Document généré le 25 avr. 2024 12:36

Spirale
Arts • Lettres • Sciences humaines

SPIRALE

Promesses et risques des nouveaux médias

Jean-Jacques Wünenburger

Numéro 188, janvier–février 2003

Imaginaires du numérique

URI : https://id.erudit.org/iderudit/18093ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)
1923-3213 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Wünenburger, J.-J. (2003). Promesses et risques des nouveaux médias. *Spirale*, (188), 27–29.

Tous droits réservés © Spirale magazine culturel inc., 2003

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

PROMESSES ET RISQUES DES NOUVEAUX MÉDIAS

Le philosophe français Henri Bergson distingue deux grandes manières de percevoir le monde : soit une perception vitale utilitaire, qui découpe ce qui est nécessaire pour agir efficacement, de manière adaptée, soit une perception élargie, désintéressée qui s'ouvre aux choses même en impliquant la totalité de notre subjectivité (émotion, rêverie, etc.). On pourrait élargir cette perspective en notant que les sociétés ont également deux manières de se rapporter au monde dans lequel elles évoluent, [tant celui de la *physis* (espaces naturels, paysages) que celui de la *tecknè* (artefacts culturels, objets techniques et artistiques)] : dans le premier cas, elles utilisent les formes du monde pour vivre, travailler, produire, créer, dans le second cas, elles les retranchent de leur milieu fonctionnel, les disposent à part pour les regarder, les sentir, en tirer un savoir libre et un plaisir désintéressé.

Jardins princiers (aujourd'hui écomusées), temples des dieux (devenus musées archéologiques ou d'art sacré), galeries de peintures (ou musées publics ou privés) ont ainsi été institués et valorisés pour que l'homme s'attache à la connaissance des formes naturelles et des objets façonnés, sur un mode non utilitaire, en différé, à loisir, avec pour seule fin de les goûter pour s'en enrichir. Dans ces lieux, à l'écart de la vie quotidienne et affairée, nature et culture ne sont plus instrumentalisés par des visées pragmatiques, mais sont disponibles librement pour l'étonnement, la curiosité, la contemplation, qui permettent alors une découverte et une intériorisation de l'humanité à travers ses œuvres. Alors que dans la vie quotidienne et la société marchande les objets ne sont évalués qu'en fonction de leur utilité (ce qui explique le dédain en particulier pour les objets du passé), les espaces-temps de la vie culturelle (celui des musées mais aussi celui de l'école) sont destinés à favoriser une contemplation, une compréhension, une jouissance « pour rien ».

Dès lors, le problème général (de la muséologie) a toujours été de définir la logique de ces lieux institutionnels : quelle doit être leur forme, leur contenu et leur finalité? Quel doit être le mode de présentation des objets, qu'ils proviennent du passé ou soient contemporains, qu'ils soient prélevés sur l'environnement de la Nature ou sur le patrimoine des objets fabriqués? Quelles conduites et pratiques enfin doit-on attendre ou provoquer chez les spectateurs-usagers pour qu'ils accèdent de manière plénière à cet autre rapport au monde, qui définit la culture, au sens d'un accès aux formes les plus élevées et les plus riches de la création *(poïesis)* humaine?

Aménager un rapport désintéressé aux formes de la vie et du travail humain passe généralement par deux méthodes. 1 : présenter les matières-formes (naturelles et artificielles) dans un cadre nouveau qui favorise une rencontre rapprochée et centrée, 2 : (qui n'est pas exclusive de la première) les représenter par l'image (plan, dessin, photographie), pour modifier leur format, autoriser une vue synoptique ou partielle (détails), pour esthétiser leur présentation. Le média qu'est l'image a toujours servi à mieux regarder le monde, à développer le plaisir des sens et de l'intelligence.

À cet égard, l'attitude qui consiste à voir le monde à travers un tableau (art pictural) puis à regarder un tableau à l'aide d'une reproduction photographique d'un gros plan résumerait bien la finalité ultime de toute visée désintéressée du monde. Mais dans la plupart des cas, la présence réelle comme la représentation de l'objet est assortie également d'un message linguistique numérique, qui l'identifie ou qui transmet un savoir abstrait sur son histoire et sa signification. Les institutions muséales se sont ainsi développées autour d'un triangle médiatique : objet, image, texte, dont la circularité devait permettre et favoriser simultanément la découverte intellectuelle et le plaisir esthétique.

La première révolution des institutions destinées à conserver, exposer et diffuser des formes de la culture humaine a commencé en fait, comme l'a noté déjà Valéry, avec l'invention de l'électricité. Progressivement, le contact avec les oeuvres humaines s'est libéré de la contrainte de la lumière et de l'obscurité naturelles, qui a été remplacée par un éclairage permanent, homogène, maîtrisé des objets, qui se sont vus propulsés dans des champs perceptifs inédits.

Mais l'innovation la plus récente et la plus troublante réside dans l'informatisation des images elles-mêmes, qui met fin à l'âge de l'image corporelle (dessin) ou de l'image mécanique (reproduction physico-chimique), en permettant à l'image d'intégrer, d'absorber l'objet et le texte, de se libérer des contraintes de l'espace et du temps des objets, tout en favorisant des interactions entre usagers et objets et entre les usagers eux-mêmes. Que devient alors l'entreprise muséale à l'ère de l'image numérique et de la cyberculture, comment évaluer les promesses et les risques de ces nouveaux médias?

Un des problèmes les plus anciens de la pensée occidentale, grecque en particulier, consiste à déterminer la meilleure voie d'accès à la réalité, la méthode la plus adéquate pour saisir la nature véritable des choses (leur vérité, leur beauté, leur qualité morale). Que l'objet de référence soit matériel (un paysage, un ustensile, une machine) ou immatériel (une idée morale, politique, accompagnée de ses significations et de ses valeurs), il s'agit de savoir si l'esprit peut en acquérir une maîtrise directe par les sens ou par le concept ou si l'on ne peut pas gagner en richesse d'information et en facilité d'accès par la médiation d'une image. D'où la question classique de la philosophie occidentale : quelle est donc, dans l'éventail de nos représentations, la place de l'image, intermédiaire entre la perception concrète et l'intellection abstraite?

L'image peut être définie, depuis Platon, comme une reproduction mimétique d'un modèle de référence qui assure différentes fonctions : pour les contenus concrets, elle permet de stabiliser une perception, de transporter une forme à travers l'espace et le temps, de faciliter la vision de ce qui n'est pas spontanément accessible à l'œil, etc., et pour des contenus abstraits, de rendre sensibles, d'incarner en une forme schématique, typifiante, des catégories universelles afin de les relier à des exemplaires particuliers.

Malgré ces apports positifs, pragmatiques et didactiques, l'image a souvent été dénigrée, en tout cas secondarisée, par rapport à la dignité des concepts et des objets pris en eux-mêmes. L'impact d'une certaine tradition platonicienne sur la culture occidentale (même si elle trahit à bien des égards les textes de Platon) a conduit à entériner la distinction et la hiérarchie entre une image homologique (l'*eikon*, qui a donné l'image iconique), qui comporte effectivement une parenté morphologique avec son modèle (par exemple, le rapport entre un plan d'architecte et un bâtiment) et une image analogique qui n'est ressemblante qu'en apparence puisqu'elle comporte des distorsions internes, donc une infidélité morphologique (Platon la nomme *eidolon*, ce qui a donné l'image idolâtrique ou fantasmatique ou, à partir du latin, simulacre).

En un sens, l'épistémologie, voire l'idéologie, sous-jacente aux institutions muséales, est restée longtemps d'inspiration platonisante et donc, dans une certaine mesure, iconoclaste. Les musées doivent en effet conserver, montrer et diffuser le patrimoine culturel en valorisant avant tout des « objets » (fragments d'objet pour l'archéologie, totalité d'objets pour des monuments, musées de site, musée paysager), eux-mêmes éclairés par un savoir, formulé et transmis par des langues nationales au service de langages techniques et scientifiques (qui font la spécificité de l'histoire de l'art ou des techniques, par exemple). Le musée obéit bien à une finalité dominante où l'expérience directe, sensorielle, visuelle surtout, des objets, s'accompagne d'une visée cognitive qui

repose sur la prééminence des mots et des idées. L'imagerie s'est donc souvent vue ravalée au rang de technique subsidiaire de vulgarisation, qui ne saurait rivaliser avec la mise en scène des objets et leur encadrement par un savoir érudit. Et de ce point de vue, ces institutions répondent bien à leur mission culturelle, implicite ou explicite, qui est non de divertir du monde en le faisant oublier aux individus mais de le percevoir autrement, tel qu'il est en soi, au delà des habitudes réductrices, des regards émoussés, des savoirs stéréotypés.

Perspectives nouvelles

La révolution de l'électronique et de l'informatisation vient pourtant subitement, depuis quelques décennies, non seulement déranger les habitudes corporatistes mais ébranler les fondements épistomologiques et philosophiques d'une profession, d'une institution et finalement d'un rapport esthétique et ontologique au monde. L'imagerie numérique ou électronique change tout à coup de support, d'apparence et de fonction, ouvrant des perspectives sans précédent qui obligent aussi à remettre en cause un certain nombre de distinctions et de hiérarchies antérieures. Les changements apparaissent comme décisifs sous plusieurs aspects.

D'abord l'image, restée longtemps une réplique externe d'un modèle, qui en restitue l'apparence par analogie, relève à présent d'une information numérique, puisque tout élément constitutif d'une réalité (couleur, forme) est traité analytiquement, doté d'un équivalent électronique et reproduit conventionnellement, sans filiation directe avec l'original. C'est ainsi que l'on est passé, par exemple, de l'image photographique, qui durant près d'un siècle, avait cherché à reproduire fidèlement une réalité par un jeu d'empreinte des formes sur une matière photosensible, à l'image numérique, où la restitution de l'apparence est obtenue par une combinaison de pixels.

Ensuite, l'image synthétique de l'objet peut être développée à partir de ses racines informationnelles qui sont celles mêmes qui régissent l'être et le devenir de l'objet de référence ; ainsi, il devient possible d'examiner par l'image les variations spatiales et temporelles d'un objet mis en situation d'évolution par simple changement des paramètres, ce qui permet de simuler des comportements de l'objet dans des situations aussi bien passées que futures (de manière bien plus vivante que les maquettes).

L'image peut ensuite être stockée et utilisée dans des archives électroniques qui libèrent de la linéarité du livre (cédérom, vidéo, disque), ouvrant ainsi des trajectoires nouvelles d'exploration, de combinaison, de construction, guidées par la liberté de l'usager et adaptées à chacun.

Enfin, greffées sur leur support électronique, les images peuvent circuler à grande vitesse sur la planète entière à travers des réseaux de communication interactif, qui multiplient et facilitent l'accès au plus grand nombre tout en répondant aux besoins d'une individualisation croissante.

Du fait de ces quatre mutations, l'image est en train de s'imposer comme un mode privilégié, voire irréversible, de la démarche patrimoniale, esthétique et didactique des institutions muséales. En un sens, l'image numérique de synthèse rend d'ailleurs caduque l'ancienne hiérarchie métaphysique entre image iconique et image idolâtrique. L'image reconquiert pleinement un statut de vérité en reproduisant un objet selon des normes réalistes, scientifiquement contrôlées, tout en permettant de donner corps à des fictions, en reconstituant des formes passées ou à venir, ou en produisant tout simplement des formes possibles par de simples variations d'informations numériques (le programme informatique). La puissance de l'image nouvelle vient de ce qu'elle n'imite plus le réel mais le simule, à charge pour celui qui la fabrique ou la regarde d'évaluer dans quelle mesure cette apparence vériste d'une image est avérée ou fiable. La question du vrai et du faux ne réside plus tant dans l'image que dans le savoir du producteur et de l'utilisateur. L'image devient « intelligente » et les manipulateurs d'images doivent devenir exigeants, à nouveaux frais.

Dans cette perspective, l'image devient incontestablement un outil prometteur de la muséologie. Elle prend sa revanche sur une histoire qui l'a déclassée et prend même en charge en quelque sorte les vocations respectives de l'objet et du savoir conceptuel.

D'abord, en offrant au public une imagerie synthétique, animée, dopée par une mémoire encyclopédique et parfois même interactive, les musées optimisent leur mission institutionnelle. L'objet mis en image vit sur son écran, se développe, raconte son histoire, se laisse réorganiser, mettre en réseaux, avec des boucles de récurrence ; l'image permet ainsi de retrouver une sorte de phénoménalité de la totalité de l'objet, qui avait souvent été fragmenté, amputé. De ce point de vue, par exemple, l'esthétique romantique des ruines, qui avait permis de compenser et d'embellir un déficit de l'objet patrimonial, est en train de céder la place à la reconstitution polysensorielle, spectaculaire de l'originel et donc de l'original (*cf.* Cluny).

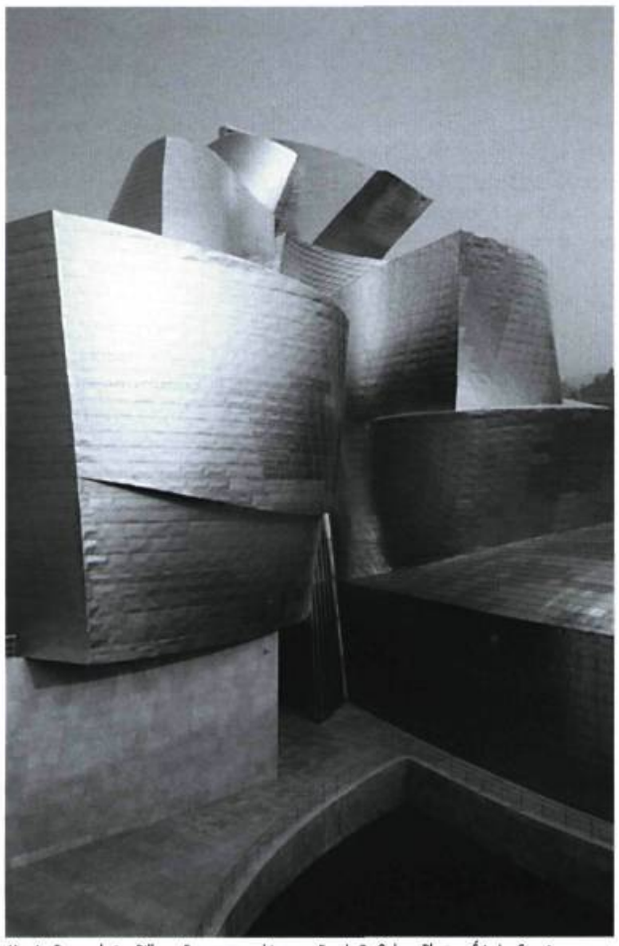
Ensuite, les informations conceptuelles qui confèrent une signification aux objets, se diversifient et s'intensifient : les unes se voient directement visualisées par des informations codées, d'autres sont médiées par une parole et un son contigus à l'image, d'autres encore sont directement enchâssées dans l'espace visuel par juxtaposition ou surimpression. Ainsi la cyberculture reconstitue un art des messages verbo-iconiques qui avaient fait le succès d'un certain art de la Renaissance où lettres et images faisaient chorus.

Enfin, l'image diversifie le rapport comportemental avec l'objet et le libère de multiples entraves et tutelles. Par les animations audiovisuelles, par les banques d'images, par les simulations sur moniteur, chacun peut s'approprier des objets culturels, les appréhender en fonction de ses besoins et de ses attentes, souvent sans fatigue, et selon des séquences temporelles individualisées. On atteint ainsi non seulement une diversification des médiations muséales, qui raffinent la rencontre esthétique et confèrent une dimension quasi ludique à l'apprentissage du savoir, mais on opère un véritable saut qualitatif, qui fait entrer les formes, naturelles et artificielles, et leurs significations, dans une iconosphère où l'imagerie vivante permet d'accéder en même temps à l'existence et à l'essence des œuvres.

Pourtant on ne saurait aborder cette nouvelle ère de la communication et de la culture sans prendre quelque distance critique, sans faire place à un certain nombre de questions qui, en l'absence de réponses claires, doivent cependant nous inciter au moins à une certaine prudence. Comme pour beaucoup de techniques nouvelles (biotechnologies), l'homme en connaît le fonctionnement mais n'a pu encore expérimenter l'ensemble des retombées sur son milieu. De ce point de vue, l'imagerie électronique et les systèmes qui la mettent en œuvre entraînent certes des conséquences semblables à celles de tous les médias mais se payent aussi au prix de certaines régressions ou risques spécifiques.

D'abord les nouvelles technologies modifient profondément le comportement subjectif du public en modifiant les instances psycho-biologiques sollicitées et stimulées. Certes les nouvelles images semblent à première vue être beaucoup plus actives puisqu'elles exigent des démarches volontaires, des décisions dans les sélections visuelles, dans les manipulations des machines, qui s'opposent au comportement stéréotypé de la déambulation passive typique des musées traditionnels. Pourtant, beaucoup d'entre elles vont sans doute entraîner une série d'effets négatifs, parmi lesquels on peut noter : la détotalisation de l'expérience esthétique qui se rétrécit à un contact homme-machine (la victoire de l'homme-clavier qui prolonge l'homme du zapping de la télé), la désincarnation ou la désincorporation de la rencontre avec les œuvres (la station assise supplante progressivement l'exploration déambulatoire), et peut-être en fin de compte la désensorialisation.

Ensuite elles menacent paradoxalement l'existence de l'objet au moment précisément où l'objet connaît une promotion surprenante dans les activités artistiques (Dagognet). Si les musées ont du fait de leur vocation longtemps privilégié les objets originaux, même dégradés, au détriment des représentations (réservées aux livres), ils tendent en effet de nos jours à préférer des voies d'approches info-vidéo-graphiques, c'est-à-dire iconologiques, alors qu'au même moment les artistes, saturés d'images, optent pour des créations d'objets, sous forme de matériaux, d'installations, d'exhibition de rebuts de la société de consommation. Que les technologies d'imagerie complètent l'objet en en faisant un spectacle total, en en simulant l'histoire et la vie, ou qu'elles le remplacent (lorsque, comme à Lascaux, l'urgence de



Musée Guggenheim Bilbao, Espagne, architecte : Frank O. Gehry. Photo : Éric Le Coguiec

la sauvegarde amène à substituer l'image simulacre au réel), l'image tend à rejeter l'objet au second plan, à le banaliser dans son « être là », puisque l'image l'exhibe de manière apparemment plus somptueuse et fascinante.

Implosion de l'espace muséal

Or ne passe-t-on pas alors à côté de l'unicité, de la personnalité, bref de la concrétude de chaque objet, dont témoignent ses singularités matérielles et formelles? Le risque n'est-il pas grand de dissoudre le réel dans l'image, de dématérialiser le patrimoine, alors même que les tendances profondes de notre époque vont dans le sens d'un retour à l'objet, dont il faut précisément redécouvrir l'être dans sa matérialité brute, sensorielle? On peut donc craindre qu'en se lançant massivement et unilatéralement dans les nouvelles technologies, les musées suivent une mode (d'autant plus tentante que ces nouveaux produits sont faciles à promouvoir, et à forte valeur ajoutée) qui risque d'être vite démodée, parce qu'elle ne répond pas aux aspirations profondes, aux forces souterraines, d'une sensibilité « matérialiste » qui a besoin aujourd'hui d'enraciner la culture dans la vie, le cosmos, la Nature.

Les nouvelles technologies favorisent un glissement de l'acquisition du savoir culturel vers une activité purement ludique qui risque de l'affadir, voire de le dénaturer. Certes la culture muséale ne saurait être alignée sur une unique finalité sérieuse, puisqu'elle fait s'entrecroiser précisément, par tradition, une approche esthétique (consistant à faire une expérience de « goût » pour des œuvres naturelles ou artificielles, même si ces dernières ne sauraient être limitées au grand art) et une approche éducative, pédagogique, au sens où elle permet d'approfondir par une augmentation du savoir, l'humanité de l'homme à travers ses œuvres (techniques, artistiques, scientifiques, etc.). Mais en organisant une approche expérimentale, combinatoire, par le recours à des technologies informatiques et interactives, la muséologie contemporaine ne transforme-t-elle pas le média en spectacle, les œuvres en prétextes à des jeux, où le plaisir ludique de réussite au jeu l'emporte sur « ce » qui est en jeu? Or, même si les musées ont su heureusement, ces dernières décennies, se dépoussiérer, se dégager d'une certaine pompe glacée liée à une culture savante et élitiste, faut-il pour autant qu'ils deviennent des forums de la manette et du clip, à la manière d'un trivial Casino? En faisant entrer au musée la panoplie électrotechnique qui envahit déjà les espaces privés et publics, ne risque-t-on pas de désacraliser le musée, de banaliser son « climat », de stériliser sa capacité de créer de l'événement pour chacun?

Enfin, le risque à terme le plus spectaculaire est que la cyberculture conduise à faire éclater voire imploser l'espace muséal lui-même. En effet, si la nouvelle pratique patrimoniale consacre définitivement la victoire de l'image sur l'objet, il risque d'en résulter que les contenus des musées vont pouvoir se passer de leur contenant. Par les réseaux informatiques d'images, la culture va en effet se voir entraînée vers une délocalisation des œuvres et des activités muséales, ce qui va limiter l'espace muséal à n'être plus qu'une réserve d'originaux, qu'une tête de réseau de banques d'animation. Avec la montée d'une telle télé-culture, ne va-t-on pas finalement aussi rendre caduque l'architecture muséale et tuer dans l'œuf l'intensité de la socialité qui accompagne encore la vie muséale?

L'exhibition des œuvres dans un espace physique euclidien a donné naissance, depuis plus d'un siècle, à travers le monde, à une architecture monumentale, qui permettait de créer des rapports forme-fond inédits, qui ont contribué à un nouveau regard sur les œuvres. Comment cette renaissance *in situ* des œuvres peut-elle avoir lieu sur des batteries d'écrans, aussi grands et perfectionnés soient-ils? Et au-delà de l'architecture, les nouveaux médias ne vont-ils pas pour finir porter atteinte à la socialité propre du musée? Ne ressembleront-ils pas bientôt aux salles des complexes multimédias qui se partagent déjà en deux pôles, d'un côté un espace d'animation commerciale, qui ne diffère guère d'une galerie marchande ou d'un supermarché et de l'autre, des salles obscures où règne la tyrannie optique de l'écran?

Ainsi donc, l'institution muséale est aujourd'hui confrontée à un tournant historique et peut-être civilisationnel. Le développement des techniques informatiques est évidemment irréversible, mais leur adaptation à la nature et à la fonction des musées n'est pas encore bien engagée, ni décidée. C'est pourquoi il ne s'agit pas seulement aujourd'hui de faire face à des problèmes techniques, mais de se poser des questions de fond, sur la finalité même de ces institutions, sur l'adéquation de ces médias nouveaux par rapport aux fins recherchées. Sans doute va-t-on assister prochainement à un éclatement de l'institution, à des développements séparés, en fonction de philosophies antagonistes : d'un côté, on tendra vers d'austères temples où seront conservées des reliques de l'humanité, de l'autre, on verra se développer des parcs inspirés par Walt Disney, où triompheront les simulations les plus grossières et infantiles. L'image électronique nous tend aujourd'hui un piège redoutable, en nous obligeant soit à tomber dans un iconoclasme ravageur, soit à être complice d'un capharnaüm d'attractions, toutes plus dérisoires les unes que les autres. Probablement y a-t-il des voies médianes, qui sauront composer ensemble promesses et dangers des images. Mais pour cela, il faudra d'abord commencer par poser les bonnes questions.

JEAN-JACQUES WÜNENBURGER