
Illusions du numérique

Célio PAILLARD

**Acte – Laboratoire Mas
Université Paris 1**

section 18

06 83 60 69 58
c.paillard@bulb.fr

MOTS-CLES :

Imaginaire, technologies, mythologies, low tech, reconnaissance, théorie institutionnelle.

RESUME :

Cette communication aborde l'imaginaire du numérique à partir d'œuvres qui n'utilisent pas les nouvelles technologies, plus particulièrement celles présentées lors du festival EXIT 2012 à la maison des arts à Créteil.

L'exposition, intitulée Low Tech, réunissait des artistes qui partageaient cette approche minimale et qui, pour certains d'entre eux, construisaient l'efficacité de leurs œuvres sur ce que l'on pourrait qualifier d'« apparence numérique ». En analysant comment fonctionnent leurs œuvres, il sera non seulement possible de décrire certaines des grandes lignes de ce qui constitue aujourd'hui l'imaginaire des arts numériques, mais encore de décoder ce sur quoi il s'appuie, et encore en quoi cet imaginaire a pu produire un « conditionnement du spectateur » qui contribue à asseoir des mythes du numérique. On verra alors comment la complexification des techniques et des technologies s'accompagne de leur incorporation comme « raccourcis conceptuels ».

INTRODUCTION

Si vous habitez à Paris ou dans ses environs et que vous vous intéressez aux arts numériques – depuis quelques années sans doute, puisque le terme a pris consistance à force de lectures et de visites d'exposition –, vous connaissez les lieux exposant ces (toujours) nouvelles pratiques, vous avez plusieurs fois visité le Cube, le festival Villette Numérique, ou même le mythique Artifices à Saint-Denis... Vous essayez de suivre les événements relatifs à votre champ de recherche, mais il y en a tant ! Parfois vous n'avez plus le courage de vous déplacer pour voir la nouvelle exposition de Mal au Pixel, vous n'avez plus envie d'assister à un des spectacles du festival Nemo, vous êtes lassé par la programmation de la Gaîté Lyrique, et la propagande sur la « création de demain » vous assomme...

Et pourtant, chaque année, alors que le printemps a soit-disant commencé, mais que le ciel gris parisien refuse de céder la place à un temps plus clément, le festival Exit se rappelle à votre bon souvenir. Ce peut être une chronique à la radio, une publicité dans une revue, une affiche dans le métro, et vous vous remémorez vos visites annuelles à la Maison des Arts de Créteil (MAC) avec une espèce de nostalgie mêlée d'un sentiment ambigu, entre insatisfaction et espérance. Vous vous sentez alors dans la peau d'un puriste et d'un résistant, d'avoir déjà assisté à de nombreuses éditions de ce festival d'arts numériques, qui fut l'un des premiers en France (depuis 1999) et qui, contrairement à beaucoup d'autres, se poursuit aujourd'hui, dans une configuration qui n'a guère

évolué – hormis la disparition des soirées avec les invraisemblables DJ d'avant-garde, dont l'électro minimale n'attirait que quelques initiés et des amateurs de soirées *underground*, qui cherchaient à donner le change en se dandinant sur une musique sèche et syncopée, le plus souvent inappropriée à la danse.

Un air de famille

En ce mois de mars 2012 avait donc lieu la 14^{ème} édition du festival, avec pour intitulé « Low Tech ». Cette thématique n'annonçait pas une révolution – pas plus artistique que technologique, puisque des artistes comme Jodi ou, dans un style plus figuratif, Hervé Grauman (*Raoul Pictor cherche son style*, 1993) ont depuis longtemps exploré cette voie –, mais elle présageait un nouvel état des lieux des arts dits « numériques », en évitant l'écueil des démonstrations technologiques – cette « fascination de la précision » technique désamorçant toute réflexion, qui avait été dénoncée par Bernard Teyssède dans un article datant de... 1977.

Et, en effet, dès l'entrée, l'exposition semblait prendre un parti éloigné d'un tel standard. L'installation présentée dans le hall d'accueil (*80 prepared dc-motors, Cotton balls, Cardboard boxes*, de Zimoun) était constituée d'un mur de boîtes en carton, contre lesquelles tambourinaient des petites mailloches au bout de bras motorisés. Le rythme erratique de ces percussions rendait – apparemment – plus qu'improbable leur contrôle par un programme informatique.

Un peu plus loin se trouvait *Facebox*, deux moniteurs accrochés sur une structure habillée de câbles, formant ainsi, selon les mots des artistes (//////////Fur////), « le plus petit réseau social du monde ».

Après cette œuvre décevante – même au regard des intentions critiques de ses auteurs –, était installée une grande sculpture en bois, qu'il ne serait venu à l'idée de personne de qualifier de « numérique ». ... *And the Synapse sweetly singing* (Bernie Lubell) moquait également les prétentions à l'interactivité de ce type d'art, puisque la communication à distance se faisait ici par l'intermédiaire du système archaïque – mais éprouvé – du fil et des boîtes de yaourt, permettant à un spectateur placé à l'extérieur de l'œuvre de se faire entendre d'un autre, à l'intérieur, allongé dans une boîte ressemblant à un cercueil.

Avançant encore dans l'exposition, nous voyions un long câble métallique tendu (*Vent tendu*, Pierre-Laurent Cassière) et de visiteurs y collant leur oreille pour entendre, par transmission osseuse, les sons diffusés par ce support minimal. Cette fois la technologie était présente, puisque les sons étaient générés par ordinateur, mais elle était concentrée dans un fil dont on sentait la vibration.

L'installation suivante était en revanche purement mécanique ; les rythmes joués par les instruments de *L'Orchestre mécanique* (Pierre Bastien) résultaient de constructions articulées mises en mouvement par des moteurs autonomes. Pour autant, malgré son apparence bricolée – on aurait dit un gigantesque mécano –, cette œuvre semblait animée, comme si le spectacle qu'elle produisait était, sinon vivant, du moins contrôlé par une intelligence supérieure, telle celle que l'on prête souvent aux ordinateurs – mais cela tient sans doute à la mise en scène de l'œuvre, dans un espace sombre mis en lumière par intermittence, comme lors d'un concert ou dans une exposition d'arts numériques.

Et c'est justement sur un tel « air de famille » que la plupart des œuvres présentées dans l'exposition « Low Tech » construisaient leur efficacité, comme si elles s'approprièrent des qualités associées aux arts numériques, en empruntant certains codes, notamment la présentation immersive dans un espace plongé dans la pénombre. Bien sûr, ces conditions d'exposition s'expliquaient d'abord par la configuration du lieu (la MAC ne dispose pas de fenêtre sur ses espaces d'exposition) et étaient justifiées pour la valorisation d'œuvres utilisant la lumière, mais elles n'en produisaient pas moins un effet mystérieux, comme s'il fallait s'enfoncer dans les entrailles de la bête, pénétrer au cœur de

la méga-machine, pour entrer en contact avec la magie des œuvres¹.

Plus largement, il y a souvent un « embrayeur » qui oriente notre appréciation sur l'œuvre – la mise en scène de *L'Orchestre mécanique*, les moniteurs et les câbles de *Facebox*, tout ce qui rappelle d'autres œuvres numériques déjà vues et qui convoque l'imaginaire qui leur a été progressivement associé, à force d'expositions et de textes théoriques prospectifs² ; c'est aussi le mode d'exposition, le recours à l'immersion, une apparence familière pour qui est habitué aux œuvres numériques et qui y retrouve ce qu'il a pris l'habitude d'y projeter, des qualités souvent impalpables (le virtuel, la simulation...) voire improbables (l'interactivité, très souvent décevante...), comme si l'imaginaire était à la fois contenu et déclenché par l'œuvre, mais également extérieur à elle.

Ainsi, s'il était facile de comprendre que le rideau multicolore que *Solace* (Nicky Assmann) déployait devant nous n'était qu'un film d'eau savonneuse, étiré en hauteur par le déplacement d'une barre en caoutchouc s'élevant verticalement jusqu'à exploser sous la tension, il devait également y avoir quelque chose en plus, comme les reflets de pétrole le suggéraient. Et nous restions ainsi devant l'œuvre en mouvement, fascinés comme de jeunes enfants devant des bulles de savon, imaginant tant et plus derrière la surface irisée.

À la merveille

Il était tout autant évident que le bruit vidéo de *Continuization Loop* (Wim Janssen) n'était en fait qu'une illusion d'optique causée par les mouvements parallèles mais désynchronisés des bandes vidéo aux photogrammes uniquement blancs ou noirs, qui faisaient apparaître de la « neige » vidéo avec une ressemblance frappante. Il n'y avait rien à comprendre de plus et pourtant l'effet dépassait les procédés mis en œuvre, comme si la part de mystère ne pouvait se résoudre totalement.

Mais c'était devant *White Noise* (Zilvinas Kempinas) que ne pouvait être éludé cet aspect supplémentaire de l'œuvre, sa dimension irrationnelle, sa capacité de sidération qui fait glisser la représentation d'une fonction heuristique (comment elle permet de se construire une image de la « réalité ») à un apport sensible (dans quel état elle nous met).

L'œuvre était installée tout en bas, au bout, dans l'extrême fond de la MAC, dans une salle à part. C'était comme l'aboutissement de notre visite et le prélude à un nouveau départ. On aurait dit des interférences sur une image vidéo, des bandes blanches et noires striant de manière désordonnée un écran monumental de plusieurs mètres de long. Mais ce ne pouvait pas être du bruit vidéo, pas avec ces dimensions et pas là, dans cette exposition. Il y avait un truc, c'était évident, pourtant en s'approchant l'illusion demeurait, même lorsqu'on sentait que les bandes n'étaient pas toutes sur le même plan ou sur le même axe, quand on comprenait que le bruit oppressant que l'on entendait était celui des ventilateurs, qui faisaient vibrer ces bandes vidéo, noires, tendues, et que cela produisait un jeu de reflets alternants totalement saisissant.

Mais même cette explication restait insuffisante, l'œuvre fonctionnant toujours comme un phénomène hypnotique, attirant le regard autant que les corps vers ce qu'il n'y avait pas à comprendre, vers ce trou noir du sens aspirant toutes les tentatives de description, pour ne laisser que leurs sensations aux spectateurs, les plaçant sur la corde raide, dans une situation limite, au bord du gouffre, comme si leur imaginaire se trouvait juste derrière ces bandes, ce bruit vidéo d'où n'importe quelle image pourrait émerger...

The Tenth Sentiment était tout aussi efficace, sans pour autant nous plonger dans des abîmes de

¹On notera qu'il en va de même de la Gaité Lyrique, dont les espaces d'exposition ne bénéficient, pour la plupart, d'aucun éclairage naturel, et dont les principaux sont situés au sous-sol du bâtiment, dans lequel il faut s'enfoncer pour visiter les expositions.

²Je renvoie ici, entre autres, aux ouvrages quasiment manifestaires d'Edmond Couchot, ou aux nombreux articles réunis dans la *Revue virtuelle* publiée par le Centre Pompidou au début des années 1990. Mais on pourrait aussi bien mentionner la majeure partie du corpus traitant des arts technologiques.

perplexité. Il fallait attendre son tour pour assister à une séance de cette installation-spectacle, qui se jouait dans une salle dédiée, contiguë à celle de l'œuvre décrite précédemment. Les visiteurs s'asseyaient par terre, face à un circuit de train pour enfant. Celui-ci occupait la majeure partie de l'espace, les rails étant entourés d'un décor totalement hétéroclite, composé avec des petites figurines de plomb, des crayons de couleur posés verticalement, une poubelle de bureau en treillis métallique, une passoire de grand-mère retournée au-dessus des voies, découpée pour ménager le passage du train, un tube sectionné en deux dans le sens de la longueur, pour former un tunnel, etc.

Une LED était fixée sur la locomotive, et elle s'alluma lorsque celle-ci démarra, diffusant une lumière puissante tout autour d'elle. Elle semblait projeter les ombres des objets sur les murs, dévoilant un spectacle évoquant le cinéma d'animation voire des images de synthèses rudimentaires en noir et blanc. Nous voyions une galerie de personnages étagés sur plusieurs plans, une *skyline* de tours élancées, des trames ou des grilles envahissaient la salle, le décor du train devenait notre décor, celui de notre voyage dans ce paysage en mouvement défilant devant nos yeux, comme si nous le regardions à travers une fenêtre dans un wagon, et parfois nous ne voyions plus rien, car nous étions plongés dans le noir après nous être engouffrés dans le tunnel, et l'oppression grandissait alors que nous attendions qu'enfin la locomotive ressorte à l'air libre...

Encore une fois, bien que le fonctionnement de l'œuvre n'avait rien de mystérieux, son effet était merveilleux, comme un tour de magie dont la connaissance du « truc » n'atténuait pas la force. On ne se lasse pas de ce procédé, pourtant éculé, de la lanterne magique³, ou de tous ces autres tours de foire présentés dans l'exposition « Low Tech ».

L'institution

Or, n'est-ce pas également sur ce principe que sont élaborées de nombreuses œuvres d'arts numériques, notamment avec le régime de l'interactivité, qui nous renvoie notre image comme dans un miroir déformant – nos yeux prennent feu dans la captation vidéo transformée par Rafael Lozano-Hemmer (*The year's midnight*, 2011), nous observons notre visage démultiplié dans *Assembly* du collectif UVA (2011) –, ou encore à travers des dispositifs impressionnants comme *The Legible City* (Jeffrey Shaw, 1992) ou *Phototropy* (Christia Sommerer & Laurent Mignonneau, 1994) ? Venez pédaler dans une ville dont les immeubles sont des lettres, voyez la vie se créer sous vos yeux grâce au faisceau de la lampe de poche que vous dirigez vers l'écran où elle est projetée !

Les précurseurs de ces dispositifs immersifs ne sont-ils pas les panoramas, ces fresques monumentales présentées dans des dispositifs circulaires à l'intérieur desquels affluaient les visiteurs pour s'émerveiller de l'efficacité de ces trompe-l'œil ? N'ont-ils pas également été présentés dans des foires et autres expositions universelles, à l'instar du cinéorama qui devait offrir une vue à 360° autant dans l'axe vertical qu'horizontal ? Les spectateurs venant observer ces reconstitutions monumentales n'étaient-ils pas, pour beaucoup, convaincus que ce qu'ils voyaient était représentatif de la réalité, ou que leur était apporté directement chez eux un exotisme fantasmé (les expositions coloniales) ? N'est-ce pas (aussi) pour vivre ce type d'expérience que nous visitons les expositions d'arts numériques, pour y découvrir l'« art de demain », quand la (science-)fiction devient réalité⁴ ? N'est-ce pas pour cela que ces lieux ou événements sont conçus, n'est-ce pas la mission promotionnelle qui leur est déléguée ?

On rejoint ici la théorie institutionnelle de l'art (Danto : 1988 , Dickie : 1974), l'institution étant à la fois le lieu de monstration consacré et consacrant les œuvres, et l'acte qui institue les œuvres en tant que telles, qui leur confère une valeur esthétique. Car le simple fait de les exposer dans le cadre de la MAC leur procure une légitimité dans le champ des arts numériques, dans lequel elles se trouvent

³On peut également penser à *White Spirit (Black Soul)* (2009-2010), œuvre d'Hugues Reip reprenant le principe du théâtre d'ombres.

⁴Telle était l'ambition des festivals 1^{er} contact, organisés par le Cube en 2002, 2005 et 2008, ambition aujourd'hui endossée par la Gaité lyrique et par beaucoup d'autres structures ou événements (par exemple les festivals « Futur en Seine »).

alors inscrites. Elles bénéficient des critères de reconnaissance associés, ceux-ci résultant de l'histoire des arts numériques et de leur mise en scène publique.

Les œuvres, bien que « low tech », reprennent ces codes (installation immersive, pénombre, aspect technologique...) et s'inscrivent dans la prolongation de problématiques instituées (générativité de *80 prepared dc-motors*, interactivité dans ... *And the Synapse sweetly singing*, images virtuelles de *Continuization Loop* et de *White noise*) qui constituent le fonds culturel dans lequel puisent les arts numériques.

Il s'agit là d'habitudes de création et d'appréciation de ces œuvres ou, pour reprendre le terme souvent employé par Bourdieu, de l'*habitus* propre à ce champ aujourd'hui constitué – le monde de « l'art numérique » –, *habitus* qui en assure l'homogénéité et surtout la préservation, que respectent aussi bien les artistes reconnus que les amateurs confirmés. Ce sont les règles qui garantissent la perpétuation du jeu et du plaisir qu'on prend à le pratiquer, pour instituer les œuvres en les produisant (les artistes) et en les reconnaissant comme telles (les spectateurs⁵).

Le sentiment esthétique en découlant est ce qui permet d'éviter le piège de l'indifférence (la principale entrave à la reconnaissance, selon Todorov) et ce qui, par son pouvoir distinctif, fait apprécier ce qui est ainsi mis à part, en lui attribuant une cohérence qui semble découler de ce qu'on perçoit, alors que celle-ci est plus probablement projetée sur l'objet esthétique – il en va ainsi de la nature que l'on apprécie en l'élevant au rang de « paysage » (Moineau : 2013), des couchers de soleil qui font penser à des tableaux, etc.

Or, précisément, le mécanisme de projection est particulièrement important en ce qui concerne « l'art numérique », et il opère parce qu'il s'appuie sur l'imaginaire qui leur est associé. Le recours à la projection découle notamment des mythes du progrès dans lesquelles s'inscrivent les nouvelles technologies, éternellement nouvelles et prometteuses, précurseurs d'une révolution imminente, et sur le point d'être remplacées par d'autres précurseurs. L'art numérique décrit par les théoriciens (Couchot, Boissier, Quéau, Aziosmanoff...) a ainsi toujours été riche de potentiels, mais jamais totalement accompli en actes, parce que les technologies n'étaient pas encore au point, parce qu'elles suscitent des usages inattendus ou imprédictibles, parce que la particularité des pratiques artistiques les rendent incompatibles avec les généralités théoriques.

Et pourtant, ce sont ces généralités, justement, qui induisent un sentiment d'homogénéité, qui favorisent le regroupement de pratiques hétérogènes dans un même champ. Les outils numériques peuvent être réunis sinon reliés à travers une certaine idée de « l'art numérique ». Celle-ci provient certes de l'observation et de l'analyse d'œuvres, mais aussi (et surtout) d'une sédimentation historique de pensées de l'anticipation, d'images de science-fiction, de discours promouvant le progrès, de concepts spécifiques, d'un ensemble de qualités qui lui sont associées et qui sont aujourd'hui reconnues. Tout cela participe à l'imaginaire de l'art numérique, qui est avant tout l'imagination de « l'art numérique » en tant que mouvement cohérent, par le développement d'un récit commun et l'instauration de problématiques transversales, qui nourrissent les œuvres qui en ressortissent et dont elles exposent des interprétations, plus ou moins libres.

Une stratégie de la déception

Les œuvres « low tech » s'originent aussi dans ce récit, mais plutôt que de le prolonger, elles le prennent à rebrousse-poil, remontent vers ses fondements supposés. Elles en démontent les mythes, en montrant à quel point ce sont des constructions historiques, et en les décomposant en des petits éléments, plus faciles à comprendre... La force de ces œuvres réside dans une mise en tension de l'imaginaire et de l'expérience, une « stratégie de la déception » volontaire et explicite.

C'est particulièrement évident lorsqu'on expérimente *Facebox*, et qu'on constate que le « réseau

⁵Qui, comme le remarquait Duchamp, sont ceux qui « font le tableau », qui en confirment ou, mieux, qui en valident le statut.

social » rendu possible par l'œuvre se limite à voir son interlocuteur à travers un écran et à le toucher par l'intermédiaire d'une baguette en plastique... Ce serait donc si terre à terre ? La critique de l'interactivité est toute aussi transparente dans l'installation en bois de Bernie Lubell, puisque la seule possibilité qu'elle offre consiste à parler à l'intérieur de l'œuvre, vers un cercueil d'où aucune réponse ne peut nous parvenir. Mais l'ampleur du dispositif et la qualité de sa réalisation permettent de surmonter la déception pour apprécier l'œuvre autrement – pour les nostalgiques des objets et des constructions en bois, à l'authenticité garantie...

Même les œuvres apparemment plus élaborées fonctionnent sur des principes très simples. Ainsi la génération des rythmes de *80 prepered dc-motors...* n'est-elle que la conséquence de la désynchronisation inévitable des moteurs, de la souplesse et de la résistance des tiges en métal qui y sont articulées et de la variation des rebonds sur les boîtes en carton. Il suffit d'un ensemble complexe d'actions simultanées pour donner le sentiment d'une richesse rythmique inépuisable et d'une œuvre évolutive qui se renouvelle en permanence.

Il en va de même pour *L'Orchestre mécanique*, dans lequel l'apparence robotique des mécanismes jouant les instruments de musique suggère une intelligence de l'œuvre – tactique depuis longtemps éprouvée, notamment avec des automates tels que le Turc mécanique de Kempelen au XVIII^e siècle⁶. Ce sont également les mouvements de plusieurs éléments qui produisent l'apparente complexité de *Continuization Loop* et de *White Noise*, qui leur confère un aspect en même temps toujours similaire et toujours renouvelé, d'où découle leur effet hypnotique.

The Tenth Sentiment produit aussi un effet démystificateur, puisqu'au début de chaque séance les spectateurs voient l'installation au repos, ce qui leur permet de comprendre ensuite d'où proviennent les ombres qui s'animent sur les murs. Et c'est la caractéristique de beaucoup des œuvres « low tech » : il est relativement facile de comprendre comment elles ont été fabriquées et d'où elles tirent leur efficacité.

C'est en cela qu'elles se distinguent des œuvres technologiques, en évitant la « fascination de la précision » et les raccourcis conceptuels qui condensent plusieurs techniques et opérations dans un seul mouvement, qui les réunissent en un seul « traité des arts » (Pelé : 2008), un assemblage d'idées dont la spécificité de la combinaison et les partis pris théoriques affirmés suscitent chez les optimistes une impression de nouveauté radicale, jusqu'à y repérer une « rupture » paradigmatique (Couchot & Hillaire : 2003).

Si la plupart des œuvres technologiques fonctionnent sur le régime de la magie, dissimulant leurs « trucs », masquant toutes les opérations intermédiaires entre le déclenchement et les résultats (les algorithmes à l'œuvre, traduisant chaque coup de pédale en un travelling avant dans les immeubles de *Legible City* ; ou déclenchant, avec le faisceau lumineux de la lampe de poche, la synthèse des images 3D de *Phototropy*), les œuvres « low tech » exposent, voire exhibent leur aspect bricolé. Le *deus ex machina* fait explicitement partie de l'œuvre, il pourrait même être reproduit, car les techniques employées, bien que constitutives de l'œuvre, n'en sont pas la finalité mais le mode d'expression : en tant que médias, elles évoquent aussi quelque chose à travers elles...

Heuristique de la simulation

En somme, on pourrait dire de ces œuvres qu'elles simulent de « l'art numérique » ; mais non pas dans le sens usuel de ce mot (qui le fait confondre avec « simulacre »), car elles ne se contentent pas d'en imiter l'apparence. Non, elles le simulent dans le sens scientifique du terme, sens d'ailleurs endossé et promu par « l'art numérique » : elles transposent des phénomènes et des dispositifs complexes et hermétiques dans un univers qui nous est familier, du moins qui ne nous intimide pas, au contraire des nouvelles technologies dont la maîtrise semble réservée à quelques spécialistes ou experts.

⁶Un automate soi-disant joueur d'échec, qui était en fait piloté par un opérateur humain dissimulé dans son socle.

Il est alors possible de comprendre comment elles fonctionnent, et comment la complexité et l'inventivité affichées et revendiquées s'apparentent avant tout à un bricolage ingénieux, lequel consiste souvent à automatiser certaines tâches ou processus fastidieux. Or, justement, n'est-ce pas cette répétition automatique d'actions exécutées d'une manière particulière, selon un objectif spécifique, qui incorpore à l'automatisme la façon de pensée de qui l'a conçu, qui piège son imaginaire dans la technologie qu'il a inventée ?

Au lieu d'être construites à partir de compressions des technologies, les œuvres « low tech » le sont par un déploiement de ces technologies, en en décomposant les étapes et en soulignant les partis conceptuels présidant à l'utilisation des techniques. Et c'est en cela qu'elles peuvent être les plus convaincantes, en jouant avec les présupposés et les imaginaires associés qui leur donnent un caractère d'évidence. Non pas simplement en les critiquant, ce pour quoi *Facebook* semble avoir été conçue, mais en les instrumentalisant, ainsi que le font *The Tenth Sentiment* ou surtout *80 prepared dc-motors...* et *L'Orchestre mécanique*. Il est possible de se jouer des technologies en en jouant, de faire de ces outils contraignants et chargés d'une finalité précise des instruments d'une pratique plus libre, de composer avec eux pour produire une musique singulière, qui s'appuie sur les imaginaires existants mais parvient à les détourner.

Il ne s'agit donc pas ici de dénoncer un mythe – l'amitié à distance n'existe pas, l'interactivité de « l'art numérique » est superficielle, voire illusoire... –, pour énoncer à sa place une autre vérité absolue, tout aussi critiquable, mais plutôt de retourner le mythe à son propre avantage, de mythifier le mythe (ou d'imaginer l'imaginaire), c'est-à-dire d'appliquer sur lui ce qui l'a fabriqué en tant que mythe, de désamorcer le mythe en le transformant en matière première d'un nouveau mythe⁷.

Car les œuvres « low tech » ne pouvaient pas avoir été conçues, ni sans les prémisses des technologies, ni sans leurs configurations actuelles (*high tech*). En effet, si elles s'appuient sur un « imaginaire du numérique », ce n'est pas seulement parce que celui-ci les nourrit et qu'elles peuvent en questionner la genèse et les présupposés, mais aussi parce qu'elle leur fournit des méthodes et des exemples de mise en œuvre. Et elles le font aussi bien explicitement – utilisation de la complexité, partis pris scénographiques – que de manière indirecte – bricolage technologique, détournement et inventions techniques, économie de moyens propre au *Do It Yourself*.

CONCLUSION

L'originalité de ces œuvres « low tech » tient à leur conjonction de déconstruction et de reconstruction mythologique, et à la façon avec laquelle elles rendent le processus apparent sans pour autant s'y réduire, comme s'il y avait quelque chose en plus, donc, un potentiel présent mais volontairement sous-exploité, une réserve de sens à disposition.

Des œuvres comme *White Noise* ou *The Tenth Sentiment* semblent à même de « déclencher » l'imaginaire qui les accompagne, celui-ci n'entraînant pas de forme définitive ou permanente, mais offrant plutôt une surface de projection pour les fantasmes des spectateurs, qui aboutissent la reconstruction de l'œuvre en lui donnant une configuration spécifique.

En faisant cela, elles soulignent le caractère dynamique de tout imaginaire, se transformant en fonction de ce à quoi on l'articule, auquel il prête du sens, conservant la mémoire de ces usages, tout en en préparant de nouveaux, à venir.

⁷Dans *Mythologies*, Barthes décrit le mythe comme un signe au second degré, construit sur un signe auquel il adjoint un nouveau sens, sans toutefois totalement effacer le premier, afin que celui-ci garantisse sa légitimité. Mais cette définition peut sans doute s'appliquer à tous les signes, et en souligner le caractère dynamique.

BIBLIOGRAPHIE

BARTHES Roland

1957, *Mythologies*, Paris, Seuil.

BAUDRILLARD Jean

1981, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.

BOISSIER Jean-Louis

2004, *La relation comme forme. L'interactivité en art*, Genève, Mamco.

COUCHOT Edmond

1998, *La technologie dans l'art : de la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon.

COUCHOT Edmond et HILLAIRE Norbert

2003, *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion.

DANTO Arthur

1988, *Le monde de l'art*, in *Philosophie analytique et esthétique*, Meridiens Klincksieck.

DICKIE George

1974, *Art and the Aesthetic. An Institutional Analysis*, Ithaca, Cornell University Press.

DURAND Gilbert

1960 (réédité en 1992), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod.

MOINEAU Jean-Claude

2013, *Pour une critique de la raison paysagère*, in *L'observatoire du paysage d'Edouard Sautai*, Les Lilas, Khasma.

PELÉ Gérard

2008, *Inesthétiques Musicales au XX^e siècle*, Paris, Éditions L'Harmattan.

QUÉAU Philippe

1986, *Éloge de la simulation - De la vie des langages à la synthèse des images*, Éditions Champ Vallon/INA.

TEYSSÈDRE Bernard

1977, *Ars ex machina. L'art logiciel / visuel à combinatoire automatisée. Ses exploits, ses mythes*, in *L'ordinateur et les arts visuels, dossiers Arts plastiques n°1*, Paris, Éditions CERAP & Centre Pompidou.