'un seul tenant. Telles sont les perspectives qu'offre une campagne ouverte, un vaste désert inculte, un énorme amas de montagne, de rochers et de précipices immenses, ou une large étendue d'eau, qui ne nous frappent pas seulement par la nouveauté ou par la beauté de leurs aspects, mais par cette espèce de magnificence rude qui apparaît dans maintes œuvres de la nature. Notre imagination aime à être remplie par un objet ou à saisir quelque chose qui est trop large pour sa capacité. Ces vues illimitées nous jettent dans un agréable étonnement et l'âme ressent un calme et une stupéfaction délicate à leur appréhension⁵.

1. Germaine DE STAËL-HOLSTEIN, *De L'Allemagne*, chap. V, Paris, Gallimard, 1864, p. 33.

2. Vassili JOUKOVSKI, *Estetica i kritika (Esthétique et critique)*, Moscou, Iskusstvo, 1985.

3. Hofmann WERNER & Caspar David FRIEDRICH, *Caspar David Friedrich*, New York, Thames & Hudson, 2000, p. 22.

4. William VAUGHAN, Helmut BÖRSCH-SUPAN & Joachim Neidhardt HANS, *Caspar Friedrich 1774-1840: Romantic Landscape Painting in Dresden*, Londres, Tate Gallery, 1972, p. 9.

5. Joseph ADDISON, « La nature et les plaisirs de l'imagination », *The Spectator*, n° 414, 1712.

Une esthétique du Sublime, qu'Edmund Burke, dans son traité philosophique publié en 1757, base lui aussi sur le grandiose impressionnant et les excitations subjectives qui mettent à nu les abîmes de l'âme humaine¹. Le Sublime se manifeste particulièrement dans la « beauté terrifiante » de la nature, dans les massifs de l'Hochgebirge, près des précipices où l'espace se déploie vers le bas, ainsi que devant la mer où l'horizon semble illimité. Friedrich stylise le paysage et accentue son immensité pour refuser la profondeur spatiale rationnelle des paysages, où l'humain se sentirait trop à son aise. D'ailleurs, c'est l'immensité des paysages nordiques irréguliers qui relate cette « beauté terrifiante » dont les sentiments agréables de crainte, de plaisir et d'admiration se mélangent lors de leur contemplation. Comme dans la vision du tableau *Récif sur la plage* (1824) (Fig. 1), à la fois majestueuse, mais terrifiante qui transforme le monde polaire en creuset des sentiments humains ; un genre de paysages saturés d'émotion qui obéit à la fois à une peinture de sentiments et à une peinture d'idées, réunissant l'éternité et l'immensité, où le temps s'arrête, entre devenir et disparition, entre souffrir et agir :

Pose le pied sur le sommet de la montagne, regarde les longues rangées de collines... et quel sentiment s'empare de toi ? – Il y a en toi un calme recueillement, tu as l'impression de te perdre dans l'infini. Tu sens le calme limpide et la pureté envahir ton être, tu oublies ton moi. Tu n'es rien. Dieu est tout².

D'après les analyses d'Emmanuel Kant, le phénomène du Sublime étonne par son informité ou par quelque chose qui dépasse définitivement la forme perceptible³ :

1. Edmund BURKE, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et de beau*, 1803.

2. Carl Gustav CARUS, *Letters*, 1815-1824.

3. Paulette CARRIVE, « Le sublime dans l'esthétique de Kant », *Revue d'histoire littéraire de la France*, n° 86.1, 1986, p. 71-85.



Fig. 1. Caspar David Friedrich, *Récif sur la plage*, 1824. Staatliche Kunsthalle Karlsruhe

La nature, qui dans le jugement esthétique est considérée comme une force sans puissance sur nous, est dynamiquement sublime (...). De même que nous avons trouvé notre limite propre dans ce qui est incommensurable dans la nature et dans l'incapacité de notre faculté à saisir une mesure proportionnée à l'évaluation esthétique de la grandeur de son domaine, de même pourtant nous avons en même temps trouvé dans la faculté rationnelle une autre mesure, non sensible, qui comprend sous elle comme unité cette infinité elle-même, unité par rapport à laquelle tout dans la nature est petit, en sorte que nous avons découvert dans notre esprit une supériorité sur la nature même dans son immensité⁴.

En effet, pour le créateur lui-même, rencontrer physiquement ces paysages rugueux et non harmonieux, pour en faire la description et l'appréciation, fait partie de l'expérience incomparable du Sublime. Kant rappelle d'ailleurs que les artistes ont été très inspirés à saisir l'essence de ces puissantes scènes naturelles en les décrivant dans leurs œuvres, tout en recherchant une nouvelle expérience, pas seulement esthétique, mais capable aussi de transformer le spectateur par une introspection⁵ :

4. Emmanuel KANT, *Critique de la faculté de juger*, Paris, Vrin, 1965, § 28, p. 261.

5. Robert ROSENBLUM, *Modern Painting and the Northern Romantic Tradition: Friedrich to Rothko*, Londres, Thames and Hudson, 1994.

C'est ainsi que la nature n'est pas considérée comme sublime dans notre jugement esthétique en tant qu'elle engendre la peur, mais parce qu'elle fait appel à la force inscrite en nous (et qui n'est pas nature) afin que nous considérions ce dont nous nous soucions (biens, santé et vie) comme de petites choses, et que par conséquent nous ne considérions cependant pas la force de la nature (à laquelle nous sommes assurément soumis en tous ces points), devant nous-même et notre personnalité, comme une puissance devant laquelle nous aurions à nous incliner dès lors qu'il s'agit de nos principes suprêmes, de leur affirmation ou de leur abandon. La nature est donc dite ici sublime uniquement parce qu'elle élève l'imagination à la présentation de ces situations dans lesquelles l'esprit peut se rendre sensible ce qui est proprement sublime en sa destination dans ce qu'elle a de supérieur même à la nature (...). Et ceci est vrai, quelle que soit la clarté avec laquelle, s'il pousse sa réflexion jusque-là, l'homme peut prendre conscience de son impuissance actuelle et effective¹.

Terres inachevées du nord

Depuis longtemps, le paysage accidentel et l'identité nationale nordique ont favorisé une production culturelle spécifique, avec des valeurs morales qui ont eu de nombreuses conséquences esthétiques et historiques sur l'art de cette région du monde. Ces territoires du nord ne sont pas homogènes et les pentes douces du Danemark par rapport aux fjords écrasants de la Norvège affaiblissent la généralisation de la morphologie de ces paysages dans une immobilité sublime. Cependant, chaque pays demeure reconnu pour ses paysages vastes et désertiques, où la nature est toujours très proche et la population humaine dépassée en nombre par les éléments de la nature ; où l'individu se retrouve souvent seul face à la Terre-Mère.

La terre islandaise, où la nature est un défi pour tous les sens, traduit la conscience nationale, dont les Islandais tirent une partie de leur identité. Dans ce territoire sauvage, le rythme est dicté par la nature : de la vapeur s'échappe du sol, du sable

noir recouvre les plages, et partout les volcans et les glaciers évoquent la fin du monde. La nature rugueuse, mais diversifiée du nord peut créer une dépendance, surtout pour les photographes qui trouvent leur vocation à la capturer. Cette dureté des terres devient une source d'inspiration que le plus célèbre photographe islandais Ragnar Axelsson (Islande, 1958) tente d'exprimer dans une production artistique monochrome. Pour le photographe, plus les conditions météorologiques sont mauvaises, meilleur est le résultat ; d'ailleurs, d'après un dicton islandais, il est presque impossible de prendre une mauvaise photographie en Islande. Au cours des trente dernières années, le travail de Ragnar s'est concentré sur les régions les plus isolées de l'Arctique, notamment l'Islande, le Groenland et la Sibérie. Les photographies montrent la dureté de l'expérience du paysage nordique que Ragnar brave dans des conditions extrêmes : tempêtes, plaques de glace, glaces brisées². Le Grand Nord représente un environnement hostile pour ceux qui ne savent pas s'en protéger. Le climat rigoureux et ses changements imprévisibles exigent de l'organisation et de la prudence de la part du voyageur, ainsi que du courage. Selon le photographe, la nature est notre amie, tant que nous ne la contrarions pas trop ; en d'autres termes, il s'agit d'accepter de se plier aux éléments naturels, sans trop imposer notre présence humaine. Ainsi, le photographe fait référence à la Technosphère qui tend à s'imposer de manière brutale dans l'environnement naturel ; un phénomène qui désigne la partie physique de l'environnement affecté par les modifications d'origine anthropique, l'ensemble des constructions d'origine humaine, des premiers outils jusqu'aux dernières avancées technologiques, en passant par les infrastructures, l'industrie, les différents moyens de transport et l'ensemble des produits transformés. Et ce sont bien les changements de la Terre qui finissent en définitive par devenir le reflet des changements de nos sociétés humaines.

Last Days of the Arctic (2013) ou *Glacier* (2018) sont autant de séries photographiques esthétiques, mais aussi une documentation précise sur les pay-

1. Emmanuel KANT, *Critique de la faculté de juger*, op. cit., p. 262.

2. Voir les photographies réunies dans l'ouvrage d'Axelsson RAGNAR & Lani YAMAMOTO, *Glacier*, Reykjavik, Qerndu, 2018.

sages sublimes pour lequel ce territoire lointain est devenu célèbre : Ragnar rappelle que le Nord est un espace fragile et voyager sur ce territoire est comme être l'individu le plus riche de la terre. Regarder les étoiles la nuit sans que la lumière n'interfère est un privilège¹. Le perfectionnisme et l'exigence esthétique du photographe, ainsi que ses vastes compositions sans surcharge apportent à l'image une sorte de pureté et de poésie à la limite du surnaturel. Chaque fois que la lumière est dure, les formes deviennent pures et les angles inhumains. Les photographies en noir et blanc se concentrent sur la ligne, la forme, la texture et le contraste, et beaucoup ressemblent à des gravures de la Renaissance ou des dessins au fusain. Les photographies de Ragnar Axelsson, avec son vide immense, semblent parler de la force des éléments et de la survie humaine sans lieu ni temps défini. Après plus de soixante voyages, sur terre ou dans les airs, ces territoires aux accès dangereux sont difficiles à reproduire par image ; le photographe raconte les jours bloqués par la tempête dans le brouillard, le vent terrifiant descendant des glaciers, ou parfois les terribles souffrances physiques ressenties. Dans la dureté du froid et de l'atmosphère polaire, Ragnar transcrit en photographies des paysages dont l'existence est en danger ; le photographe documente ainsi les paysages arctiques menacés, où la neige disparaît progressivement des montagnes et où le glacier qui domine le paysage semble reculer d'année en année, emportant avec lui l'histoire de ces territoires.

Passer du temps dans les montagnes en tant qu'activité récréative pour trouver la paix intérieure en surmontant les obstacles de la nature par le corps a toujours participé à l'élaboration de l'histoire de l'art norvégien. Les photographies de Per Berntsen (Norvège, 1953) avec son mélange nuancé de lumière naturelle sereine caractéristique de l'atmosphère nordique s'inspirent des conditions météorologiques changeantes de l'éclairage



Fig. 2. Per Berntsen, *Metsä 168, Pasvik, Sør-Varanger, Norway*, 2014.
Photo : Courtesy of the artist and Galleri Riis, Oslo

naturel qui affectent le paysage norvégien marqué par une topographie brute et organique. Reconnu pour son approche documentaire dans la série *Metsä* (Fig. 2), le photographe recherche dans ses images la beauté dans la simplicité, en mettant en évidence des détails insignifiants. Son travail fondé sur une palette de couleurs neutres rappelle que cette prise en compte du monde naturel et de toutes ses textures, couleurs et formes uniques sont à la fois une expérience individuelle et sensible ; car l'art photographique crée « des œuvres qui ne peuvent que nous sensibiliser et nous émouvoir, nous déstabiliser et nous ébranler, et donc que nous enrichir. La photographie est source d'étonnement : elle nous fait penser et imaginer, rêver et voir ; elle peut nous inciter à philosopher² ». Dans un style différent, avec un rendu plus précis et une capacité sensible à représenter la distance entre le sujet et l'objet naturel, les photographies artistiques de Per Bak Jensen (Danemark, 1949) montrent une vision intelligible du paysage danois. Les images du photographe traduisent l'infini sublime invincible, la distance de l'inaccessibilité et la puissance incontrôlable de la nature qui ne peut être dominée par l'humain. En capturant ainsi l'« âme des lieux », Per Bak Jensen saisit une certaine essence de l'intemporalité des

1. Axelsson RAGNAR & Mary Ellen MARK, *Faces of the North: Iceland – Faroe Islands – Greenland*, Reykjavik, Qerndu, 2019, p. 8.

2. François SOULAGES, *Esthétique de la photographie : la perte et le reste*, Malakoff, Armand Colin, 2017, p. 308.



Fig. 3. Per Bak Jensen, *Wandering rock, from Rügen*, C-print / Diasec, 124 cm x 164 cm, 2008.

Photo : © Per Bak Jensen / Galleri Bo Bjerggaard



Fig. 4. Per Bak Jensen, *Disko Bay*, C-print / Diasec, 160 cm x 200 cm, 2007.

Photo : © Per Bak Jensen / Galleri Bo Bjerggaard

paysages du nord. Dans *Wandering Rock* (2008) (Fig. 3), le calme et la sérénité des éléments naturels induit une attitude d'errance de la part du spectateur. La vision froide du caractère formel et descriptif avec des contours aux couleurs fanées fait écho à la nature sauvage, évoquant l'atmosphère de solitude de ces paysages mélancoliques, dans laquelle la présence humaine reste inexistante. Comme les icebergs de *Disko Bay* (2007) (Fig. 4) et les autres paysages marins du photographe qui rappellent les compositions traditionnelles, ces étendues infinies qui sont comme des paysages mentaux invitant au rêve, où le spectateur devient l'expérimentateur et l'interprète des éléments naturels. En définitive, « c'est l'articulation de deux énigmes, celui de l'objet et celui du sujet [qui rend la photographie] intéressante : elle ne donne pas une réponse, mais pose et impose cette énigme qui fait passer le récepteur d'un désir de réel à une ouverture sur l'imaginaire, d'un sens à une interrogation sur le sens, d'une certitude à une inquiétude, d'une solution à un problème¹ ». C'est ainsi que le paysage devient un guide métaphysique, qui aide aussi bien l'artiste que le spectateur à se positionner à travers l'analyse de son rapport au monde extérieur et à la réalité, même si la capture de l'inatteignable de la nature et de l'immédiatement visible resteront toujours impossibles.

1. *Ibid.*, p. 308.

Maniérisme nordique

Dans une conception minéralogique de l'art, le peintre néo-expressionniste Per Kirkeby (Danemark, 1938-2018) perpétue la tradition de l'art nordique en réinterprétant la dureté et la brutalité des paysages septentrionaux dans une vision abstraite. Géologue de formation, l'œuvre de Kirkeby représente une métaphore du Danemark, produisant une œuvre inspirante pour comprendre l'expérience des paysages danois. En tant que scientifique et lors de ses premières expéditions dans le Grand Nord (Groenland, îles Féroé, Islande et Norvège), les plaques de gravures ont fait partie du matériel de voyage indispensable de ce géologue passionné. Ainsi, ce sont ses premières estampes qui illustrent ses expéditions dans la région polaire, ainsi que ses observations sur la nature et ses changements. Si la force des territoires du nord est profondément fascinante et émouvante avec ses contrastes saisissants, c'est aussi un lieu où les saisons sont ressenties dans une intensité beaucoup plus grande ; et ce sont toutes ces caractéristiques qui donnent de la puissance au travail de l'artiste à travers les thèmes de la mémoire, de la texture et du processus². Ces descriptions visuelles de falaises, de roches, de

2. PER KIRKEBY & GÖHR SIEGFRIED, *Per Kirkeby – Reisen in der Malerei und anderswo = journeys in painting and elsewhere : Werke aus einer Privatsammlung = works from a private collection*, Ostfildern, Hatje Cantz Verlag, 2008.

sédiments, de strates, de minéraux, se retrouvent encore plus présentes dans ses dernières peintures (Fig. 5). Depuis les années 1980 jusqu'à sa mort, Kirkeby a représenté principalement le paysage danois de l'île de Læsø, une île entre le Danemark et la Suède où il vécut toute sa vie. Peignant en contact direct avec la nature, les terres vierges de la mer du nord – dépourvues de toute présence humaine – l'amènent à peindre des paysages colorés de grand format en réaction à l'environnement qui l'entoure. Par temps clair, l'expérience offre des variations de couleurs, avec des ciels et une géologie sous-marine qui révèlent des formes fascinantes aux couleurs vives.

En tant que « romantique contemporain », la plupart de ses toiles ou dessins à l'huile et à la craie sur tableau noir laissent entrevoir des éléments de la nature, parfois de très près, parfois de plus loin. Sa peinture est abstraite, mais l'eau, le vent, le minéral et le végétal sont souvent suggérés – vagues, coulées, blocs, lignes, ce qui accentuent ces sensations de plein air, de grand jour, de bord de rivière ou de sous-bois. Ses peintures à l'huile apparaissent brutes avec leurs couleurs boueuses ; la toile lavée, les écorces de terre ouverte, les tourbillons de verdure moussue sont engloutis par des bandes de bruns terreux aux nuances violacées. Marbrures, cratères ou précipices enfumés, ces stries d'ocres brûlées ou ces reflets jaune soufre dans les compositions favorisent des scènes, qui sont alternativement en mouvement, entraînées par de longues touches fluides et des masses statiques arrêtées avec lesquelles le regard entre en collision (Fig. 6). Kirkeby crée une œuvre minérale marquée par son sens de la composition où il mêle l'abstraction et la plénitude de la couleur en traduisant les nuances de son pays, des tonalités infinies de vert et d'ocre, avec de multiples pastels. De même, les sculptures rocailleuses en bronze de l'artiste qu'il réalise à partir de 1981 représentent à la fois des morceaux abstraits et des représentations de météorites, qu'il a lui-même étudiés lors de ses voyages effectués tout au long de sa vie.



Fig. 5. Per Kirkeby, *Untitled*, 200 x 300 cm, PK 1101, 2006
Image © The Estate of Per Kirkeby



Fig. 6. Per Kirkeby, *Untitled*, 200 x 300 cm, PK 927, 1999
Image © The Estate of Per Kirkeby

Géologue de la couleur, Kirkeby réalise des peintures qui oscillent entre abstraction et réalisme dans la réception du paysage nordique traditionnel. Du romantisme à l'expressionnisme auquel il se rattache, mais aussi qu'il fait revivre dans une approche plus émotionnelle et plus instinctive, l'artiste peint en permanence dans une relation physique et directe avec son support. Dans des évocations moins descriptives qu'abstraites, puis oniriques, inclassables et puissantes, chaque toile développe un sentiment poétique, romantique et onirique, qui invite à exprimer ce que l'on y perçoit, ce qu'il suggère formellement et émotionnellement¹. Une partie du mystère est ainsi créée par

1. PER KIRKEBY & ANE HEJLSKOV LARSEN, *Per Kirkeby Paintings 1978-1989*, Cologne, Buchhandlung Walter König ; Aarhus, System, 2016.



Fig. 7 à 9. Olafur Eliasson, *The mediated motion*, 2001 Water, wood, compressed soil, fog machine, metal, foil, Lemna minor (duckweed), and Lentinula edodes (shiitake mushrooms) Installation view: Kunsthaus Bregenz, Austria, 2001

Photo: Markus Tretter Courtesy of the artist; neugerriemschneider, Berlin; Tanya Bonakdar Gallery, New York / Los Angeles.

les multiples couches de peinture sur la toile qui sont comme des strates témoignant de passages temporels. Les peintures de Kirkeby finissent par ressembler davantage à des fouilles archéologiques, à un alphabet inconnu ou à une recherche de la réalité profonde, mystérieuse et vaste de la nature en tant qu'entité qui nous dépasse inlassablement. Car l'artiste est comme un scientifique qui ferait un voyage d'études dans une partie inconnue du monde, il décrit soigneusement ce qui s'offre à lui sur les chemins non frayés et non pas toujours les plus courts qu'il emprunte. Dès lors, ses peintures sont des descriptions qui conserveront toujours leur valeur, parce qu'elles sont une expression fidèle de ce qu'il a vu, même si de nouvelles représentations doivent donner le jour à de nouvelles images considérablement améliorées.

Environnements environnés

Les installations artistiques immersives sont un autre moyen de médiation de l'expérience de l'éternité sublime de la nature. L'artiste islandais Olafur Eliasson (Danemark, 1967) conçoit depuis plusieurs années de gigantesques installations qui permettent au visiteur qui les expérimente de ressentir presque physiquement les conséquences esthétiques de la rencontre avec les phénomènes naturels. Pour cela, l'artiste puise dans ses origines islandaises, une terre de contrastes qui compte plusieurs fjords, glaciers et volcans, une terre de glace et de feu, une terre d'obscurité et de lumière, située juste sous le

cerle arctique. Ce décor vivant devient une base de données de phénomènes et d'observations que l'artiste utilise comme source de développement pour son art. Par des dispositifs visuels et artistiques, les installations d'Eliasson impliquent une dimension cosmique et immémoriale, jouant sur l'expérience perceptive et sensible d'une nature recomposée, hybride et fictionnelle à l'intérieur d'une structure artificielle. Ce que Gaston Bachelard définit sous le terme de « phénoméno-technique¹ », une nouvelle phénoménologie par laquelle de nouveaux phénomènes ne sont pas simplement trouvés, mais inventés et construits à partir de zéro. Entre phénomènes naturels et purs artifices, ces dispositifs sont des interprétations artistiques du concept d'« inversion environnementale » où le naturel et l'artificiel, l'organique et le machiniste, le corps et l'architecture sont constamment interactifs et s'unissent dans une vision en tension qui devient paradoxale. Les dispositifs oscillent entre réalité et illusion, croyance et incertitude, nature et artifice. Ce fragment construit de la nature devient artificiel, et la frontière entre le naturel et l'artificiel finit par s'estomper².

Dans l'installation à grande échelle *The Mediated Motion* (2001) (Fig. 7) présentée au Kunsthaus de Bregenz, l'artiste défie et exalte la nature en recréant des expériences extrêmes et des phénomènes naturels qui ne sont pas seulement une

1. Gaston BACHELARD, « Noumène et microphysique », *Études*, Paris, Vrin, 2002, p. 11-22, p. 18.

2. Peter SLOTERDIJK, *Écumes, Sphères III. Sphérolologie plurielle*, Paris, Maren Sell Editions, 2005, p. 297.

évasion spectaculaire, mais une désarticulation du regard. En perdant ses repères, le spectateur devient capable d'inventer une nouvelle temporalité et de nouvelles modalités de déplacements, qui perturbent les repères spatiaux, tout en sollicitant sa mémoire sensorielle, ses émotions, exploitant les caractéristiques physiques de l'environnement en termes de qualités symboliques et émotionnelles¹. Sur les quatre étages du musée, accessibles par une succession de ponts suspendus, le visiteur se trouve confronté à plusieurs parcours faits de couleurs, d'odeurs, de brouillard, d'eau, de plantes qui métamorphosent l'architecture du lieu en un chemin d'expérience et de conscience de l'expérience². Au rez-de-chaussée, le visiteur est accueilli par un amas de bûches sur lequel poussent des champignons ; pour atteindre le niveau supérieur, le visiteur traverse un large étang recouvert de lentilles d'eau flottant à sa surface à l'aide de plusieurs pontons (Fig. 8). Continuant son chemin, au deuxième niveau, le visiteur devient encore plus désorienté lorsqu'il franchit un sol en terre comprimée légèrement incliné en pente douce, qui débouche sur un pont suspendu entouré de brouillard et terminant sur un mur aveugle, comme une barricade qui force le visiteur à rebrousser chemin (Fig. 9). Le parcours dans chaque environnement différent est rendu possible par des passerelles étroites qui amplifient la prise de conscience du corps par la gravitation. Ces différents environnements naturels que montre l'artiste sont ce que le philosophe Peter Sloterdijk appelle des « environnements environnés », c'est-à-dire des phénomènes naturels interprétés et répétés par la science et la technique. Selon Sloterdijk, « nous n'avons pas devant nous de totalités stylisées par l'écoromantisme, mais des implants de natures dans la salle d'exposition et le laboratoire ; nous voyons des édifices reproduits, des prothèses, des expériences, des arrangements dont l'exposition et la présentation éclairent toujours deux choses à la fois : la structure naturelle ou l'effet naturel, et l'optique scientifico-technique

par le biais de laquelle ceux-ci entrent dans notre conception. C'est ainsi que « tous ces environnements créés par l'homme cherchent l'interaction avec une forme spécialisée d'attention esthétique³ ».

Le travail artistique d'Eliasson interroge l'humain et l'expérience humaine, en invitant le visiteur à expérimenter les atmosphères et les environnements nordiques. Car il s'agit bien d'une expérience immersive, « à ne pas interpréter, mais à expérimenter⁴ ». Sloterdijk rend ainsi hommage à Eliasson qui utilise l'installation comme une démarche contemporaine portée par un désir d'explication, en offrant l'interprétation la plus lucide du concept d'inversion environnementale à travers une véritable implication phénoménologique dans l'acte visuel et dans l'expérience artistique. C'est alors que l'environnement naturel est toujours un paysage dans son rapport à l'humain et sa perception est établie par l'esprit et le corps en lien avec l'espace et le temporel. Ce type d'installation permet d'insérer des modèles de spatialité dans une dimension temporelle ce qui facilite ainsi l'immersion du visiteur. Il s'agit donc d'installer le temps dans l'espace et de réactiver l'appréhension phénoménologique de l'œuvre par le visiteur dont la conscience physique et mentale est éveillée par son expérience de l'environnement artistique. Contrairement à un espace urbain, l'environnement naturel induit une autre perception d'échelle, d'espace, de profondeur, de temps, de vitesse. Les installations d'Eliasson interrogent ces notions d'espace et de temporalité, ce que le philosophe Maurice Merleau-Ponty décrit comme une notion de temps liée à notre appréhension du corps dans l'espace :

Il ne faut donc pas dire que notre corps est dans l'espace ni d'ailleurs qu'il est dans le temps. Il habite l'espace et le temps (...). En tant que j'ai un corps et que j'agis à travers lui dans le monde, l'espace et le temps ne sont pas pour moi une somme de points juxtaposés, pas davantage d'ailleurs une infinité de relations dont ma conscience opérerait la

1. Jessica MORGAN, *Olafur Eliasson: Your Only Real Thing Is Time*, Boston, Insitute of Contemporary Art, Ostfildern-Ruit, Hatje Cantz Verlag, 2001, p. 16.

2. Olafur ELIASSON & Günther VOGT, *Olafur Eliasson, the Mediated Motion*, Cologne, W. König, 2001.

3. Peter SLOTERDIJK, *Écumes*, *op. cit.*, p. 297.

4. Cf. la phrase « Expérimentez, n'interprétez jamais » dans Gilles DELEUZE & Claire PARNET, *Dialogues*, Paris, Flammarion, 2008, p. 60.

synthèse et où elle impliquerait mon corps ; je ne suis pas dans l'espace et dans le temps, je ne pense pas l'espace et le temps ; je suis à l'espace et au temps, mon corps s'applique à eux et les embrasse. L'ampleur de cette prise mesure celle de mon existence ; mais, de toutes manières, elle ne peut jamais être totale : l'espace et le temps que j'habite ont toujours de part et d'autre des horizons indéterminés qui renferment d'autres points de vue. La synthèse du temps comme celle de l'espace est toujours à recommencer. L'expérience motrice de notre corps n'est pas un cas particulier de connaissance ; elle nous fournit une manière d'accéder au monde et à l'objet¹.

Par conséquent, ce n'est qu'en tant que corps dans l'espace que nous pouvons saisir le temps et produire le passé et le futur². Cela qui renvoie à l'idée de Michel De Certeau, pour qui « l'espace est un lieu pratiqué³ », car toute transformation de notre rapport à l'espace induit une modification de notre rapport au temps ; une durée propre au regard, à l'expérience du corps qui en se déplaçant redéfinit notre conception de l'attente. Il est important pour Eliasson de toujours penser l'environnement en relation avec l'humain qui l'expérimente, puisque seule la relation entre le corps et l'environnement peut induire des expériences sensibles et des perceptions inédites ; comme dans l'installation *Riverbed* (2014) (Fig. 10), au Louisiana Museum of Modern Art de Humlebæk, qui présentait plusieurs tonnes de roche islandaise exposées sur le sol de l'espace d'exposition du musée. Les visiteurs étaient invités à marcher sur les rochers qu'ils ressentaient et entendaient se déplacer sous leurs pieds.

L'artiste partage avec de nombreux philosophes la conviction que l'expérience humaine ainsi que la perception sont intégrées dans le



Fig. 10. Olafur Eliasson, *Riverbed*, 2014 Water, blue basalt, basalt, lava, stone, wood, steel, foil, hose, pumps, cooling unit Installation view: Louisiana Museum of Modern Art, Humlebæk, Denmark, 2014 Photo: Anders Sune Berg Collection of Queensland Art Gallery Gallery of Modern Art, The Josephine Ulrick and Win Schubert Charitable Trust

corps de chacun ; le monde doit être perçu, en conséquence avec l'être physiologique et la réalité conditionnée par le visiteur qui est lui-même toujours sensible aux circonstances qui se déroulent dans « l'ici et maintenant ». Pour Eliasson, « l'histoire n'est pas extérieure et objectivée dans une situation, mais elle est à l'intérieur du visiteur⁴ ». L'art immersif adopte une approche centrée sur la description du fonctionnement de l'expérience. Pour l'artiste, le terme d'« expérience » est synonyme de nature et des phénomènes naturels. Selon lui, l'expérience physique produit une impression beaucoup plus profonde qu'une rencontre purement intellectuelle. D'ailleurs, Henri Lefebvre tente de l'expliquer en réunissant l'espace social, l'espace mental, l'espace architectonique et l'espace historique⁵. Un corps donné n'est pas seulement présent dans un espace, mais il génère lui-même l'espace. Pris isolément, les corps n'ont aucun sens ni existence, ils se reflètent et se transforment à travers les modifications qu'ils génèrent dans leur espace. Le philosophe Henri Bergson met lui aussi en doute le fait que le corps et l'esprit sont des entités séparées. Il ajoute

1. Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception* (1945), Paris, Gallimard, 2001, p. 164.

2. Peter SLOTERDIJK, *Écumes*, *op. cit.*, p. 470.

3. Michel DE CERTEAU, *L'invention du quotidien, I. Arts de faire*, Paris, Gallimard, 1990, p. 173.

4. Jessica MORGAN, *Olafur Eliasson: Your Only Real Thing Is Time*, *op. cit.*, p. 16.

5. Voir Henri LEFEBVRE, *La production de l'espace* (1974), Paris, Anthropos, 2000.

que les objets ne peuvent exister indépendamment les uns des autres, mais seulement les uns par rapport aux autres ; une théorie qui pourrait être le commentaire de l'œuvre d'Eliasson :

Plus généralement, la fiction d'un objet matériel isolé n'implique-t-elle pas une espèce d'absurdité, puisque cet objet emprunte ses propriétés physiques aux relations qu'il entretient avec tous les autres, et dont chacune de ses déterminations, son existence même par conséquent, à la place qu'il occupe dans l'ensemble de l'univers ? Ne disons donc pas que nos perceptions dépendent simplement des mouvements moléculaires de la masse cérébrale. Disons qu'elles varient avec eux, mais que ces mouvements eux-mêmes restent inséparablement liés au reste du monde matériel¹.

Ces différents espaces environnés sont des « espaces liquides », puisque les formes de non-permanence perpétuelle visent à affecter et à réagir au comportement du visiteur comme un « engagement génératif² ». Toutes ces installations peuvent être perçues comme une narration à l'aspect séquentiel, en traçant des chemins et des parcours. L'intérêt demeure le déplacement, le mouvement dans l'environnement naturel vierge de tous les facteurs conflictuels de la civilisation contemporaine. En s'appuyant sur les effets désorientants de l'échelle agrandie des installations, Eliasson utilise son art pour sensibiliser le visiteur à la fois à son environnement et à sa position en tant que sujet phénoménologique. Ces différents espaces environnés sont fondés sur une expérience de la rencontre et du ressenti individuel, où le visiteur expérimenté est placé au centre, semblable à la place de l'humain à l'ère de l'Anthropocène. La perception par les sens s'oppose à l'abstraction, à la rationalité de certains processus économiques, politiques et scientifiques du monde postmoderne, c'est en ce sens que les environ-

nements environnés d'Eliasson sont à comprendre comme des éléments entièrement orchestrés, mais qui partagent les technologies, ainsi que les enjeux liés aux problèmes environnementaux actuels³.

Conclusion

Les territoires nordiques demeurent des espaces à vivre et à ressentir, ils sont les lieux idéaux pour expérimenter les forces sublimes des éléments naturels. Une expérience liée aux idées romantiques de l'aliénation de l'individu par rapport à la Terre-Mère, et dont l'une des principales intentions concerne l'expérience de la brutalité du réel présente dans les forces intensives et primitives de cette nature toute puissante. Ces forces infinies et effrayantes de l'environnement nordique révèlent l'essence et la permanence éternelles dans l'espace et dans le temps qui s'opposent aux limites de l'individu. Cette infinité temporelle demeure une réalité hors de notre portée, mais qui provoque une réaction sensible et émotionnelle directe en rencontrant la sublimité des aspects sauvages et rudes de ces paysages nordiques, et qui finissent par nous conduire à notre propre processus d'introspection.

L'individu à l'ère postmoderne est aliéné par la nature et la nature est devenue un objet. Dès lors, il est de la responsabilité de l'esthétique artistique de rendre la nature perceptible à travers la représentation d'un autre paysage ; comme l'ont montré certains artistes dans des représentations artistiques proches de la nature, baignées d'une certaine quiétude et d'un sentiment apaisant. Des œuvres capables de provoquer des sensations intangibles, immatérielles qui ne peuvent être perçues par le toucher, et qui sont susceptibles de

3. Cette notion d'interdépendance des objets renvoie à *La pensée écologique* de Timothy Morton (2019) basée sur l'idée d'interconnexion de tout ce qui est, vivant ou non, animé ou inanimé, celle de prendre conscience des liens de tout avec tout, en changeant de paradigme dans notre relation au monde, en se libérant du déni et du désespoir, en se reconnectant à la biosphère, par le biais d'outils ou de concepts comme l'intuition, l'art, l'empathie ou l'interconnectivité. Cf. Timothy MORTON, *Être écologique*, Paris, Zulma, 2021.

1. Henri BERGSON, *Matière et mémoire. Essai sur la relation du corps à l'esprit*, Paris, Presses universitaires de France, 1965, p. 14-15.

2. Gilles DELEUZE & Félix GUATTARI, *Mille plateaux* ; plateau 14, « 1440 – Le lisse et le strié », Paris, Éditions de Minuit, 2013, p. 592-625.

faire naître une expérience physiologique autant que psychologique chez l'individu :

Le sentiment du sublime se fonde sur l'instinct de conservation et sur la peur, c'est-à-dire sur une douleur qui, parce qu'elle ne va pas jusqu'à la destruction effective des parties du corps, provoque des mouvements qui, en purifiant les vaisseaux délicats ou ceux d'une certaine grosseur des engorgements dangereux et pénibles, sont propres à susciter d'agréables sensations, non de la joie certes, mais une sorte de frisson agréable, un certain calme qui vient se mêler à la terreur (...). [Le beau est lié] au relâchement, à la détente, à l'engourdissement des fibres du corps, par suite à un affaiblissement, une désagrégation, un épuisement, un affaissement, un dépérissement, un alanguissement par plaisir¹.

Ce genre d'expérience et de recherche d'introspection qui est en jeu dans de nombreuses représentations de paysages nordiques, rappelle que l'art peut changer la perception qu'un individu porte sur son environnement. Dès lors, il devient possible à travers nos perceptions de modifier la réalité qui nous entoure, de provoquer des émotions spirituelles, esthétiques ou politiques, et de stimuler des processus, des réflexions, tout comme un nouveau regard sur le monde. Les paysages naturels du nord peuvent en définitive être le lieu d'une expérience individuelle permettant à l'individu de réfléchir à sa propre perception de l'environnement. C'est finalement en affrontant ces paysages abrupts aux pouvoirs illimités qu'est rendue possible une redéfinition de notre rapport avec cette nature aliénée, en ressentant l'expérience sensible de cette beauté terrifiante.

Alexandre MELAY

1. Edmund BURKE, *Recherche philosophique sur l'origine de nos idées du sublime et de beau*, cité par Emmanuel KANT, *Critique de la faculté de juger*, *op. cit.*, p. 277.

Comité scientifique

Karin Badt (Université Paris VIII)
Patrick Barrès (Université Toulouse II)
Omar Calabrese (Université de Bologne)†
Dominique Chateau (Université Paris I)
Tom Conley (Université de Harvard)
Marc Jimenez (Université Paris I)
Raffaële Milani (Université de Bologne)
Pere Salabert (Université de Barcelone)
Anne Sauvagnargues (Université Paris X)
Olivier Schefer (Université Paris I)
Ronald Shusterman (Université Bordeaux III)
Karl Sierek (Université de Iéna)

Comités de lecture et de rédaction

Vangelis Athanassopoulos
Nicolas Boutan
Gary Dejean
Vincent Granata
Anaïs Goudmand
Emmanuelle Jacques
Aurélië Journée-Duez
Donna Jung
Cécile Mahiou
Benjamin Riado
Diego Scalco
Claire Siegel
Bruno Trentini
Perin Emel Yavuz

Coordination du numéro

Athina MASOURA et Anthony RAGEUL

Illustration de couverture

TONY (*alias* Anthony RAGEUL), « Pylônes », dans *La Vilaine. Revue dessinée en bande*, n° I, 2019, p. 102-104.

Siège social

2, rue de Châteaudun – 94200 Ivry-sur-Seine

Site internet

<<http://www.revue-proteus.com/>>

Pour tout contact

contact@revue-proteus.com

Numéro 20 – septembre 2023

Proteus 2023 © tous droits réservés

ISSN 2110-557X