

NaN. Not_a_Number

Xavier Leton

Number 7, Fall 2016

ARTS 2.0

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86463ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Diversité artistique Montréal (DAM)

ISSN

2292-101X (print)

2371-4875 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Leton, X. (2016). NaN. Not_a_Number. *TicArtToc*, (7), 44–47.

NAN NOT_A_NUMBER

Xavier Leton

Le numérique influence nos pratiques, notre relation au monde et aux hommes suscitant espoirs et craintes. Dans le champ de l'art, l'informatique déclenche des émotions, affecte nos corps et atteint notre intimité. Conséquemment, elle influe sur l'artiste. Ainsi, le rythme des publications transforme son rapport au temps de création. L'auteur unique au pouvoir vertical, s'ouvre à la transversalité, à l'horizontalité et à la pluralité. Cette auctorialité partagée s'impose sous la forme de création collective. Mais sans le numérique, quel serait notre art ?

A l'instar de l'imprimerie, l'informatique a bouleversé notre approche de la diffusion de l'information, des savoirs et des connaissances. À l'inverse, au xv^e siècle, chacun ne pouvait se proclamer imprimeur. Les auteurs étaient honorés d'être publiés et ne recherchaient pas la richesse par le commerce d'une œuvre. Le prix du livre représentait le travail de l'imprimeur et sa diffusion abolissait les notions de distance et de frontières. À présent, il est un fait incontournable : nous possédons presque tous un ordinateur et le numérique suscite des fantasmes à la fois gorgés d'espoirs et d'inquiétudes. Comment pourrait-il en être autrement, lorsqu'aujourd'hui, nous observons à quelles fins les puissants utilisent cet outil et bouleversent nos modèles démocratiques ? Mais avant tout, le numérique et l'ordinateur sont des outils. Certes le numérique s'insinue dans divers domaines, mais cette capacité à s'immiscer dans les différents aspects de notre quotidien et de nos réalisations n'en fait pas pour autant un opposant ou un adjuvant. Puisque qu'avec l'informatique nous assistons à un changement de perspective, demandons-nous comment notre perception du numérique a évolué depuis sa diffusion, débutée il y a une trentaine d'années ?

Au milieu des années nonante¹, l'accès généralisé à Internet fut l'occasion pour de nombreux artistes de créer, à partir de codes informatiques, dans un espace particulier qualifié de virtuel. Concernant la création, les codages numériques en tant que signes forment l'œuvre cachée, eux-mêmes producteurs de signes, formant l'œuvre visible. Certains ont donc choisi de travailler sur la dualité du signe, comme le groupe de poésie électronique *Transitoire Observable*, qualifiant ces créations de littérature de la contrainte. D'autres se sont emparés d'Internet comme d'un espace de création, d'échanges et de débats. Ils tissaient, au travers des fils de discussions, des poches de libertés d'expression où s'exprimait la critique du numérique. Cette dissémination d'idées et d'œuvres se situait volontairement hors des circuits conventionnels du marché de l'art, même si elles étaient nées dans ces circuits et dès lors qu'elles étaient diffusées en réseau. Par exemple, « Nettime » est une liste de diffusion proposée par Geert Loving et Pit Schultz en 1995 pour la Biennale de Venise.

Internet, cet espace de création et de transmission, dépourvu des contraintes convenues des galeries et des

foires, semblait être la prolongation de la réalisation d'un désir de liberté, né dans les années septante² et bien vite restreint par une économie dont la propension à créer des « produits artistiques » réduisait le champ de la création. Les œuvres de Jeff Koon sont un des exemples explicites de cette mise en conformité de la création artistique à l'économie de marché et à sa financiarisation. Dès lors, le numérique apparaissait comme un médium contraignant, mais offrant à la création artistique un domaine de découverte au-delà des galeries et les musées.

Qu'est-il advenu de cet espoir ? Il semble ne s'être jamais pleinement réalisé, car dès les années 2000, nous constatons que l'économie libérale s'était non seulement appropriée l'informatique, mais investissait Internet. En somme, nous passions d'un monde en accès ouvert à un monde fermé, aux accès sécurisés à outrance car nécessaires aux transactions. Ceux qui, à l'inverse du *Critical Art Ensemble*, imaginaient dans une pose romantique que les *hackers* adopteraient une cause politique désintéressée et ruineraient la finance en s'attaquant par exemple à *Wall Street*, ont vu leur idéal se briser. Ce futur censé être plus juste et plus humain n'a pas été atteint sans que nous ne rejetions la faute sur le numérique.

Qu'est-il arrivé après ces espoirs perdus ? L'inquiétude est apparue, née de la sécurisation des données et des règles de contrôle que le commerce électronique impose. Elles ont engendré notre crainte actuelle, imprégnée d'enfermement, de normalisation, d'exclusion. Cet Internet-là est constitué de formes concentrationnaires permettant à la finance de transgresser les frontières de nos démocraties de plus en plus formelles et inopérantes. La fouille de données, le fichage des personnes et le recoupement d'informations privées en sont des exemples flagrants. Mais là aussi, ces illustrations ne figent-elles pas notre compréhension du numérique dans une forme apeurée ? Le passé de liberté après lequel nous courions et le futur concentrationnaire, qui semble nous rattraper, ne se jouent-ils pas de nous, se donnant à voir sous la figure d'une histoire qui sans cesse nous échappe ?

Comme nous le voyons, le *World Wide Web* est propice à l'imaginaire et aux créateurs, à condition qu'ils maîtrisent à la fois les codes cachés créateurs de signes, et l'espace où ceux-ci trament l'histoire. À présent, posons-nous à proximité de l'auteur afin de mieux appréhender les contraintes de la création digitale.

Comme le suggérait Michel Foucault déjà en 1969, dans le texte intitulé *Qu'est-ce qu'un auteur ?*, l'auteur disparaît ouvrant l'espace où naît l'écrit. À la disparition incessante de l'auteur, concédant à l'œuvre un espace de réalisation d'autant plus important que ce dernier s'abstrait de la création, correspond aussi la disparition de l'unicité de la fonction de celui-ci. Lors de cette disparition, les actions de promotion, par exemple, lui incombent et se substituent au temps de la création. Nous parlons ici d'un auteur unique dont le support de création est le papier. Mais il en va de même pour l'auteur numérique, à cette

différence près que l'outil soumet celui-ci au rythme effréné de la publication numérique. Alors que la relation entre signes cachés et signes visibles exige le temps posé de la réflexion et transforme la création en un art sémiotique auquel il ne peut être insensible.

En ce sens, nous pourrions objecter ceci : l'artiste ne pourrait-il pas être simplement présent au monde, imprégné des sociétés dans lesquelles nous vivons, au point d'être imbibé des représentations symboliques qu'elles nous proposent ? Ne pourrait-il pas donner un point de vue sensible de la réalité du monde que nous partageons ? L'artiste n'est pas impavide à l'omniprésence de l'informatique. Il ne peut plus l'ignorer même si sa démarche est éloignée du numérique comme peut l'être celle d'un sculpteur sur pierre. Ce dernier ne pourra ignorer que ses créations scannées pourront être reproduites au détail près.

C'est aussi pour cette raison que l'artiste semble plus enclin à chercher d'être reconnu par la société dans laquelle il évolue, que de proposer une approche sensible et critique de cette société. Dès lors l'enjeu change, car il ne s'agit plus de représentations sensibles du réel, mais d'un jeu de croyance, d'apparence et d'appartenance, mû par la conquête d'un pouvoir individuel, réglé par les axiomes du marketing et exercé sur un public de consommateurs captifs. Cette observation souligne un des paradoxes de l'artiste d'aujourd'hui, confronté, dans un même temps, à sa perception du monde et à sa quête entrepreneuriale, loin d'une créativité alliant une approche sensible et une critique libre, au-delà d'un libéralisme marchand.

Lors de la création, l'auteur tente en effet de s'approprier un pouvoir particulier. De quelle forme de pouvoir s'agit-il ? Pour cela, reprenons la définition du pouvoir selon Annah Arendt, « Le pouvoir n'est jamais une propriété individuelle ; il appartient à un groupe et continue à lui appartenir aussi longtemps que ce groupe n'est pas divisé ». À ce pouvoir correspondrait donc une communauté, et non un individu. La personne qui possède le pouvoir, y compris

dans le champ de la création artistique, semble investie dans la mesure où elle agit au nom d'une communauté qui lui a concédé ce pouvoir.

L'*auctorialité* est une autorité reconnue de tous, et exercée au sein d'une communauté de créateurs ou lors d'une création où les principes d'individuation et de subjectivité sont poussés à leur summum. Mais de quelle *auctorialité* pourrait-il s'agir ? Celle que nous évoquons se distingue de la domination en ceci qu'elle n'implique pas un rapport de force et donc de violence. Nous pouvons donc envisager que l'*auctorialité*, bien qu'elle réclame une soumission partielle, ne peut se fonder hors du consentement libre des sujets qui obéissent par respect et non par contrainte.

Nous avons constaté que l'artiste était devenu un être multiple, de moins en moins disposé à disparaître au profit de l'œuvre tant sa présence est sollicitée.

Néanmoins, il dispose d'un pouvoir qu'il exerce au sein d'une communauté auprès de laquelle il cherche la reconnaissance soit par la qualité de son œuvre, soit

par son omniprésence, à l'instar des auteurs de blogue, des meneurs d'opinion sur les réseaux sociaux.

Est-il encore possible d'échapper à l'obligation de l'omniprésence de l'artiste valorisée par les médias et dont le numérique est un vecteur incontournable ? Plutôt que de chercher une échappatoire, je vous propose de nous poser la question à partir de l'acte de création. Quelle réalisation permettrait à l'œuvre d'exister pleinement au-delà de l'auteur ? La réponse n'est pas récente, mais fait écho à présent, car dès le théâtre d'Ariane Mnouchkine jusqu'aux œuvres numériques de Chris Marker telle que *Roseware*, et plus récemment encore, avec les rencontres

la hiérarchie, que nous percevons habituellement comme figée, une architecture mobile en constante transformation horizontalement et transversalement, mue par l'émotion et ouvrant du sensible jusqu'à la réflexion.

À travers cet article, j'ai proposé un parcours où coexistent l'analogique et le numérique (digital), dont les frontières s'estompent peu à peu. Nous avons entr'aperçu les changements que l'artiste devait appréhender abordant le rythme des publications, le code et sa dualité du signe, mais aussi découvrant que l'*auctorialité* dans ce contexte numéral, pouvait être transversale et horizontale, car partagée, au-delà des notions de distance et de lieu géographique, proche de l'imprimerie à ses débuts. À présent, un cheminement propose l'émotion comme moteur de création laissant entendre

#NuitDebout mêlant des réalisations musicales collectives, nous pouvons constater que la création collective actualise ses possibilités latentes et se réalise sans pour autant être réifiée.

L'acceptation d'un pouvoir tel que nous venons de le voir s'inscrit-elle dans la démarche artistique de la création collective ? Il semblerait que oui. De par le fait que le pouvoir de créer réside entre les mains d'artistes et de non-artistes, sans jamais leur appartenir, car il leur a été confié sans que ce ne soit, quel que soit leur apport créatif, la propriété d'un seul. Le centre de l'espace de création revient à l'œuvre, car la multiplicité des auteurs et non-auteurs a pour conséquence première de diluer la présence de l'auteur au profit de l'œuvre.

À présent, envisageons cette hypothèse de forme génératrice dont l'*auctorialité* serait partagée pour la réalisation d'une création collective, participative ou collaborative ; nous pourrions dès lors ajouter à cette structure hiérarchique, autour de laquelle s'articulent autorité et pouvoir, un mouvement engendré par l'émotion. Ce mouvement permettrait au pouvoir de création d'être exercé par celui qui porte l'émotion et l'œuvre. De ce fait, il nous émouvrait au sens littéral du terme *emovere* (mettre en mouvement), sans que ce pouvoir ne se cristallise entre les mains d'un seul. Bien au contraire, il passerait de mains en mains, allant là où la création et l'émotion s'accompliraient. Ainsi il semblerait que vienne s'ajouter à la structure de

qu'une forme d'émotion numérique est envisageable. Souhaitons-nous que cette voie soit explorée ? Arrivés à la fin de cette étape et parce que nous ne sommes pas des nombres, posons-nous ces questions : avons-nous besoin du numérique pour créer ? Et, sans cela que ferions-nous, que seraient nos créations ? **TOC**

1. Quatre-vingt-dix.
2. Soixante-dix.

Xavier Leton est à la fois chercheur, artiste et ingénieur. Détenteur d'un Master Recherche en « Esthétique et art contemporain », « l'Auctorialité partagée », processus de création collective, de l'Université d'Aix-Marseille, Xavier Leton est aussi l'auteur d'une installation Internet & In-Situ sur la dérive intitulée « #Duchamp à #Rome », réalisée en co-création avec Bruno Lemoine. Il a aussi développé des projets d'arts dans l'espace public, notamment « Marches, Parcours & sensations » à Aix-en-Provence. Enfin, il est responsable informatique & Lab. ouvert Art Design à l'École Supérieure Art Design de Marseille Méditerranée.