



**HAL**  
open science

# Les modalités de la création artistique à l'ère de la communication numérique : le cas Obvious

Alexandre Pisapia

► **To cite this version:**

Alexandre Pisapia. Les modalités de la création artistique à l'ère de la communication numérique : le cas Obvious. Sciences de l'information et de la communication. 2022. dumas-04067565

**HAL Id: dumas-04067565**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04067565>**

Submitted on 13 Apr 2023

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

## Mémoire de Master 2

Mention : Information et communication

Spécialité : Communication Médias

Option : Médias et numérique

# Les modalités de la création artistique à l'ère de la communication numérique

## Le cas Obvious

Responsable de la mention information et communication  
Professeure Karine Berthelot-Guiet

Tuteur universitaire : Rym Kireche-Gerwig

Nom, prénom : PISAPIA Alexandre

Promotion : 2021-2022

Soutenu le : 27/10/2022

Mention du mémoire : Très bien

## **Remerciements**

*Je remercie mon frère, Maurizio, pour m'avoir poussé à entreprendre des études au Celsa et qui m'a soutenu pendant toute cette année.*

*Je remercie ma sœur, Elvira, qui m'a toujours encouragé tout au long de la rédaction de ce mémoire.*

*Je remercie également mes parents Claudine et Ezio qui m'ont soutenu lors de mes périodes de questionnement et de doute.*

*Je remercie enfin Olivier Lefievre mon tuteur professionnel et mon accompagnant durant mon stage qui m'a offert une expérience professionnelle très enrichissante et en adéquation avec mes recherches universitaires.*

**INTRODUCTION..... p. 5**

**PARTIE A – BRÈVE GÉNÉALOGIE DU PROBLÈME « MÉDIATIQUE »..... p. 17**

**I – Matière et Esprit..... p. 18**

**II – Image et Langage..... p. 28**

**III – Outil technique et Culture sociale..... p. 32**

**IV – La spécificité de l’Intelligence Artificielle par rapport au problème médiatique contemporain..... p. 34**

**PARTIE B – PRATIQUES DE L’ŒUVRE D’ART AUTOUR DU NUMÉRIQUE... p. 39**

**V – Définitions du numérique..... p. 40**

5. 1 – Le numérique comme « représentation mathématique » du monde..... p. 41

5. 2 – Le numérique comme information..... p. 42

**VI – Les arts reproductibles et les arts numériques..... p. 47**

6. 1 – Les médias reproductibles avant le numérique..... p. 47

6. 2 – La numérisation des œuvres d’art : science, critique, médiation..... p. 53

6.3 – La numérisation artistique des œuvres d’art..... p. 59

**PARTIE C – PRATIQUES DE L’ŒUVRE D’ART DANS LE NUMÉRIQUE..... p. 66**

**VII – Pratique des arts à l’ère du numérique..... p. 67**

7. 1 – La spécificité des pratiques culturelles aujourd’hui..... p. 67

7. 2 – L’art du numérique à l’ère des NFT..... p. 69

7.3 – Héritages et cultures du numérique..... p. 76

**VIII – L’art du numérique : esthétique de la communication..... p. 82**

8. 1 – Numérisation des arts vs. arts du numérique : la question « Quoi ? » de l’énoncé... p. 82

8. 2 – Le numérique dans le numérique : la question « Qui ? », « Comment ? et « Où ? » de l'énonciation..... p. 88

**CONCLUSION..... p. 95**

**RÉSUMÉ..... p. 100**

**BIBLIOGRAPHIE..... p. 102**

**ANNEXES<sup>1</sup>..... p. 104**

---

<sup>1</sup> Les annexes 6 à 9 sont récupérées de mes travaux sur le positionnement de Dayl et sur l'analyse concurrentielle du marché des NFT effectués lors de ma période de stage.

## **INTRODUCTION**

**« Il y a là sans doute une sorte de bataille culturelle qui pourrait se livrer à l'avenir, entre ceux qui veulent convertir le média en espace sensoriel pur, et ceux qui veulent lui conserver son statut de texte<sup>2</sup>. »**

Quelle est la véritable relation entre les artistes et les nouvelles technologies dans le monde du XXI<sup>e</sup> siècle ? On sait que la création artistique a toujours été un pont entre innovations technologiques et recherches esthétiques et depuis l'élaboration méticuleuse de la perspective géométrique (selon des règles mathématiques et dont on peut dire qu'elles représentent une forme de nouvelle technologie du *Quattrocento*) les arts plastiques ont toujours eu une double préoccupation : suivre une tendance objective qui s'attache à rendre possible la manière de produire physiquement quelque chose ou alors suivre une tendance subjective qui souligne la manière singulière et le tempérament inimitable de l'auteur, le souffle de génie qu'on devine derrière chaque chef-d'œuvre. Il serait d'ailleurs vain de croire que chaque artiste suit uniformément soit une tendance soit uniformément l'autre, mais se situe toujours au contraire à la limite qui renvoie sans cesse à la part de science et à la part d'esthétique. Notre époque est particulièrement riche en nouvelles technologies à la fois par les innovations toujours plus rapides qu'elles laissent entrevoir dans toutes les disciplines mais aussi par son ambition démocratique en renouvelant nos pratiques de consommation et de création quotidiennes des images. Nous avons tous accès aujourd'hui à des appareils photo performants ; à des logiciels de retouche où quelques clics seulement nous donnent une brève illusion créatrice ; nous assistons aujourd'hui à la montée en puissance d'une intelligence artificielle qui crée à elle seule des images très réalistes ou même étonnantes par une fantaisie débridée. De tels logiciels font l'objet d'investissements onéreux à l'instar de Midjourney ou Dall.e 2<sup>3</sup>. Dans un univers aussi complexe et aussi dominé par les innovations scientifiques les artistes qui ont une approche artisanale et physique avec le geste créatif doivent tantôt s'adapter, tantôt assumer, tantôt ruser ou même tout rejeter en bloc... Bref, les artistes doivent trouver des moyens de vivre leur temps et le nôtre aujourd'hui apporte une relation singulière entre le créateur et ses outils de création.

A première vue il pourrait sembler qu'il y a une affinité immédiate entre la peinture et le numérique. Ce sont deux supports qui induisent une compréhension spatiale plane (largeur x

---

<sup>2</sup> Yves Jeanneret, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, Septentrion, Paris, 2011, pp. 108-109.

<sup>3</sup> Midjourney et Dall.e 2 présentent une nouvelle manière de mettre en rapport les textes et les images qu'il serait intéressant d'étudier d'un point de vue sémiotique. En effet, ces deux logiciels permettent de reconstituer des images extrêmement variées et précises à partir de phrases que les utilisateurs peuvent écrire. Dans ces logiciels n'importe quelle phrase écrite fera l'objet d'une création en image illustrant le sens de la phrase.

hauteur) et ce sont deux supports qui construisent des images et dont les éléments plastiques sont les formes et les couleurs. Simplement la différence naît dans le processus de création à travers lequel la peinture semble conserver un rapport corporel, quasi charnelle, avec l'acte de création, là où le numérique confère à la logique informatique (le logiciel) le soin d'appliquer, à la place du corps, les résultats voulus. Il ne faudrait pas faire comme si cette différence était anecdotique. Combien de peintres ont attaché une importance à la part tactile de la peinture depuis les dripping de Pollock jusqu'aux nus « incarnés » de Francis Bacon ? A l'expressivité physique de la matière dans les œuvres expressionnistes ou dans l'art brut ? Aux matériaux triviaux dans le pop-art ou dans l'arte povera ?

*« Il semble que peindre puisse être compris comme un procédé analogique et non comme un procédé numérique. Le numérique renvoie aux nombres, il traite l'information de manière chiffrée, par conséquent il la transforme en nombre. Le peintre, un être humain, n'utilise pas ce procédé pour traiter l'information, il procède par analogie de forme, de couleur etc. Ainsi c'est l'ordinateur, une machine qui numérise l'information, elle possède une autonomie en dehors de l'intervention de l'artiste »<sup>4</sup>*

En 2017, la revue en ligne de l'institut Acte a publié un questionnaire<sup>5</sup> qui s'adressait à 47 artistes contemporains. Les questions étaient liées à la place du numérique dans leur pratique artistique. En observant attentivement les réponses de ces artistes, je me suis vite aperçu de la différence des réponses qu'ils pouvaient apporter et de la complexité dans laquelle un outil comme le numérique pouvait être envisagé dans le secteur artistique. Certains envisagent le numérique comme un outil efficace pour la création alors que d'autres reprochent au numérique leur désincarnation. Il est vrai que le numérique et les médias automatisés enlèvent aux artistes la dimension gestuelle de leur processus créatif. En annexe (**annexe 1**) j'ai résumé les quelques avis divergents concernant la question.

Et il est vrai en effet que c'est dans un climat technophobe que naissent les premières œuvres d'art du numérique au milieu des années 1960. En effet, le contexte politique avait changé et la croyance en une croissance linéaire du progrès technique s'était amoindrie. Les promesses, généreuses mais naïves de la cybernétique avaient laissé la place à une industrie à fort impact socio-économique que beaucoup redoutaient : l'informatique et les big-tech. Ainsi la liberté de l'information, la rationalisation de la gestion politique, l'intelligence artificielle et l'algorithmie

---

<sup>4</sup> Radmila Urošević, « (Dé)peindre la peinture », <http://pratiques-picturales.net/article46.html>

<sup>5</sup> <http://pratiques-picturales.net/article42.html>

comme médiateurs dans les rapports sociaux sont vite devenus des objets d'angoisse et d'inquiétude et, pour beaucoup d'entre nous, à l'image de certains des artistes interrogés dans le questionnaire, le sont encore. Il faut dire par ailleurs que notre culture philosophique a longtemps mis de côté la technique ou si elle l'a pensée c'est d'une manière distincte de la technique. Le Phèdre de Platon évoquait déjà les rapports entre l'écriture (nouvelle technologie de l'époque) et le *Logos*. Rajoutons à cela l'influence négative de Heidegger sur la pensée technique qui a perduré tout au long du XXe siècle. Des exceptions existent néanmoins accompagnant la période après-guerre. Alexandre Koyré avec ses différentes *Études* ; Canguilhem avec ses *Études d'histoire et de philosophie des sciences* ; Michel Serres avec ses quatre *Hermès* ; et enfin Simondon avec son fameux *Du mode d'existence des objets techniques*. On peut enfin rajouter l'École de Francfort qui a jeté les bases d'une théorie de l'art à l'ère des industries de la culture et de la communication.

Mais c'est au XXIe siècle que le numérique se voit attribué un imaginaire plus quotidien tant les pratiques qu'il suscite semblent toucher tous les aspects les plus triviaux de nos vies individuelles. Que ce soit dans nos échanges, dans notre travail ou dans notre manière de consulter tout type d'informations le numérique semble être à porter de main. Même les pratiques culturelles et artistiques ont été remaniées en profondeur par la technologie numérique. Ma manière de consulter un film, DVD ou abonnement streaming, la manière de faire un film (les caméras sont désormais dotées de capteur numérique) ou d'élaborer le travail de montage (les logiciels de montage ont remplacé les tables de montage) est entièrement dépendante des techniques du numérique. Et, si le numérique devient un sujet aussi essentiel pour moi c'est qu'il se situe à la suite de deux généalogies distinctes mais pas étrangères l'une avec l'autre. La première est celle de la création artistique. L'art contemporain s'est interrogé sur la place de l'outil, sur le rapport au geste dans le processus créatif, sur la notion même d'image comme vérité, langage et raison, sur sa dimension empirique et accessible aux sensations, comme fabriquant de l'idée ou de la matière. Les artistes du numérique semblent inspirés par ce genre de questionnement à leur tour et voient dans l'outil numérique une nouvelle manière de prolonger ces réflexions issues du champ esthétique. La seconde généalogie serait celle liée aux problèmes de communication. Le numérique a remis en jeu les notions liées à la transmission des savoirs (la médiologie), aux rapports entre les valeurs techniques et les valeurs sociales, culturelles et symboliques (structuralisme et poststructuralisme), à l'indexation des archives (les humanités numériques), à la manière de reconsidérer les espaces de parole et d'éditer des textes et des images (sémiologie), à la place

de l'intelligence artificielle dans la compréhension d'énoncés (linguistique) et aux rapports humain-machine (neurolinguistique, linguistique computationnelle, Traitement Automatique des Langues). Et il n'est pas rare d'ailleurs de voir des artistes devenant eux-mêmes leur propre critique notamment depuis l'essor de l'art conceptuel, de l'art d'installation, de l'art militant, de l'art performance, et d'une manière générale depuis que les positionnements esthétiques tournent autour de questionnements extérieurs à l'œuvre elle-même.

*« On note pourtant aux alentours des années soixante, une première difficulté pour la critique à tenir pleinement son programme de médiation. Entraînés dans un vaste mouvement de déconstruction, les artistes s'interrogent sur l'art et sur eux-mêmes, analysent le fonctionnement de la création artistique et la manière dont l'art est socialisé, communiqué, médiatisé, institutionnalisé, officialisé, bref légitimé. Les artistes deviennent leurs propres critiques.<sup>6</sup> »*

Ce sont les situations, les contextes, les espaces de réception qui deviennent à leur tour plus « artistiques » que l'œuvre en tant que telle. D'où toute une esthétique de la médiation dans laquelle c'est l'exposition, la diffusion, la ritualisation du spectacle-art qui est fétichisé plutôt que l'œuvre-art qui, elle, semble s'évanouir sous la profusion des diverses modalités expérimentales qui tentent de bouleverser son existence (soit pour la dénoncer, soit pour la magnifier, soit pour la transformer : dans tous les cas il s'agit d'une posture « critique »). Jean-Claude Chirollet avait déjà souligné depuis l'essor des technologies de la communication que c'était toute un « culte de l'exposition » qui avait remplacé l'aura de l'œuvre. D'où en ressort également tout un retravail d'élaboration de la part des musées, des galeries, des institutions culturelles qui, derrière leur médiation agrémentée de nouvelles technologies, d'effets ludiques, d'interactivité et de réflexions pédagogiques, se mêlent quelques tentatives esthétiques de « faire art » à leur manière et où les œuvres elles-mêmes censées faire l'objet final de la contemplation ne deviennent que prétexte pour un autre type d'expérience. À ce titre on pourrait dire que les musées mêlent communication et expérimentation esthétique où diffuser une œuvre c'est déjà réfléchir sur elle (comment la mettre en valeur ? y a-t-il adéquation pertinente entre la manière de la montrer et ce qu'elle montre réellement ? etc.) et donc instituer des premiers éléments de critique dans l'œuvre autant qu'arracher hors de l'œuvre quelques fragments d'expérimentation esthétique. C'est comme s'il fallait faire de l'expérience médiationnelle un instrument critique de l'œuvre et de l'œuvre un instrument expérimental de la critique. Il n'y a

---

<sup>6</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, 2003, pp. 165-166.

qu'à voir l'*Ateliers des Lumières* à Paris ou les *Carrières des Lumières* aux Beaux-de-Provence où les œuvres picturales font l'objet d'une transformation par le numérique, par l'espace architectural et par le déplacement aléatoire des récepteurs.

Le numérique est donc un outil, un média plutôt, qui a su mêler les enjeux d'ordre esthétique avec ceux de la communication. À la suite des théories de la communication et de la critique d'art le numérique se voit attribuer à son tour tout un ensemble de problématiques qui n'ont cessé d'affecter la notion de « média ». Où se situe la production de sens ? Avec l'art du numérique, c'est comme si à une hyperlogique abstraite venait s'opposer une hypertechnique concrète, déchirant le *Logos* dans les deux directions contraires. Beaucoup d'auteurs avaient déjà fait remarquer que la communication avait du mal à établir avec certitude les principes d'une sémiotique fondée soit sur la matérialité du sens soit sur l'idéalité du sens. Le processus de signification est-il inhérent à la matérialité des supports, est-il relatif à l'artificialité de la technique ? Ou le processus de signification est-il lié à une logique qui s'extrait de la technique, à une intelligibilité abstraite de toute contingence matérielle ? La notion d'ailleurs « d'intelligence artificielle » porte à son comble ce point paradoxal, mêlant en une seule locution la logique et la technique (*Logos* et *Technè*). L'intelligence artificielle en fait voudrait dire logique technique, techno-logique. Obvious par exemple, figure qui incarne de manière paroxystique tous ces problèmes réunis et qui fera l'objet de ce mémoire, utilise un modèle algorithmique qu'on appelle GAN (Generative Adversarial Network). Ces types d'algorithmes utilisés par le collectif ont été mis au point par un mathématicien américain du nom de Ian Goodfellow en 2014. On parle à ce propos, pour qualifier l'ensemble des artistes qui utilisent les GAN, de GANisme ou de courant GANiste. Très simplement, les GAN sont un système algorithmique antagoniste : le premier algorithme (dit générateur) analyse plusieurs images préexistantes (bien que ce soit l'humain qui choisisse lesquelles et combien doivent être analysées) et génère, en fonction des images analysées et en même temps de manière aléatoire, une image qui leur serait ressemblante ; le second algorithme (dit discriminateur) doit repérer si l'image qu'il reçoit est bien une image préexistante ou si c'est une image générée par le premier algorithme. Ce jeu entre les deux algorithmes dure jusqu'à ce que le discriminateur soit trompé, c'est-à-dire jusqu'à ce que le générateur crée une image qui soit perçue par le discriminateur comme étant une image préexistante et non une image créée par le générateur. Les œuvres d'Obvious sont des images du générateur qui ont su tromper le discriminateur. Le générateur est donc animé par un principe aléatoire qui est censé fabriquer ce qu'on appelle du « bruit » afin de déjouer le système de traitement ordonné du discriminateur. Les théories de la

communication, s'appuyant sur les modèles cybernétiques, ont grandement participé d'une conception similaire pour penser la transmission d'information dont le but était de réduire le bruit afin de s'assurer de la pertinence du signal. Il y va donc dans l'art du numérique d'un contre-usage de la technologie censée véhiculer de l'ordre. L'aléatoire comme production d'un sens esthétique, comme pensée artistique de la machine, est donc un des aspects que les artistes du numérique utilisent (**annexe 2** – question 8 : il semblerait d'après leur réponse que ce soit une affaire de moyenne, donc de la *logique*, bien que cette moyenne dépendent du *hasard* des données qui seront soumises au traitement de l'algorithme). Le numérique intervient donc à l'intérieur de l'œuvre et, comme on l'a dit plus haut, à l'extérieur dans sa dimension énonciative. Le numérique agit autant à l'intérieur dans le processus de création qu'à l'extérieur dans le processus de communication entre œuvre et récepteur. Et en effet, parallèlement à l'usage de l'aléatoire dans son processus créatif, Obvious semble utiliser le dispositif numérique dans la mise en situation de ses travaux et faire de l'instrument numérique un véritable outil de communication. On verra comment le collectif utilise le numérique à de telles fins de communication. Ce qui m'a donc frappé chez Obvious ce n'est pas tant qu'il faille y voir des artistes d'une précocité redoutable, ni même une fécondité créatrice démesurée. C'est bien plutôt que ce collectif incarne à lui tout seul tous les imaginaires de l'artiste confronté aux problèmes numériques contemporains. Obvious n'a d'ailleurs pas une grande culture artistique et ni même ne semble vouloir s'en revendiquer. Lorsque je lui ai adressé un questionnaire (**annexe 2**) trois de mes questions portaient : 1. sur leurs influences artistiques (question 1) 2. sur des œuvres qu'ils apprécient (question 2) et 3. sur la recherche d'un style artistique (question 5). À la première ils ne m'ont répondu que par le nom d'un mathématicien (Roger Penrose), à la deuxième ils n'ont pas su répondre ; quant à la troisième ils ont mis d'emblée l'accent sur l'apport social des nouvelles technologies et l'imaginaire que cela pouvait susciter dans nos sociétés. C'est donc une approche social entre expérimentation et pédagogie qui place leur art dans le secteur de la communication.

*« Ni la matière, ni l'espace, ni le temps ne sont depuis vingt ans ce qu'ils étaient depuis toujours, écrit Paul Valéry en 1928. Nombreux sont les progrès en matière de transport comme en télécommunication qui, à cette époque, participent déjà à raccourcir les distances, donc à rétrécir le monde, au point d'en faire un village, si l'on considère la pensée prémonitoire, dès la fin des années 1960, de Marshall McLuhan. Or, c'est avec l'accès du plus grand nombre à l'Internet que ce changement d'échelle s'est singulièrement accéléré durant les vingt dernières années à tel point que la phrase de Paul Valéry est aujourd'hui*

*plus vraie que jamais. [...]. Aussi il faut s'attendre que de si grandes nouveautés transforment toute la technique des arts, agissent par là sur l'invention elle-même, aillent peut-être jusqu'à modifier merveilleusement la notion même de l'art. Ce temps des grandes nouveautés, prenant en compte les nouvelles technologies de l'information et de la communication est arrivé, et elles agissent sur « l'invention elle-même », comme le prédisait Paul Valéry.<sup>7</sup> »*

## **Construction de mon sujet de mémoire**

Si j'ai toujours été passionné par la littérature et le cinéma c'est que, à travers eux, c'était leur dimension de texte et leur dimension d'image qui me frappaient, leur sémiologie. Et que, depuis que le numérique a infiltré ces objets il m'a semblé nécessaire de voir dans quelles mesures il les a transformés. Le choix de ce sujet reposait avant tout sur une volonté de rester proche du domaine de la création artistique à travers les enjeux du numérique. Art numérique, art abstrait, art figuratif derrière lesquels viennent s'intercaler des questions d'ordre sémiologique. Lorsqu'on écoute l'interview qu'ils donnent (Groupe OBVIOUS et HOT CULTURE (version Française) - YouTube - time code 18 :45) ils expliquent pourquoi leur choix s'est porté sur des images figuratives et non sur des images abstraites. En fait, selon eux, il fallait passer par le figuratif car c'est à partir de la reconstitution d'une figure (au sens général de signifiant iconique, ou d'icône comme chez Peirce, pas au sens particulier de visage) qu'on peut établir si l'algorithme a un sens (« [...] faire quelque chose qui soit reconnaissable, et qu'on comprenne tout de suite que l'algorithme a fonctionné. Parce que si on faisait de l'art abstrait, quand on voit le visuel on n'a aucun indice qui nous permet de dire ah, ça a fonctionné [...]. La confrontation entre art figuratif et intelligence artificiel est quelque chose d'intéressant »). Plus loin un autre dit : « Et encore une fois, si c'était abstrait, seuls les gens qui savent ce que c'est qu'un algorithme et de l'intelligence artificielle pourraient comprendre ce qu'il y a derrière, alors que dans le figuratif on peut tout de suite voir où en est l'algorithme ». Il faut que ce soit évident, d'où leur nom *Obvious*. C'est la communication entre une forme et une intelligence qui m'a toujours semblé intéressant, que celle-ci fut une forme scripturale ou iconique, de l'écrit ou du dessin.

C'est la question que pose Obvious dans ses démarches créatrices.

---

<sup>7</sup> Dominique Moulon, *L'Art au-delà du digital*, op. cit., p. 63.

## **Problématique : Dans quelles mesures les outils technologiques participent-ils de la mise en situation de l'objet d'art et du discours sur l'art ?**

On parle ici de mise en situation et non pas de mise en scène dans la mesure où il ne s'agit pas uniquement de relever les processus aptes à organiser les éléments internes de la fiction artistique mais plutôt, et c'est le propre de notre objet d'étude, d'analyser ce qui confond la fiction artistique avec son prolongement médiatique extérieur. La mise en situation de l'objet d'art dans un contexte numérique tient à la fois du fait qu'il essaie de se constituer comme objet (objet du type « œuvre d'art ») à travers un outil qui virtualise toutes les formes de production, et à la fois du fait qu'il se confond avec son dispositif médiatique où il est immédiatement son propre contenu communicationnel. L'art du numérique tel qu'il est construit est donc pris dans cette contradiction fondamentale entre la volonté de se faire « objet » concret (d'où en découle une interprétation comme « œuvre d'art ») dans un univers qui vante sa virtualité, et de mettre de la visibilité du côté de son discours.

L'art du numérique met l'objet du côté de la fiction-même, et peut-être la recherche de cette objectification constitue la véritable fiction esthétique de ce courant, et met le discours du côté du visible, de ce qui doit être vu et non pas lu ni même pensé. Il y a une visibilité des effets de discours qui deviennent les motifs esthétiques et qui viennent pallier à l'invisibilité de l'œuvre en tant qu'objet. C'est un retournement de situation étrange où c'est l'objet qui devient l'élément de spéculation et le discours qui devient l'élément de sensation. Voilà la double direction à travers lequel ce mémoire tente d'analyser la spécificité d'un art au prisme de ce média qu'est le numérique.

### **Hypothèse 1. Le numérique est un outil technique qui reproduit l'imaginaire de l'œuvre d'art en tant qu'objet produit.**

Il s'agit ici de montrer comment le numérique pour pallier à l'imaginaire tenace d'une prétendue « dématérialisation » trouve dans l'objet d'art une sorte de remède (au sens même de remédiation tel que pouvaient en parler Bolter et Grusin où tout média est une remodalisation d'autres formes médiatiques). Il est intéressant de voir ici comment les artistes du numérique s'emparent de la technologie pour donner une incarnation matérielle à l'œuvre d'art dont la contradiction constante est qu'à travers un média dit « dématérialisé » tout l'enjeu est de reproduire un « objet ». Ajoutons à cela que le marché a besoin par tous les moyens possibles de sauver l'idée de marchandise, laquelle est la forme de consommable la plus efficace dans une économie héritière d'une histoire de l'art comme fabrication d'œuvres et d'une histoire

industrielle comme fabrication de biens. Il s'agit donc de voir comment cet artéfact numérique est produit, montré et énoncé en rapport avec une évolution de la culture, une évolution des techniques et une évolution de l'économie.

**Hypothèse 2. Le numérique est un langage qui permet de fondre sur un même plan les codes de la communication dans ceux de l'invention esthétique.**

Tout l'art contemporain à partir du moment où l'abstraction reprend dans son esthétique les catégories de la communication l'œuvre devient une mise en scène (en effet après l'abstraction on aura l'art d'installation, le land art, l'art performance, et donc de plus en plus la prise en compte du spectateur et de sa situation énonciative) non pas à la manière du théâtre mais à la manière linguistique d'une scène d'énonciation : il ne s'agit pas de mettre en scène des acteurs mais de mettre en scène des récepteurs. Qui, à qui, quand, où, comment, etc. deviennent les catégories de la réflexion esthétique plutôt que le « quoi » de l'objet lui-même. Le contexte énonciatif devient plus déterminant que l'énoncé lui-même (le dispositif encadrant l'œuvre est plus important que l'œuvre en tant que telle). Il en va donc d'une contradiction avec l'hypothèse 1 qui approfondit plutôt comment le numérique concourt à l'élaboration de l'œuvre comme « objet concret » (l'objet en tant qu'énoncé). Cette hypothèse 2 vise plutôt à montrer que l'art numérique fait de la communication énonciative le prolongement des imaginaires critiques de l'art contemporain et qu'il se situe, à la suite des bouleversements esthétiques du XXe siècle, dans un lieu hybride où l'outil numérique est à la fois le producteur d'un « objet » de sensations pures, qu'il prétend artistique, et d'une scène d'énonciation sur la production de cet objet, qu'il prétend critique.

**Corpus :**

Le corpus portera sur l'ensemble de la présence numérique du collectif Obvious sur internet. Deux éléments du corpus s'appuieront sur leur site internet. Deux autres sur leur présence médiatique à travers les réseaux sociaux (Twitter, Instagram). Enfin les deux derniers sur leur profil au sein de deux marketplaces NFT très connues (SuperRare et Foundation).

. site internet : <https://obvious-art.com/>

. profil Twitter : [https://twitter.com/obv\\_ious](https://twitter.com/obv_ious)

. profil Instagram : [https://www.instagram.com/obvious\\_art/?hl=fr](https://www.instagram.com/obvious_art/?hl=fr)

. profil SuperRare : <https://superrare.com/obvious>

. profil Foundation : <https://foundation.app/@obvious>

CORPUS D'ANALYSE NUMÉRIQUE : OBVIOUS		
Sites internet	Réseaux sociaux	Marketplaces NFT
<a href="https://obvious-art.com/">https://obvious-art.com/</a>	<a href="https://twitter.com/obvious">https://twitter.com/obvious</a>	<a href="https://superrare.com/obvious">https://superrare.com/obvious</a>
	<a href="https://www.instagram.com/obvious_art/?hl=fr">https://www.instagram.com/obvious_art/?hl=fr</a>	<a href="https://foundation.app/@obvious">https://foundation.app/@obvious</a>

Le choix de ce corpus repose sur l'analyse complète des éléments de communication sur internet que ce soit à travers leur propre site, à travers leurs échanges communautaires avec leurs fans ou alors à travers leur profil sur les marketplaces NFT. Ce découpage prend en compte tous les indices qui mettent en situation l'objet artistique à travers les outils du numérique et qui participent à la construction du discours sur l'œuvre d'art : les aspects sociaux et communautaires avec Twitter et Instagram, les aspects plus centrés sur la création artistique comme produit événementiel, biographique ou critique sur leur site, puis l'aspect économique qu'offrent les dispositifs marketplaces NFT à travers leur profil SuperRare et Foundation.

### **Méthodologies d'analyse**

Pour la rédaction de ce mémoire je me suis principalement appuyé sur trois méthodologies d'analyse :

. d'abord un entretien sous forme de questionnaire. Sachant qu'il m'aurait été difficile d'obtenir un entretien physique avec Obvious ou même avec l'un de ces membres j'ai choisi de leur fournir un questionnaire (de 10 questions précisément et présent en annexe) sur Twitter. Les questions portaient particulièrement sur deux points : leur rapport à leur culture artistique (leurs préférences artistiques, leurs influences) ; leur rapport aux technologies numériques (comment ils considèrent l'intelligence artificielle, comment définissent-ils l'art algorithmique). Après une ou deux relances ils ont eu la gentillesse de répondre à mes questions.

Néanmoins cet entretien m'a été peu utile dans la rédaction de mon mémoire. Peu de réponses m'ont éclairé sur l'articulation de mes propos ni ne m'ont apporté de lumières spécifiques qui ait abouti à une connaissance nouvelle ou à une modification de mes réflexions. L'enjeu pour moi était surtout d'utiliser cet entretien afin d'avoir une vision globale de leur ou alors plus de précisions techniques sur le mode opératoire des algorithmes qu'ils utilisent (notamment les questions n°7 et n°8).

. ensuite une analyse sémiologique et discursive : cette méthodologie a reposé sur un ensemble d'outils identiques aux champs esthétique et communicationnel. De ce fait elle a été la plus efficace pour moi pour étudier et confirmer mes hypothèses et m'a permis de situer mon mémoire à la jonction de problématiques relevant à la fois des arts et de la communication. Des analyses sur l'architexte d'ensemble du site internet d'Obvious ou des marketplaces NFT, l'étude des signes passeurs, l'emploi des signes plastiques, iconiques et linguistiques dans la mise en situation des œuvres d'art en contexte numérique m'ont permis d'analyser les modes de diffusion des œuvres d'art et leurs modes de communication. C'est aussi la situation d'énonciation qu'il fallait prendre en compte dans la mesure où l'espace de réception joue désormais un rôle fondamental dans la production du sens d'un énoncé (ou d'une œuvre) notamment dans un contexte numérique où l'invitation à l'interaction nourrit un imaginaire attrayant et simule une apparente maîtrise du récepteur sur le média informatique. Une analyse discursive était donc très efficace pour comprendre de quelles manières l'espace de lecture numérique pouvait mobiliser un ensemble de significations pratiques et pouvait engager un ensemble d'activités concrètes, notamment pragmatiques, sociales et économiques, qui sont susceptibles de prolonger la simple navigation : l'achat, la vente, l'appréciation, la promotion de l'objet, l'audienciation de soi.

**PARTIE A – BRÈVE GÉNÉALOGIE DU PROBLÈME « MÉDIATIQUE »**

Le but de cette partie est de resituer intégralement le problème du numérique à la suite des évolutions des théories sémiologiques, médiologiques et esthétiques. En effet, les artistes et les théoriciens de la communication ont été ceux qui ont pensé le support médiatique, et à travers lui la production de sens, le plus en profondeur, notamment ces surfaces de représentation qu'on appelle désormais « images ». Le terme même « image » prête à confusion. Une image est à la fois ce qui s'offre à la vue que ce qui s'offre à la pensée. C'est à la fois un artéfact matériel concret (*picture* disent les anglais) qu'un abstract conceptuel et mental (l'imaginaire par exemple). On verra comment la notion de média, littéralement « moyen », véhicule ce point de contact ténu entre l'organisation de la matière (le média est défini comme un support matériel dans les théories de la communication) et la formation de tout un ensemble de processus symboliques qu'il rend possible (le média est un support qui exprime du *logos*). Un média est donc un élément de visibilité et en même temps, au-delà de la sensibilité visuelle, un élément de lisibilité qui renvoie à un monde d'idéation et de symbolisation.

L'intention de cette première partie est simplement de situer notre objet d'étude à la suite d'un problème qui gravite autour du champ de l'histoire des arts et autour du champ des théories linguistiques de la communication et de l'information. Il s'agit donc d'une partie introductive avant de rentrer plus précisément dans notre objet d'étude.

## **I – Matière et Esprit**

Ce qui me marque le plus et ce qui a sans aucun doute animé ma curiosité pour ce qu'on appelle un média et qu'il incarne un objet dont les mutations ont suivi de près, voire accompagner quand ce n'est pas anticiper, toutes les traditions de pensée qui ont façonné les hommes et les sociétés.

Dans la nôtre par exemple ce qui m'apparaît comme le moteur principal de nos débats ou de nos batailles idéologiques est que nous n'avons pas cessé de graviter autour d'une distinction très particulière et qui a maintenu le déchirement de l'homme dans deux univers séparés : l'univers du corps et l'univers de l'esprit ; l'univers de la matière et l'univers de la forme ; l'univers de la sensibilité et l'univers de l'intelligibilité. Et, il n'y a pas eu, du moins très peu, de systèmes de pensée qui ait pris cette distinction comme problématique, comme étant le problème capital. La linguistique saussurienne, le structuralisme, les théories de la communication, la cybernétique, l'informatique, le marxisme, mais aussi l'histoire des arts, ont été les derniers remparts du maintien de cette distinction entre matière d'un côté et esprit de l'autre. Évidemment, chacune à leur manière et avec leur originalité propre, allant même parfois

jusqu'à concéder une influence du monde sensible sur la production des idées (le symbolisme, l'expressionnisme, le cubisme, l'abstraction, et divers courants de l'art contemporain en rapport avec le problème de la matérialité du support de l'œuvre contre une tendance purement conceptuelle de l'art), ou une connexion permanente des deux univers (du poststructuralisme jusqu'à l'état actuel des recherches sémiotiques qui posent le primat des conditions pragmatiques de l'énonciation sur un énoncé prétendument pur et autonome), ou d'une prévalence des productions matérielles sur les idées (le marxisme<sup>8</sup>).

Cette distinction s'inscrit dans une dualité qui a longtemps orienté notre pensée occidentale entre la matérialité des choses et la production symbolique et idéale qui s'en dégage. On pourrait presque dire, sans exagérer, que jusqu'à nos théories de la communication, qui se demande si la signification est au-delà du support médiatique où si elle s'inscrit dans le support, nous n'avons rien fait d'autre que de rejouer le débat entre monothéisme et paganisme. Le premier considérant que l'esprit transcende la matière (prévalence du *Logos* et rapport très problématique au média iconique) et le second considérant la nature sensible comme divine par elle-même (et donc idolâtre et fétichiste). Pendant la Renaissance une attitude de ce genre était en train de germer qui avait rendu possible toute une activité picturale en rapport avec une activité de pensée. En effet, la peinture entre le XIIIe siècle et la fin du *Seicento* (disons avant l'arrivée du baroque qui précipite le problème matière-pensée d'une manière différente) avait mis en relief la dualité de la surface de représentation qui accueillait autant la matière qu'elle produisait de l'esprit. Cette production de l'esprit, sur une surface de représentation, les hommes de la Renaissance l'ont appelé *figura*. Pour comprendre ce qu'ils entendaient par *figura*, imaginons que je me mette à dessiner des formes éparses sur une surface comme par exemple des ovales, des lignes, des courbes, des couleur beiges, bleus ou oranges. Nos sens percevraient donc des ovales, des lignes, des courbes, du beige, du bleu et du orange, sous formes d'empâtements, de coulures, de textures et de tâches. Mais imaginons que, par mon talent de dessinateur, j'organise suffisamment ces formes et ces couleurs de sorte qu'elles ressemblent à un « visage », mes yeux cesseraient aussitôt de percevoir la matérialité plastique de ces éléments. Je ne dirai donc plus que je perçois des ovales, des courbes, des lignes ou du beige mais je dirai tout simplement que je perçois un visage. Et, lorsque nous percevons une

---

<sup>8</sup> Le point de jonction serait l'« idéologie ». Étymologiquement *eidōs* + *logos* = image + langage. L'idéologie au sens marxiste est donc le point d'inversion qui fait passer l'expérience sensible vers une interprétation idéale du monde. Ce point de jonction, Marx le fait dépendre de la structure matérielle et économique dans lequel se trouve tel ou tel individu. Le problème étant que si le monde matériel est déjà de la structure ça veut dire que le monde matériel est déjà de de la logique. Et que donc le marxisme nie, sans le vouloir, le monde immédiatement sensible. C'est une critique récurrente adressée à la philosophie de Marx.

œuvre de Giotto, ou à la même époque environ une icône byzantine, nous ne disons pas que nous percevons une disparité de formes et de lignes ou des tâches de couleur mais bien des visages, des animaux, des corps, des édifices, des habits, des objets reconnaissables et que donc au-delà de l'expression de ces éléments matériels une signification symbolico-sémantique s'en dégage. La *figura* est donc ce processus d'idéation symbolico-sémantique qui permettait de transcender l'élément vu du support physique, idéation qu'elle rendait possible par la ressemblance à la réalité (mimésis). La *figura* était cette astuce qu'avait trouvée l'homme de la Renaissance et qui lui permettait de nier la matière et de lui donner à percevoir une idée par-dessus la matière. Que la manière pour produire de l'idéation sur un support matériel fut ce qui précisément devait visuellement ressembler à ce que notre sensibilité percevait dans la réalité restera une des plus grandes originalités et un des plus grands mystères du système de pensée propre à cette époque, leur syncrétisme païen-chrétien qui leur aura été si caractéristique. Il est vrai toutefois que, parmi tous les sens, la vision optique était celui qui se connectait le plus facilement à l'esprit pur et que l'œil depuis l'Antiquité jouit, aujourd'hui encore, d'une supériorité morale sur tous les autres sens, particulièrement sur le toucher (qui se verra reconsidéré à partir du baroque<sup>9</sup>). Bref, tout le travail des peintres aura été, à cette époque, de produire de l'idéation. Les tentatives pour transcender le support matériel ont été fructueuses et, il faut le reconnaître, d'une audacieuse ingéniosité, à commencer par les 3 plus importantes : la ressemblance, la perspective et la lumière. La ressemblance, comme on l'a dit, pouvait nier la matérialité brute et insignifiante des pigments picturaux (la signification idéale produite par la mimésis s'oppose à l'expression insignifiante de la matière), la perspective pouvait nier la double dimensionnalité du support (la profondeur produite par la vision, noble, de l'Esprit s'oppose à la planitude de la surface à laquelle les sens, non nobles, restent soumis) et la lumière était ce quelque chose qui ne se peignait pas vraiment mais qui se dégageait de la représentation comme une vapeur divine (la lumière visait l'Esprit et s'opposait aux couleurs et aux formes qui visaient les sens). Bref, si les surfaces de représentation dans l'histoire de l'occident ont bénéficié d'un statut particulier et, à dire vrai, d'une certaine tolérance même des centres de pouvoir, c'est parce que ces surfaces de représentation étaient les seuls fragments physiques du monde sur lesquels les hommes pouvaient exprimer quelque chose de plus que de la matière : un fragment de *Logos*, un bout de la pensée rationnelle, une projection de symboles et d'idéation

---

<sup>9</sup> La vision haptique et tactile en peinture, en concurrence à la vision optique de la période de la Renaissance, commence à partir de la fin du XVI<sup>e</sup> siècle et se poursuit au XVII<sup>e</sup>. Assombrissement des fonds chez Caravage, travail sur la chair et les surfaces chez Rubens, mouvement profondeur-surface chez Vélasquez, reconsidération des diagonales planes chez Rembrandt, etc. La baroque fait remonter la perception au niveau des surfaces, là où la Renaissance privilégiait plutôt la profondeur.

à l'état pur. Les médias étaient l'élément du monde extérieur dans lequel l'homme occidental retrouvait la manifestation de son Esprit, élément du monde sur lequel il pouvait enfin décharger son intériorité et prendre sur elle du recul, expulser l'intériorité de son Esprit dans un élément sensible extérieur à lui-même, *y voir plus clair*. L'homme européen avait enfin quelque chose à percevoir de son esprit pur à travers un support médiatique qui pourtant frôlait le sensible. Tous les artistes d'ailleurs en ont su quelque chose, de ce frôlement. Le développement des médias a donc largement conditionné et entretenu ce rapport intérieur-extérieur qu'entretenait l'homme vis-à-vis de lui-même, à un point de vertige tel qu'il a précipité toute la pensée occidentale vers une histoire qu'on n'avait probablement pas anticipé et qu'on devine sans cesse à travers la peinture, la sculpture, la photographie, le cinéma et aujourd'hui, d'une manière tout aussi inattendue, le numérique. L'étrange énigme des formes plastiques devait se brancher sur le cours de la pensée européenne pour nous donner une histoire, une histoire des arts. Et peut-être même que la figure de l'artiste fut cet acteur majeur dans l'histoire de l'art (et de la pensée) qui pouvait rendre visible l'esprit pur, en opposition à l'artisan qui restait dans le monde indigne de la matière, qui restait collé au monde sensible. L'artiste fabriquait du média (et donc du symbole) tandis que l'artisan fabriquait de l'outil.

Le développement des médias à travers l'Europe est ainsi dû au fait qu'ils permettaient de rendre l'expression du *Logos* en dehors du cerveau des hommes, seule chose permise dans une civilisation du *Verbe* qui a longtemps condamné massivement les sens au profit de l'Esprit pur<sup>10</sup>. La théorie du signifiant<sup>11</sup> en linguistique a été, à la suite d'une longue chaîne de courants de pensée, l'un des derniers maillons qui ait su rétablir la « foi » en une telle distinction entre matière et forme, sensibilité et raison, et qu'à sa manière la notion de signifiant a perpétué une

---

<sup>10</sup> Il me semble qu'Anne-Marie Christin fait remonter ce problème au fait que nous ayons une culture alphabétique où les lettres représentent des symboles qui s'opposent aux dessins dans les autres écritures. Il me semble, de mémoire, qu'elle y voit une opposition entre écrit et inscrit. Voir son ouvrage *La Naissance de la figure*.

<sup>11</sup> Rappelons que le signifiant n'est pas matériel. Il transcende la matière. Par exemple si j'écris : « **f** », « **f** » ou encore « **f** » j'ai trois variations matérielles (graphiques) différentes qui renvoient à un modèle théorique abstrait du /f/. Le signifiant est ce modèle théorique abstrait auquel renvoient toutes les manières dont j'écris ce /f/ quels que soient leurs tailles, leur épaisseurs, leurs couleurs et leurs styles (ou même à l'oral quelle que soit la manière que j'ai de le prononcer, avec une voix féminine ou masculine, aiguë ou grave, forte ou silencieuse). La réalité matérielle du /f/ constitue la substance de l'expression (photon s'il est écrit sur un écran d'ordinateur comme c'est le cas ici, encre s'il est imprimé sur un support papier, carbone s'il est écrit au crayon, argile s'il est inscrit sur une ancienne tablette, ou émission d'ondes sonores s'il est dit à l'oral, etc.) mais la modélisation abstraite qui s'extrait de toutes les manières possibles d'écrire le /f/ (ou de le prononcer) constitue la forme de l'expression (forme de l'expression = signifiant). Le signifiant est donc une forme idéale pure au-delà de la matière, et non de la matière.

longue tradition qui a maintenu en son principe un homme profondément divisé : le corps sensible d'un côté contre l'esprit intelligible de l'autre.

D'une manière plus générale on peut dire que le développement des productions médiatiques en occident a suivi le développement de la pensée rationnelle. Après la mise au point de la perspective par Masaccio au XIVe siècle qui reproduisait enfin rigoureusement les règles de la raison optique et linéaire de la vision (pressentie un siècle auparavant), Nicéphore Niepce inventait, en 1827, la prise de vue photographique qui systématisait par des lois mécaniques les acquis optiques de la Renaissance. En 1895, les frères Lumières mettaient au point un appareil qui permettait d'utiliser la perforation de la pellicule et de projeter chaque photogramme successif sur grand écran reconstituant par là l'impression d'un mouvement filmique (un point fixe + un point fixe + un point fixe + un point fixe, etc., qui reproduit, par le discontinu, l'illusion du continu propre au système de représentation analytique de la pensée rationnelle classique). La fin du XXe siècle et le début du XXIe siècle quant à eux verront l'essor des systèmes binaires dans le traitement des images de synthèse. L'image, en tant que support médiatique, est donc successivement passée d'une innovation géométrique (la perspective) à une innovation mécanique (la photographie et le cinéma) pour finir aujourd'hui à une innovation informatique (les ordinateurs). Le point commun de ces innovations technologiques tient au fait que chacun de ces procédés de fabrication des images implique, on le répète, une conception rationnelle de la représentation du monde. Et qu'il n'y a d'ailleurs pas jusqu'au mot même de « représentation » qui ne préfigure déjà dans sa définition ce découpage systématique et discontinu du monde. La « représentation » est ce lieu de la pensée classique qui analyse point par point les données du monde sensible. Là où le monde sensible s'offrait à notre corps de manière complexe et difficilement compréhensible, où les limites de séparation et de distinction entre les choses nous paraissent inassignables, les médias ont été les supports sur lesquels on pouvait découper et recomposer le monde sensible à notre guise, les plans à travers lesquels agissait l'efficacité de nos systèmes analytiques et synthétiques, la projection de notre contrôle sur le monde, les prémisses de toutes nos cartographies arborescentes et dialectiques. Comme si, donc, les médias résultaient d'une approche systématique et donc schématique, simplificatrice et falsificatrice du monde.

*« Les lois de la perspective préfigurent tout un processus de rationalisation du monde : la logique d'un espace maîtrisé par des lois mathématiques qui confèrent au Sujet, au sommet du cône visuel, une position surplombante. La perspective s'impose comme l'expression d'un nouvel espace mental dans lequel le Sujet, le nouveau maître des lieux, pose son regard*

*objectivant sur le monde matériel. La perspective linéaire, beaucoup plus qu'un style figuratif, a initié de fait un espace visuel dont la pression normative exerce encore sur notre propre vision une emprise cognitive et symbolique. Quels qu'aient été les bouleversements scientifiques et l'influence exercée par les courants esthétiques modernes et contemporains quant à l'organisation du visible et au renouvellement des modes culturels, la relation du Sujet et de l'Objet reléguant ce dernier dans un statut subalterne est largement demeurée la paradigme autour duquel se sont cimentées nos structures mentales.<sup>12</sup> »*

Bref, la peinture inventait tout un système optique monoculaire et perspectiviste issue de la pensée humaniste pour mettre l'homme au centre de la Vision. La photographie, tout en prolongeant la vision humaniste, mêlait les dernières découvertes physico-chimiques de son temps à l'intérieur de son système de fabrication pour imprimer l'effet lumineux sur un film argentique. Le cinéma élaborait un mécanisme perceptif basé sur la conception dynamique et mesurée du mouvement (le temps étant rationnellement conçu comme une suite d'instant fixes qui s'écoule, comme le mouvement cinématographique se déduit de la succession fixe de photogrammes puis, peu à peu, à travers l'élaboration du montage, d'une suite de plans les uns après les autres). Quant à l'informatique, il s'agit du développement des connaissances mathématiques binaires et synthétise la totalité du schéma rationnel et arborescent des pensées occidentales<sup>13</sup>.

*Les automates d'horlogerie, mais aussi les automates moteurs, bref les automates de mouvement, laissent la place à une nouvelle race, informatique et cybernétique, automates de calcul et de pensée, automates à régulation et feed-back<sup>14</sup>.*

---

<sup>12</sup> Anne Sauvageot, Jean Baudrillard. *La passion de l'objet*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse, 2014, p. 58.

<sup>13</sup> Voir l'introduction de *Mille Plateaux*, intitulée « Rhizome », où il est fait mention d'une critique globale des schémas arborescents dans l'évolution de la pensée occidentale à toutes les disciplines de la pensée, principalement politique, économique, linguistique, littéraire, sémiologique, anthropologique, psychanalytique, esthétique, philosophique et mathématique. Voir aussi dans *Logique du sens*, de quelle manière Deleuze distingue deux conceptions du temps héritées de la pensée grecque : Chronos, temps rationnel et mesuré (le mouvement est la mesure du temps) et renvoie à l'idée d'une succession de présents qui passent *les uns après les autres* (un instant + un instant + un instant, etc.) ; Aion, temps irrationnel et non pulsé et renvoie à l'idée d'un devenir où le présent n'existe pas mais où chaque instant renvoie *simultanément au passé comme au futur* (l'instant n'existe pas, il est ce qui fuit sans cesse). Par ailleurs Deleuze s'est particulièrement intéressé au cinéma et montre comment, à partir du néoréalisme et de l'après-guerre, le cinéma est passé d'une représentation « classique » et mesuré du mouvement (l'Image-mouvement) à un cinéma « moderne » où l'enchaînement des plans devient irrationnel (le faux-raccord, le relâchement du schème sensori-moteur et l'impertinence des structures narratives dans l'Image-temps).

<sup>14</sup> Gilles Deleuze, *L'Image-temps*, Les éditions de minuit, 2012, Paris, p. 346.

Il y avait donc une structuration logique et rationnelle qui sous-tendait l'approche des hommes occidentaux avec leurs formes médiatiques. Que nos médias aient dû, pour attirer le regard et la crédulité des hommes, suivre un cours qui eût été conforme à notre vision rationnelle du monde, cela peut se comprendre en fonction d'une force plus problématique et fondamentale que celle de la logique, et qui est sans doute de la morale et du pouvoir. La peinture au service de l'Eglise, la photographie au service de la classe bourgeoise, le cinéma au service des idéologies totalitaires de gauche, et le numérique au service d'une technocratie commerçante (les multinationales). La rationalité a été simplement ce moyen au service de l'assujettissement des peuples dans un refus du corps au profit de l'esprit (le corps-sensible condamné du peuple au profit de l'esprit-pensant des élites).

*« L'homme constitue sans doute un tout mais son corps et les manifestations de son esprit sont perçus depuis toujours comme distincts et les religions comme les philosophies se sont alimentées de cette distinction.<sup>15</sup> »*

Non pas que ce fut pire en occident que dans les autres civilisations. Elles ont toutes fabriqué des images de pouvoir pour le pouvoir et façonné un peuple capable d'être assujetti et impressionné par tout un processus de ritualisations et de symboles. Simplement, chez eux, la rationalité ne fut pas ce moyen.

Les médias ont donc été à la fois un problème esthétique, et donc de stimulation des sens, puisqu'ils donnaient du crédit à un fragment de la réalité physique (le support) soumis au régime de sensibilité du corps humain, et un problème rationnel, à savoir une représentation schématique des catégories logiques, d'une simulation de la logique<sup>16</sup>. En ce sens, ils sont tout à fait tributaire de l'héritage de la pensée occidentale qui voyait dans les images autant une continuité sensible avec le monde qu'une rupture logique avec cette sensibilité. Seulement, avec l'opérativité de plus en plus mathématique des images numériques, leur capacité à transformer n'importe quel élément du réel de manière imperceptible, la réécriture qu'elles permettent des œuvres du passé (parodie, pastiche, retouche, filtrage, montage, réemploi ou citation propre à

---

<sup>15</sup> André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole. Technique et langage*, Albin Michel, Paris, 1964, p. 87.

<sup>16</sup> On verra que le numérique simule l'objet physique du type « œuvre d'art », et non pas la logique qui lui est trop foncièrement associée et dont elle donne l'impression qu'elle souhaite s'en écarter. En effet le média numérique est arrivé à un tel niveau de formalisation logique qu'il n'a plus besoin de redonner les catégories de la rationalité. Au contraire, il semble profondément souffrir de son manque de matérialité (en tout cas dans certains usages et certains apriori qu'en ont les acteurs et les consommateurs de ce média). La simulation de l'objet physique, et d'une manière plus générale la simulation du monde et de l'œuvre d'art, est principalement ce qui hante le média numérique. C'est en cela qu'il se distingue des autres médias qu'on pourrait qualifier d'*analogiques*, en continuité sensible avec le monde. Le contexte économique contribue aussi secondairement à cet effet, notamment sur l'exigence permanente de production d'une marchandise concrète.

l'esthétique post-moderne) et leur automatisation à tous les niveaux qui semble amoindrir la part de la gestualité humaine, l'esthétique des images numériques tend à cacher délibérément sa part de rationalité.

Évidemment les théories de la communication et l'évolution des arts plastiques ont sans cesse été confronté à leur propre dualisme (corps-esprit, sensibilité-raison, matière-idée, substance de l'expression-forme de l'expression) et à la limite de ce dualisme. Déjà le baroque remettait la perception sensible au cœur de sa démarche artistique dans un monde où la raison devenait sans cesse fuyante. Il fallait assombrir la profondeur et faire sentir la superficialité du support, donner à la lumière une dimension coupante qui permettait de modeler irrégulièrement les reliefs des corps quitte à donner l'impression de les faire surgir de la toile (ce point-limite traverse toute la conception esthétique du baroque). L'illusion volumétrique changeait de sens et au lieu de construire une profondeur imaginaire qui s'enfonçait dans une vision optique et rationnelle il fallait expulser la vision à la limite de la surface, plus proche d'une conception tactile (en surface) qu'optique (en profondeur), montrer la limite comme limite, faire ressentir la limite matérielle du support médiatique, le point de jonction qui rallie et sépare fiction et réalité. Le baroque voulait casser le « quatrième mur » celui de la « représentation » et porter la perception à son point de contact le plus ténu avec la matière, là où la perception classique s'était justement refusée d'aller. L'œuvre d'art, au sens baroque, était en lien immédiat avec un Dehors irrationnelle, elle était ouverte sur le monde extérieur. Le baroque était d'ailleurs une longue exploration de cette ouverture. Le support médiatique (l'œuvre d'art) ne fonctionnait donc plus comme la projection fermée de la pensée schématique et logique de l'homme mais se mettait en connexion avec la machine corporelle, l'esprit-vision confrontée à l'autre problème fondamentalement plus violent, celui du corps-tactile, où la fiction n'est plus la représentation de la rationalité et de l'esprit mais débordement de la vie et de la sensibilité. En fait, le baroque en même temps qu'il trouvait le dehors de l'œuvre trouvait aussi le corps de l'homme. Le baroque était la rencontre de l'art avec la matière dans la réalité autant que celle de l'art avec la vie dans le corps.

*« Et il ne peut accomplir sa tâche qu'en [...] donnant des valeurs tactiles à des impressions rétiniennes. Son premier travail consiste donc à éveiller le sens tactile car je dois avoir l'illusion d'être à même de toucher une figure, je dois avoir l'illusion de sensations musculaires diverses au sein de ma paume et dans mes doigts correspondant aux projections*

*de cette figure avant de pouvoir la tenir effectivement pour réelle et la laisser m'affecter durablement.<sup>17</sup> »*

À cette dualité entre fiction et réalité, entre fiction et vie, entre le rationnel fermé et l'irrationnel ouvert dans les arts, suivait une évolution parallèle dans le domaine des théories linguistiques et sémiologiques. Les approches poststructuralistes et la linguistique pragmatique après les années 1960 remettaient au centre de leur recherche la nécessité de mettre en jeu les conditions matérielles (et donc socio-économiques) de l'énonciation sur la production de l'énoncé. L'énoncé n'était plus cette chose fermée sur elle-même et dont la signification était autonome, mais ouverte sur un dehors qui lui échappait et à laquelle elle devait sa signification. De la même manière l'art contemporain ouvrait une conception esthétique qui prenait en compte plus systématiquement la situation d'énonciation (la réception) que l'énoncé lui-même (le signification de l'œuvre) et tendait jusqu'à la disparition de l'objet-œuvre au profit d'une expérience ouverte qui fusionne sur un même plan l'espace de la création et l'espace de la réception. Toute une partie de l'art contemporain a exploité jusqu'au fond la radicalité d'une conception baroque de fusion entre la fiction et la réalité quitte à détruire les fondements physiques de l'objet artistique (la fameuse œuvre d'art) dans un contexte économique facilement identifiable : surproduction de marchandise, fétichisation de l'objet produit, consommation et circulation des clichés audiovisuelles au sein d'un système de fabrication industrielle (Hollywood, les propagandes totalitaires, la publicité), croyance à l'aura du *hic et nunc* de l'œuvre, marché de l'art excessivement spéculatif. D'autres mouvements de l'art contemporain tendaient au contraire à reconsidérer la dimension physique de l'objet (l'art brut, l'arte povera, le ready-made, un certain minimalisme) en opposition à la virtualisation des stéréotypes produits en masse par les systèmes de production de l'économie tertiaire du capitalisme occidental, bien que ce fut en faveur d'une matière non noble et donc non marchande ou peu favorable à un monnayage de spéculation<sup>18</sup>. Mais déjà on retrouvait dans l'art brut ou dans les usages d'objets triviaux de la réalité un emploi énonciatif de l'objet produit où la forme « art » devait se situer immédiatement à l'extérieur du champ artistique, en dehors de son enclos en quelque sorte puisqu'il fallait partir du monde concret et rester dans ce monde

---

<sup>17</sup> B. Berenson, *Les Peintres italiens de la Renaissance*, cité par Mark Rothko dans *La réalité des artistes. Philosophie de l'art*, Flammarion, Paris, 2015, p. 127.

<sup>18</sup> Voir à ce titre un très bel ouvrage de Tristan Manco et qui compile différentes œuvres d'artistes contemporains fabriquant des œuvres à partir de matériaux triviaux : « À notre époque, nous partons du principe que tout objet ou matière peut être artistique, et l'art, pourquoi pas, prendre une forme immatérielle : une performance, la projection d'un film, une œuvre numérique », in *Matériaux + Art = Œuvre*, Pyramid, Paris, 2012, p. 9.

concret, en dehors de la fiction de la belle œuvre (bien esthétisante pour la norme académique et bien coûteuse pour la norme mercantile). Comme on l'a dit, un contexte pragmatique prévalant sur l'énoncé prétendument clos et autonome. C'est comme si on tenait à rester dans un Dehors.

*« C'est la situation dans laquelle ils sont placés qui donne aux objets leur valeur ; en d'autres termes, ce qui définit la valeur d'un objet n'est pas le matériau qui le compose ni la fonction qu'il sert, mais sa position dans un contexte donné<sup>19</sup>. »*

C'était l'œuvre d'art tout entière qui avait finalement été dénoncée comme une fiction, fiction bourgeoise et fiction marchande, fiction de tous les pouvoirs lorsqu'ils nous forcent à produire et à percevoir des clichés. La « forme » d'art, la belle œuvre, était devenu ce cliché qu'on dénonçait.

*« Le trivial seul est réel. La beauté, la vérité, la liberté qui oblige ne sont qu'illusions.<sup>20</sup> »*

Revanche donc de la matière et du réel contre la fiction formelle et formaliste, revanche propre à toute l'évolution moderne des avant-gardes esthétiques. À la suite de quoi le numérique d'une part, qui intervient comme une nouvelle manière de considérer les théories de la sémiologie et de la linguistique, et l'art du numérique d'autre part, qui arrive sur la scène artistique en prolongeant les interrogations esthétiques et communicationnels du monde contemporain, utilisent favorablement des outils qui participent autant de cette « virtualisation » de l'objet d'art que de la mise au même plan des espaces créatifs et réceptifs. Les réseaux sociaux et les sites web ou les marketplaces NFT mettent sur un même plan le geste artistique, l'explication critique des auteurs sur leurs travaux, la mise en situation de l'œuvre (au sein de réseaux internet qui mettent en scène indifféremment toutes les formes d'image), et la réaction des amateurs qui peuvent répondre, aimer ou partager. Aujourd'hui une marketplace NFT comme *Async.Art*<sup>21</sup> propose la mise en place de fonctionnalités numériques qui permettent l'élaboration d'œuvres collectives entre les artistes et les collectionneurs, mettant sur un même plan le geste réceptif et le geste créatif, mais aussi le plan spéculatif et perceptif. Les NFT sur cette plateforme peuvent être aussi bien modifiés par les artistes que par ceux qui achètent l'œuvre. Chaque NFT est donc produit par la modification incessante de divers acteurs. Il est évident que de telles pratiques de

---

<sup>19</sup> Michael Johansson cité dans Tristan Manco, *op. cit.*, p. 9. Il faut comprendre ici que la *situation contextuelle est le matériau principal*.

<sup>20</sup> Aude de Kerros, *Sacré art contemporain. Évêques, inspecteurs et commissaires*, Jean-Cyrille Godefroy, Eyrolles, 2012, p. 23.

<sup>21</sup> <https://async.art/>

l'art numérique si elles sont conditionnées par une situation énonciative (l'échange, l'immédiateté, l'interactivité, l'immersion, propre à la sphère linguistique du numérique qui fusionne énoncé et énonciation) participe surtout d'une situation économique qui rend la virtualisation des images tout à fait monnayables, praticables et consommables, c'est-à-dire au même titre qu'une monnaie ou une information<sup>22</sup> : échangeables et donc communicables. *Un artéfact artistique entièrement conçu comme objet de communication.*

*« A ce stade de notre réflexion, il nous faut aller plus loin, et l'affirmer clairement : la communication artistique et la communication esthétique ne font qu'un et ne sont pas hétérogènes, même si elles ne se confondent pas absolument.<sup>23</sup> »*

## **II – Image et Langage**

J'ai toujours remarqué que les prémisses de l'abstraction, soit de Turner jusqu'à Cézanne pour le XIXe siècle en passant par Whistler, Redon, Moreau, les nabis ou les postimpressionnistes (Gauguin et Van Gogh en gros), les fauvistes ou les expressionnistes ont exploré les motifs purs de la forme et de la couleur comme une *expérience immédiate* de la *Nature* sans intermédiation par le « langage figuratif », c'est-à-dire sans le langage des beaux-arts (l'académisme, la belle forme, la figuration, le tracé, la ligne, le dessin comme représentation, la norme, la convention, la ressemblance), contre le « langage » lui-même. Ce qui apparaissait pour eux c'était que la ressemblance avec la nature (la mimesis) était justement devenu un langage superficiel et académique et n'avait plus rien de nécessaire dans le geste pictural et n'avait, justement, plus rien de « naturel ». Leur but était alors de redécouvrir la nature sans la médiation par la figuration qui était devenue le langage académique par excellence. Le point d'aboutissement de cette lignée empirique serait Pollock et Rothko. Un travail organique sur la destruction des « formes » géométriques qui va vouloir redonner à l'homme une vision immédiatement sensible de la nature des choses.

*« C'est comme le surgissement d'un autre monde. Car ces marques, ces traits sont irrationnels, involontaires, accidentels, libres, au hasard. Ils sont non représentatifs, non illustratifs, non narratifs. Mais ils ne sont pas davantage significatifs ni signifiants : ce sont des traits asignifiants. Ce sont des traits de sensation, mais de sensations confuses (les*

---

<sup>22</sup> On reparlera du rapport des œuvres numériques à tout un nouvel écosystème d'échanges et de valeurs qu'on appelle les NFT.

<sup>23</sup> Jean-Paul Doguet, *L'Art comme communication. Pour une re-définition de l'art*, Armand Colin, Paris, 2007, p. 170.

*sensations confuses qu'on apporte en naissant, disait Cézanne). [...] La main du peintre s'est interposée, pour secouer sa propre dépendance et pour briser l'organisation souveraine optique : on ne voit plus rien, comme dans une catastrophe, un chaos.<sup>24</sup> »*

*« Over the last fifty years, Pollock's paintings have frequently been described as "organic", suggesting his imagery alludes to Nature. "Organic" seems an equally appropriate description for Gehry's creation. Lacking the cleanliness of artificial order, their imagery stands in sharp contrast to the straight lines, the triangles, the squares and the wide range of other "man-made" shapes known in mathematics as Euclidean geometry. But if Pollock and Gehry's creations celebrate Nature's organic shapes, what shape would these be? Do organic objects, such as trees and clouds, have an underlying geometry, or are they "patternless" – a disordered mess of randomness?<sup>25</sup> »*

Alors que, par la suite, l'abstraction telle qu'elle va se développer en prenant conscience d'elle-même, c'est-à-dire en prenant conscience de son propre langage (il me semble, peut-être, à partir de la génération Kandinsky, Malevitch, etc., et même le cubisme étant déjà ambigu à cet égard<sup>26</sup>, Paul Klee et Hilma af Klint également ambigu) va reconstituer la forme et la couleur pures comme du *Langage* au sens que la linguistique a pu donner à ce terme : une structure de codes qu'il faut symboliquement apprendre à déchiffrer.

*Le paradoxe de l'abstraction, c'est qu'en "libérant" l'objet des contraintes de la figure pour le rendre au jeu pur de la forme, elle l'a enchaîné à l'idée d'une structure cachée, d'une objectivité plus rigoureuse, plus radicale que celle de la ressemblance. Elle a voulu écarter le masque de la ressemblance, de la figure, pour accéder à la vérité analytique de l'objet. Sous le signe de l'abstraction, on est allé paradoxalement vers [...] un dévoilement des "structures élémentaires" de l'objectivité, c'est-à-dire vers quelque chose de plus réel que le réel.<sup>27</sup> »*

Et cette structuration de codes passera par tout un travail de géométrisation formelle. Le point d'aboutissement de cette filiation linguistique de l'abstraction serait Vasarely (sa période de

---

<sup>24</sup> Gilles Deleuze, *Logique de la sensation*, Editions de la différence, Paris, 1997, p. 66.

<sup>25</sup> Alexandra et Andreas Papadakis, *Innovation from experimentation to realisation*, auto-éditeurs, Singapour, 2015, p. 18. Le propos souligné ici est que les lignes droites, triangles et carrés, etc. sont des formes mathématiques (donc un langage, qu'on pourrait dire euclidien) qui nous éloignent de la Nature qui elle est informe (organic). La notion d'aléatoire (randomness) est importante pour la suite. Pollock et Gehry ont donc une approche non formelle, non géométrique, et donc non linguistique, de l'abstraction.

<sup>26</sup> Éric Alliez notait aussi que le cubisme exprimait « la relève interne du fonctionnement de l'image par le langage – en l'espèce un constructivisme du signifiant » dans *Défaire l'image de l'art contemporain* (les presses du réel, Paris, 2021, p. 78). La valeur expérimentale du cubisme est donc fortement médiée par un biais structuraliste.

<sup>27</sup> Jean Baudrillard, *Le Pacte de la lucidité ou l'intelligence du Mal*, Galilée, Paris, 2014, p. 90.

maturité du moins). On aurait donc d'abord une abstraction infra-formelle comme *expérience immédiate de la Nature*. Puis une abstraction supra-formelle comme *médiation par un nouveau Langage* en excluant tout rapport à la Nature. C'est comme si l'abstraction avait rejoué le débat qui avait eu lieu tout au long du début du XXe siècle entre d'un côté les tenants de la phénoménologie (une pensée immédiatement liée aux expériences de l'homme face à la Nature) et de l'autre ceux de la sémiologie (une pensée médiée par des structures de Langage où toute Nature est exclue).

*« Mais l'eidos du structuraliste, produit à travers des abstractions successives, représente un appauvrissement voulu de l'individuel et du concret, visant l'élaboration de modèles universels ; tandis que l'eidos du phénoménologue vise à saisir le vécu, le pré-catégoriel qui apparaît justement lorsqu'on fait place nette des catégories abstraites qui appauvrissent notre expérience du concret. L'opposition entre structuralisme et phénoménologie se situe donc entre un univers de modèles abstraits et une exploration du concret.<sup>28</sup> »*

Lorsque nous étudierons l'art du numérique nous verrons à quel point toute cette confusion s'y mêle : volonté de produire un « objet » artistique de stimulation pure des sens (tendance phénoménologie) et le maintien d'une conception codifiée de la mise en situation énonciative non seulement dans la communication mais dans la production du discours esthétique (tendance sémiologie). Ajoutons enfin qu'à travers le développement des outils médiatiques (toile, fresque, presse, cinéma, radio, télévision) on avait conservé ce rapport entre pensée et Nature où l'impression matérielle des choses était encore immédiat alors que le numérique est *de facto* production d'un Langage codifié (arborescent et binaire, mathématique et abstrait). Dans le premier cas les éléments de la Nature s'impriment sur le support ; dans le numérique les éléments de la Nature sont médiés par un processus linguistique de binarisation (qu'on appelle informatique) et qui est donc structuré par du Langage (0 ou 1).

*« Tout se passe comme si l'image perdait ce qui constituait autrefois sa chair, ses pigments, son grain, son épaisseur. L'image devient fantôme. Le code triomphe. Les prothèses envahissent notre écran.<sup>29</sup> »*

Le langage, au sens de logos, a donc envahi les systèmes de production des images (nos images numériques) autant que la sémiologie et les théories de la communication ont envahi nos interprétations esthétiques. En cela nos systèmes de production des images ont donc

---

<sup>28</sup> Umberto Eco, *La Structure absente*, Mercure de France, Paris, 1996, p. 329.

<sup>29</sup> Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2012, p. 14.

accompagner leur nécessaire évolution, celle d'un média où l'homme ne cessait pas d'abstraire des formes symboliques, de l'idéation suprasensible.

*« Le codage numérique des images d'art est un puissant moteur « d'idéalisation » de l'art, au sens du mathématicien américain Claude Elwood Shannon (1916-2001) – fondateur en 1948, avec Warren Weaver (1894-1978), de la théorie mathématique de la communication et de l'information –, qui désignait par ce terme la réduction électronique quantifiée et discrétisée, de tout type d'information analogique (images, textes, sons), par échantillonnage et codage binaire des paramètres physiques des signaux continus, optiques ou acoustiques. L'œuvre dématérialisée ou "idéalisée", selon la formule de Claude Shannon, possède une réalité esthétique instrumentée, aux antipodes de la croyance en une vérité ontologique qui serait révélée par sa seule présence matérielle.<sup>30</sup> »*

Les images n'ont pas cessé jusqu'à ce jour d'être ces formes médiatiques qui ont pu organiser un processus d'intelligibilité pure, des signifiants, des idées, des symboles, du langage bien articulé et bien significatif. Et ce quelques soient les résistances esthétiques qui ont essayé d'entraver cette tendance. Pas d'images donc qui ne soient productrices d'une signification linguistique : l'abstraction comme langage, mais aussi les images de l'inconscient comme langage (Lacan), les images de la peinture comme langage (l'iconologie chez Panofsky), les images cinématographiques comme langage (sémiologie structurale d'abord puis poststructuralisme avec les *cultural, visual* et *gender studies*), tous les systèmes de représentation comme langage (la dénotation chez Nelson Goodman). Le numérique aujourd'hui se situe donc à la suite de cette époque, le XXe siècle, où on a surévalué l'importance des processus de signification en excluant toute rapport immédiat à la nature (tout est structure signifiante, sémantique, syntaxique, tout doit être « structure sociale »), où toute nature nous semble même étrangement interdite.

Une évolution parallèle de la cybernétique et des théories de l'information dès les années quarante et cinquante avec celle du structuralisme quelques années plus tard aura lieu et qui d'une certaine manière, presque *sans le vouloir*, aura mis sur le *même plan linguistique l'interprétation de la pensée machine avec celle de l'ordre social*. Et ce fut au nom d'une théorie des communications que ce parallélisme eut lieu. Aujourd'hui, on peut penser que le numérique est au carrefour de ces croisements entre une manière logique de penser les rapports de l'homme à la machine et une manière logique de penser les rapports sociaux entre les hommes. L'homme

---

<sup>30</sup> Jean-Claude Chirollet, *L'Art dématérialisé*, Mardaga, Wavre, 2008, p. 197.

pris d'une part entre un outil logique et une logique de l'outil (la technologie et on y vient peu à peu : l'intelligence artificielle) et d'autre part une société logique et une logique de la société (structuralisme et toutes les sciences sociales du XXe siècle).

*« La cybernétique est en effet explicitement vouée à la recherche des lois générales de la communication, qu'elles concernent des phénomènes naturels ou artificiels, qu'elles impliquent les machines, les animaux, l'homme ou la société. La communication est immédiatement associée [...] à la dimension du control.<sup>31</sup> »*

### **III – Outil technique et Culture sociale**

Les théories de la communication situent donc les média sur deux lignes directrices. D'une part celle de la technique et d'autre part celle de la culture. L'aspect qui communique entre l'objet et l'homme. L'aspect qui communique entre les hommes. D'une part, l'aspect technique qui caractérise la matérialité du support médiatique et rend possible l'impression de signes physiques et accessibles aux sens, et d'autre part l'aspect social qui sert de lien dans la circulation symbolique des savoirs. Un aspect qui relie l'homme au support, ou pour parler plus précisément le corps de l'homme au corps du support, et un aspect qui relie les hommes entre eux, ou devrait-on dire le corps social lui-même.

*« On y discute les théories du changement en les répartissant entre le pôle du "déterminisme technique" (la nouveauté technique détermine les conduites sociales) et celui du "déterminisme social" (les logiques sociales expliquent l'usage des dispositifs). On cherche une sorte de moyen terme entre le "tout technique" et le "tout social", à coup d'analyses empiriques. Il y a un vice essentiel à cette problématique, c'est qu'elle postule une extériorité entre le social et le technique : il y aurait du social d'un côté (des classes, des groupes, des normes, des usages, etc.) et du technique de l'autre (des dispositifs, des projets, des industries, des fonctionnalités).<sup>32</sup> »*

Il est vrai que le terme d'information par exemple dans le terme « technologies de l'information » prête facilement à confusion, dans la mesure où « information » peut soit renvoyer à la matière qui constitue l'outil technique des médias numériques, soit renvoyer à la vision du monde qui agit sur notre esprit, ce qui informe notre esprit. Et que donc la notion

---

<sup>31</sup> Philippe Breton, *L'utopie de la communication. Le mythe du village planétaire*. Cité dans Agathe Martin, *La Cybernétique : reconnaissance et oubli d'un paradigme sociétal*, p. 12.

[https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem\\_00922448/document](https://memsic.ccsd.cnrs.fr/mem_00922448/document)

<sup>32</sup> Yves Jeanneret, *op. cit.*, p. 93.

d'information pour désigner l'outil numérique peut aussi bien qualifier l'intelligence de la machine que l'intelligence sociale qui met en rapport les productions intellectuelles des hommes avec leurs récepteurs. Dans une ère dite de l'information, le terme information peut tout aussi bien désigner l'intelligence de l'outil que celle des hommes. Nous retrouvons donc avec le numérique cette problématique qu'il y avait déjà dans les autres productions médiatiques où il s'agit d'extraire d'un support matériel une forme quelconque d'intelligence. Dans son ouvrage, Yves Jeanneret remettait en contexte les écrits de Platon par rapport à l'invention de l'écriture et des débats qui pouvaient avoir lieu face à cette « technologie » de l'époque. Dans un débat entre plusieurs protagonistes, certains soulignaient la part fondamentalement intelligente de l'écriture alors que d'autres en dénonçaient plutôt l'artificialité. Intelligence et artificialité, deux mots qui nous évoquent quelque chose de très contemporain et dont les enjeux avec les nouveaux médias semblent très vifs : l'intelligence artificielle. Mais cette notion d'intelligence artificielle était déjà précédée par une autre et qui disait bien, à sa manière, les intrications nécessaires entre le monde matériel de l'outil et le monde idéal de la pensée : la notion de *cosa mentale*.

*« Qu'entre création et diffusion, entre message et médium, il y va aujourd'hui (mais cela n'est pas nouveau) d'un autre rapport, rendu plus évident encore par le fait que l'ordinateur est une machine de feed-back qui rétroagit sur l'imagination technique de l'artiste et ouvre à celle-ci des possibilités insoupçonnées au départ par l'artiste lui-même. Ces interactions entre le cerveau humain et le système informatique contribuent à lever la vieille opposition entre l'idée et la technique, celle-ci devenant à son tour, avec les technologies numériques, cosa mentale, ou machine de pensée. En ce sens, les technologies numériques constituent bien une rupture dans la vieille notion de la technique, toujours très vivace dans notre vision de l'art, fondée sur le découplage de la fin et des moyens.<sup>33</sup> »*

A cette fusion intelligence en feed-back, méthode de calcul, s'adjoint donc une fusion « de la fin et des moyens », la fin étant entendue au sens d'idéation (l'intention mentale, le *Logos*,

---

<sup>33</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *op. cit.*, p. 20. Marida Di Crosta situe également l'apport esthétique principal de l'art du numérique dans l'interactivité : « Définie comme l'échange instrumentalisé entre l'utilisateur, le programme informatique et le dispositif technologique, l'interactivité constitue la propriété esthétique principale spécifique aux médias informatisés », in *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, de boeck, 2009, Paris, p. 13. Il ne me semble pas que l'interactivité soit une question fondamentale mais plutôt un effet qui découle du problème. Le problème étant le déplacement constant de la question « qui » attribuée originellement à l'auteur et qui devient désormais de plus en plus urgente à mesure que l'auteur lui-même tend à se multiplier : le créateur, l'intelligence artificielle ou le récepteur ? Elle s'inscrit, je le répète, dans un cadre artistique et communicationnel où l'énonciation prime sur l'énoncé. Voir plus bas dans la section « Art du numérique » de mon mémoire pour les analyses sur cette problématique.

derrière l'outil) et le moyen étant entendu au sens d'outil technique (le média donc). De cette fusion des intelligences fin et moyen, à l'opposée du découplage classique (fin intelligente vs. moyen non intelligent – conforme au dualisme chrétien) on en tire l'expression d'interactivité. L'interactivité serait cette médiation qui lierait l'intelligence de l'outil à l'intelligence de l'homme et qu'il y aurait un dialogue homme-machine. Et que l'apport du numérique se situerait dans les deux caractéristiques suivantes : la calcul et l'interactivité.

*« Ces caractéristiques – calcul et interactivité – font l'incontestable nouveauté technique de l'image numérique et la dotent de qualités qu'aucune image n'avait possédées auparavant. Pour la première fois dans l'histoire des techniques figuratives, la morphogenèse des images (création des formes) et leur distribution (diffusion, conservation, reproduction et plus largement socialisation) sont dépendantes de la même technologie. Ce qui change profondément le statut traditionnel de l'image et retentit directement dans le champ artistique. Œuvres, médiateurs et publics vivent dorénavant à l'heure du numérique.<sup>34</sup> »*

Il y a donc une tension qui conditionne les interprétations des médias dans la mesure où il nous est difficile de distinguer une intelligence du côté de leur technicité quant à celle qui réside dans la spécificité des faits symboliques et culturels. Et que donc une technologie (un logos des relations techniques) s'oppose (et accompagne en même temps) à une sociologie (un logos des relations humaines). On verra que, à travers leur démarche expérimentale face à la technicité de leur processus créatif, le collectif Obvious explicite très souvent leur volonté d'une pédagogie sociale et d'un souci de démocratisation de l'usage des outils numériques dans la création artistique.

#### **IV – La spécificité de l'Intelligence artificielle par rapport au problème médiatique contemporain**

Dans les médias qui précédaient le numérique l'outil était évidemment un prolongement de la pensée humaine. Mais il se situait précisément dans un lieu qui exprimait autant la pensée logique de l'homme qu'il passait nécessairement par toutes ses faiblesses corporelles. Qu'il s'agisse d'apprendre la peinture, d'apprendre à jouer d'un instrument de musique, de coudre, de sculpter, de porter une caméra<sup>35</sup>, l'outil nous révélait toutes les phases successives par lesquelles l'homme engageait une lutte avec la matérialité du monde. Si le résultat final était le

---

<sup>34</sup> *Id., ibid.*, p. 25. On sait que Jeanneret en revanche récuse la notion d'interactivité pour définir le numérique.

<sup>35</sup> Les cinéastes et les théoriciens du cinéma ont pensé les rapports au mouvement de caméra soit avec le corps de l'homme (caméra active), soit avec l'œil de l'homme (caméra perceptive), soit encore avec la pensée de l'homme (caméra conceptuelle).

produit de la pensée (résultat final inscrit sur le support médiatique), le processus, quant à lui, était la production d'un corps en action. L'outil était donc cet intermédiaire entre le support et la pensée qui rappelait à l'homme qu'il avait un corps agissant. À la différence sans doute que l'art du numérique requiert une pratique *dégestualisante* dans le sens qu'il ne s'adresse plus à une activité corporelle mais immédiatement à une activité purement scripturale. De la même manière que le support écrit, l'art du numérique ne mobilise que le minimum nécessaire pour produire une image, à savoir la main, extrémité du corps la plus en contact avec notre cerveau.

*« Celles dont la structure corporelle correspond à la plus grande libération de la main sont aussi celles dont le crâne est susceptible de contenir le plus grand cerveau puisque libération manuelle et réduction des contraintes de la voûte crânienne sont deux termes de la même équation mécanique.<sup>36</sup> »*

Tandis que le bras que nécessitait encore l'acte de peindre nous engageait dans une dimension physique avec les autres supports médiatiques, le numérique reste un média de l'écrit qui conditionne une posture scripturale réduite à une économie maximale de l'énergie corporelle. Le média numérique nous engage donc dans un rapport avec un outil d'écriture et tout l'art du numérique est une esthétique de cet *outillage de l'écrit*, cette *pratique de la symbolisation*.

*« What distinguishes software art from other artistic practices is that, unlike any form of visual art, it requires the artist to write a purely "mathematical" description of their work<sup>37</sup>. »*

*« Toute la culture serait désormais régie par le calcul ; et c'est dans le domaine de l'image, cette relation sensible au monde, que le triomphe du calcul produirait les effets les plus aliénants.<sup>38</sup> »*

Déjà toute une partie de l'art contemporain à partir des années soixante, dans la lignée à tendance linguistique qu'on a décrite (de Kandinsky à Vasarely), va prendre en considération les rapports linguistiques que le calcul cybernétique et les théories de l'information avaient introduits. Là où Derrida et Lyotard dénonçaient la mathématisation du langage, certains artistes comme Vera Molnar<sup>39</sup> ou François Morellet prenaient les formes algorithmiques et statistiques comme modèle de composition artistique. Il y a eu dès cette période une alliance esthétique

---

<sup>36</sup> André Leroi-Gourhan, *Le Geste et la parole. Technique et langage, op., cit.*, p. 88.

<sup>37</sup> Christiane Paul, *Digital art*, Thames and Hudson, New-York, 2025, p. 124.

<sup>38</sup> Yves Jeanneret, *op., cit.*, p. 65.

<sup>39</sup> Vera Molnar est la première artiste à avoir réalisé des œuvres à partir d'outils régis par une intelligence artificielle.

entre la méthode informatique et la pratique créatrice, alliance dont descend aujourd'hui l'art du numérique.

« *Cette critique du progrès illimité – absence de limites qui caractérise fondamentalement la modernité – fut reprise et développé par les penseurs de la postmodernité, plus particulièrement Jean-François Lyotard dans la Condition post-moderne (1979). Le philosophe critique le positivisme affiché par les "métaréçits" et la croyance en la rentabilité performative de la "pensée calculante" et de la technologie moderne. Lyotard ne condamne toutefois pas la démarche des artistes qui utilisent dans un dessein expérimental et esthétique les technologies et il en apporte la preuve dans l'exposition dont il est coorganisateur, Les Immatériaux, [...] où son présentés poèmes et images réalisés à l'ordinateur.<sup>40</sup> »*

Et surtout, il faut le souligner, c'est à partir de cette époque que l'enjeu esthétique entre la conception formelle de l'art (tendance linguistique) et la conception informelle (tendance brutalement empirique) va prendre un nouvel aspect, dont l'art du numérique est entièrement redevable à l'heure d'aujourd'hui.

« *Pollock's astonishing achievement has been called "fractal expressionism", to distinguish it from the statistical fractals that appeared with the advent of the computer art in the 1980's.<sup>41</sup> »*

L'information linguistique n'étant plus signifiante (syntaxico-sémantique) mais probabiliste et algorithmique, et les structures n'étant plus des structures significatives mais purement mathématiques, la sensibilité empirique a son tour, pour lutter, devient une vaste exploration des hasards qui perturbent la formalisation inébranlable des processus informatiques. Les traits non-pertinents dans la langue sont remplacés par la notion de *bruit* dans la donnée et l'ordre empirico-sensible de l'homme par une gigantesque machinerie d'improbabilités et à partir du moment où les théories de la cybernétique envahissent le milieu de l'art toute une esthétique basée sur l'*aléatoire* va surgir. À partir des années 60, l'erreur de calcul (l'incalculable), le biais, le désordre, l'incertain, l'incommensurable, l'imprévu et l'imprévisible, deviennent tout un champ de possibilités esthétiques contre le *Logos*. L'illogique conjoncturelle comme le mot d'ordre esthétique contre la logique structurelle de la communication.

Le propre de l'intelligence artificielle est donc en premier lieu qu'il s'agit d'un outil qui échappe partiellement aux mains des hommes. C'est un outil qui s'absente partiellement du corps des

---

<sup>40</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, op. cit., p. 123.

<sup>41</sup> Alexandra et Andreas Papadakis, *Innovation from experimentation to realisation*, op. cit., p. 20.

hommes y compris des extrémités les plus radicales où pouvaient encore se situer les stylos, les machines à écrire, les claviers d'ordinateur, et qui maintenaient encore le corps des hommes dans une posture scripturale. Bien sûr que, dans un premier temps, l'intelligence artificielle doit être codée et qu'en cela elle nécessite encore quelques restes de nos aptitudes scripturales. Mais c'est bien après l'activité de codage, après l'exercice d'écriture humaine, que s'exprime tout le travail d'élaboration de la pensée artificielle. Et, justement, l'art du numérique, tel qu'on l'analysera, est bien de mettre le cœur de son discours et de son esthétique sur le *fait artificiel de l'intelligence*. C'est en cela que l'art du numérique intervient sur la scène esthétique comme un énième point d'interrogation du rapport pensée-outil-média. L'IA est-elle un outil ou une pensée ? Matériel-sensible (artifice) ou formel-idéal (intelligence) ? Est-elle un prolongement de la pensée humaine ou se situe-t-elle en dehors de la sphère de la pensée humaine ? Nous met-elle en rapport avec un ensemble de problématiques technologiques ? ou en rapport avec un ensemble de problèmes sociologiques ? Est-ce que c'est un fragment de l'homme et des hommes ? ou un fragment de la machine ? Du fait même qu'il s'agit d'un outil indépendant de la gestualité de l'homme, et qu'elle exécute un ensemble de processus dont le résultat n'est pas prévu par notre intention, bien qu'on puisse l'orienter, la *programmer*, l'intelligence artificielle semble largement bénéficier dans notre imaginaire d'une forme d'autonomie, si ce n'est totale du moins partielle, et qu'à cette autonomie partielle on y accole toute une série d'incertitudes et d'incompréhensions quant à ce qu'elle est réellement. Et que de ces incertitudes on conclut de deux manières. Soit il s'agit d'une super performance de la logique, tellement rationnelle qu'elle excéderait les capacités de l'homme (un *hyperlogos* en action) ; ou soit au contraire il s'agit d'un processus aléatoire qui met la logique en suspens. D'un côté l'intelligence artificielle serait ce dopage de la logique poussé à l'extrême et préparé de longue date par toute l'histoire de nos outils techniques. De l'autre elle serait la déraison à l'état pure, la force d'intensité créatrice débridée qui pourrait enfin s'exprimer à l'encontre de toute forme de pensée logique. Et c'est bien au sein de cette incertitude qu'une notion comme celle d'esthétique apparaît dans le champ de l'art du numérique. Ce que cet art donne à voir, et c'est pourquoi il est si caractéristique de notre époque, c'est une nouvelle fois ce point de jonction où la logique se voit confrontée à ce qui lui échappe sans cesse. Où l'hyperlogique est mis en rapport avec ce qui lui résiste : l'aléatoire.

Le curseur du logos qu'il fallait situer tantôt du côté de l'objet technique, tantôt du côté du sujet humain et entre lesquels le support se constituait comme interface *médiatrice*, comme média, se retrouve après des siècles d'interrogation une nouvelle fois au cœur du problème esthétique

de notre époque. Et c'est aujourd'hui l'art du numérique qui nous fournit ce champ d'interrogations.

Pour résumer, le média est donc cette « interface » au croisement de plusieurs interrogations :

- . entre matière sensible et forme idéale
- . entre image et langage
- . entre outil technique et culture sociale

Le numérique, lorsqu'il se heurte à des apriori comme à travers la notion « dématérialisation » ou à l'inverse confronté à des enjeux climatiques lorsqu'on pointe du doigt les dégâts climatiques causés par les serveurs où sont *physiquement* stockées en masse les données, se révèle lui aussi pris entre un imaginaire formel et abstrait et un imaginaire matériel et concret. Le numérique est l'aboutissement dernier de toute une évolution de nos outils médiatiques et de nos surfaces de représentation et, en parallèle, de nos diverses manières de les penser. Nous les concevons donc, et les artistes du numérique compris, tels que nos héritages philosophique, sémiologique et linguistique, mais aussi et surtout esthétique et artistique, nous ont appris à les considérer.

Nous verrons donc dans la partie qui suit dans quelles mesures ces apriori constituent entièrement la mise en situation de l'objet artistique du numérique dans les discours d'Obvious mais aussi à travers leurs processus de création artistique.

## **PARTIE B – PRATIQUES DE L'ŒUVRE D'ART AUTOUR DU NUMÉRIQUE**

Les conditions de production de l'œuvre d'art et les conditions de sa circulation sont produites par un même outil qui est : le numérique. C'est-à-dire que le numérique est autant à l'intérieur de l'œuvre, par l'utilisation d'ordinateurs, d'une Intelligence Artificielle, ne nécessitant donc aucun effort de numérisation supplémentaire (contrairement à la numérisation d'œuvres physiques comme la peinture, la sculpture, tout type de support argentique, etc.), qu'à l'extérieur, à travers sa diffusion et sa circulation, à travers les réseaux sociaux, les sites internet, les marketplaces NFT. L'œuvre du numérique s'acclimate donc parfaitement d'un environnement extérieur qui lui est partiellement identique, du moins dans son langage. Et que donc, l'œuvre d'art du numérique trouve un support de communication qui lui est particulièrement adapté, notamment les réseaux sociaux qui peuvent facilement favoriser des formats immédiats, courts, ou du moins suffisamment brefs qui ne requièrent pas une pratique de visualisation qui coupe le fil constant de la navigation, et mobilisant une forte sémiotique visuelle. Et, en effet, immédiateté, brièveté temporelle et sémiotique visuelle sont trois dimensions inhérente aux travaux du collectif Obvious.

Analyser les pratiques du numérique autour de leurs œuvres revient donc à convoquer les conditions numériques de leur circulation et de leur mode de communication. Les champs exploratoires que nous convoquons seront ceux définis dans le corpus à savoir leur site internet, leur réseaux sociaux et leur profil sur les marketplaces NFT (SuperRare et Foundation).

## **V – Définitions du numérique**

Parmi l'ensemble de mes lectures il m'a été difficile de tomber sur des ouvrages qui prenaient le temps de définir précisément le mot numérique. Moi-même dans la première partie de cette étude je l'ai convoqué à de multiples reprises sans me donner la peine d'en expliciter le terme. Mobilisant à la fois des expressions diverses comme « numérique », « art numérique » ou plus souvent « art du numérique », j'ai parlé comme si le lecteur savait pertinemment de quoi il s'agissait. Et, en effet le terme étant suffisamment convoqué de nos jours et ce à travers l'ensemble des pratiques qui constituent nos sociétés actuelles, sciences, technologies, informatique, économie, politique, marketing, marché de l'art, communication, réseaux sociaux, apprentissages scolaires, études anthropologiques, etc. que chacun peut avoir une idée plus ou moins évidente de l'importance que ce terme peut revêtir. Chacun dispose aujourd'hui d'une multiplicité de gadgets façonnés par l'outil numérique qui à leur tour façonnent nos comportements et notre rapport aux autres. Seulement, la complexité de leur production nécessite souvent des compétences assez pointues et, bien que tout le monde utilise des outils numériques, rares sont ceux qui connaissent véritablement leur fonctionnement interne. Or,

justement, le collectif Obvious, ainsi que ceux qui composent son public, semblent plutôt faire partie de ces « rares », entre développeurs, ingénieurs data, programmeurs, qui ont une affinité évidente avec l’outil numérique. Et que donc toute une culture du numérique accompagne une culture artistique qui n’est pas la même que celle des milieux plus traditionnels. Il y a une sociologie des pratiques artistiques qui accompagne la culture du numérique dont les publics et les codes et les valeurs esthétiques doivent être précisément définis.

Il conviendrait donc d’introduire une définition du terme « numérique ».

### 5. 1 – Le numérique comme « représentation mathématique » du monde

Le numérique signifie littéralement ce qui est représenté par des nombres.

Définition de numérique<sup>42</sup> :

1. **Qui est représenté par des nombres, se fait avec des nombres.** *Valeur numérique.*  
*Calcul numérique.*
2. **Évalué en nombre.** → quantitatif. *La supériorité numérique de l’ennemi.*

Le mot renvoie donc dans un premier temps à une « représentation » et dans un second temps à un type de représentation qui serait purement mathématique. Il s’agit donc d’une forme de représentation, tel qu’on a pu la définir plus haut, qui sert d’instance médiatrice discontinue dans notre rapport aux choses sensibles. Le numérique est une discrétisation des phénomènes physiques, discrétisation par laquelle d’ailleurs nous pouvons d’emblée y associer une logique (*logos*) par opposition à la continuité analogique (*analogon*) des formes médiatiques antérieures (peinture, photographie et cinéma argentiques). Le discontinu incarne dans nos traditions logiques (depuis Aristote jusqu’aux philosophies analytiques) la forme, le formel, la rationalité, l’analyse. Ce qu’il faut relever de cette expression de « représentation mathématique » est qu’elle constitue tout un long mûrissement, un long aboutissement de tout un appareillage mental occidental (présent, il est vrai, dans toutes les cultures mais à des degrés d’importance moindre), qui a voulu s’approprier le monde à la manière d’une schématisation qui bornait, limitait, instituait un ordre des choses et donc un ordre des connaissances. Le discontinu est ce qui permet d’affecter une essence (une intériorité constituée par une *limite*) aux choses, de les délimiter et donc de les définir et de les connaître. Le discontinu est si profondément ancré au cœur de notre système philosophique et de notre vision rationnelle du monde qu’il serait complètement illusoire de lui donner une définition sans le rapporter à tout le terrain

---

<sup>42</sup> Définition d’après le Robert en ligne : <https://dictionnaire.lerobert.com/definition/numerique>

idéologique qu'il traîne implicitement en son sein. Et en effet, le numérique est bien l'opération par laquelle la logique du discontinu et les méthodes analytiques ont infiltré le système de fonctionnement de nos outils techniques. On insiste peu, en effet, sur le fait que le numérique est avant tout une vision du monde basé sur le découpage analytique des choses, avant même d'être un outil technique. Le numérique est une vision du monde basée sur l'importance du discontinu et de la logique dans nos systèmes représentatifs et, donc, médiatiques. Et que, là où dans les supports médiatiques analogiques on s'interrogeait encore sur la spécificité des phénomènes qu'ils exprimaient (sensibles ou rationnels ?), le support numérique semble quant à lui avoir adopté définitivement la totalité des acquis de l'analyse logique dans son mode de fabrication. La formalisation mathématique binaire en 0 ou 1 (0 et 1) est le paradigme (et le syntagme) le plus radicalement abstrait de tous les processus logiques et linguistiques.

## 5. 2 – Le numérique comme information

Technique. **Se dit de la représentation de données, de grandeurs physiques sous formes de nombres** (opposé à *analogique*), **ainsi que des procédés utilisant ce mode de représentation** → digital. *Traitement numérique de l'information* (→ numériser)

- **Qui est codé sous forme de nombres.** *Son numérique. Images numériques – Caméra, appareil photo numérique, recourant à ce type de représentation* (s'oppose à *argentique*).
- nom masculin Le numérique : **l'ensemble des techniques utilisant des signaux numériques.**

Ensuite le numérique est également un traitement de l'information. C'est-à-dire que tous les signaux physiques de la nature absorbés par le traitement discontinu subissent un enregistrement sous forme de données mathématiques. (Dans le numérique la Nature subit un traitement de Langage, conformément aux mouvements esthétiques de l'abstraction à tendance linguistique décrits plus haut). Cet enregistrement, cette donnée, se retrouve donc stocké sous forme mathématique (0, 1) sur un support physique (le disque dur) et constitue une information ou une suite d'informations. Il s'agit donc, en plus d'un type de représentation, d'un type de technique : le numérique est une technologie.

« *Quant au terme de "technologie" dont certains puristes déplorent, parfois avec raison, qu'il se substitue systématiquement à celui de "technique", nous continuerons à l'employer, car il correspond à un changement d'état profond de la technique : le passage d'une activité*

*empirique à une activité réglée par un raisonnement formalisé, sa subordination systématique à la science et à ses méthodes, au logos.<sup>43</sup> »*

Évidemment le terme prête à confusion et à juste titre. Car en effet le mot information qu'on emploie pour qualifier la donnée stockée sur le disque dur nous l'employons également pour qualifier le savoir que nous, humains, nous tirons de la lecture d'un support médiatique (en l'occurrence ici le média numérique). En d'autres termes le mot information sert à la fois à qualifier ce que le disque dur enregistre (le codage binaire) et à la fois ce que nous nous enregistrons comme connaissance à la lecture de ce média. Lorsque je vois un documentaire sur l'écran de mon ordinateur on peut dire que le disque dur enregistre les informations concernant les données des images documentaires autant que ma conscience enregistre les informations véhiculées par les propos montrés (ou dits) par ce documentaire.

*Arguties, dia-t-on encore : elles traitent de l'information, qui est à la fois leur input et leur output. Mais la culture est-elle, en quoi que ce soit, un output ? L'illusion que nous serions face à un processus qui traiterait une matière première, l'information, est le cœur des confusions. Il ne suffit pas, du tout, que les technologies "traitent de l'information" (c'est-à-dire soumettent les objets du monde à un certain type d'écriture mathématique) pour qu'elles produisent de l'information" (c'est-à-dire modifient la perception que nous avons du monde, informent notre esprit, mettent en forme notre relation au réel).<sup>44</sup> »*

Par la suite Jeanneret mentionnera une différence entre information1 (mathématique, celle qui est purement informatique en 0/1) et information2 (sociale, celle qu'on transmet entre individus humains). L'information1 est asémantique est purement mécanique : il s'agit d'une suite d'instructions quantitatives. C'est le rapport entre la nature et la machine binaire. L'information2 quant à elle est linguistique au sens littéral du mot, c'est-à-dire qu'elle véhicule des signifiants (phonologiques, morphologiques, syntaxiques) et des signifiés (sémantiques), propre en réalité à toutes les formes médiatiques : on retrouve le rôle du média qui véhicule un message à travers des codes sémiotiques (visuelles et/ou parlées, gestuelles, contextuelles, etc.). C'est le rapport entre la nature et la conscience des hommes. Jeanneret semble maintenir une volonté de distinguer les deux types d'information dans la mesure où nos systèmes sociaux et humains de lecture ne doivent pas être amalgamés à la cybernétique mais doivent plutôt interroger comment la « cybernétique modifie ce qui nous est donné à lire ».

---

<sup>43</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique, op. cit.*, p. 16.

<sup>44</sup> Yves Jeanneret, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, op. cit., p. 58.

*« [N]’étant pas pur enregistrement mais espace matériel lisible, le média ne transmet pas de l’information mais crée des espaces de signification, au sein d’une culture des signes. Le traitement des formes par le calcul ne peut se substituer à leur lecture par le regard, le premier procède d’une autre logique que la seconde. [...]. La question n’est pas de comprendre en quoi la société est une machine cybernétique (une machine à traiter les flux d’information1) puisqu’elle n’en est pas une, mais de comprendre en quoi l’existence de dispositifs de traitement de l’information1 peut affecter notre façon de produire, conserver, interpréter l’information.<sup>45</sup> »*

Si j’insiste sur la définition du mot information et sur les complexités sémantiques qu’il entretient par rapport au champ des théories de la communication numérique ce n’est pas par hasard. Car, en effet, l’usage du numérique qui est fait par Obvious, et d’autres artistes similaires, tend à mettre en relief l’information traitée par la machine en elle-même et que ce que ma lecture doit être amenée à prendre en considération c’est bien le processus mathématique en tant que processus mathématique. Lorsqu’on évoquera plus loin les traitements algorithmiques tels que les GAN ou les image-to-text (qui sont deux types de *deep learning* fondés sur l’apprentissage de modèle de données) on verra que le résultat esthétique (donc l’information2 au sens de Jeanneret, celle qui est censée véhiculer un code significatif et sémantique) reflète le travail effectué par l’information1. Et qu’à un tel niveau de lecture il n’est pas aussi aisé de déterminer une disparité entière entre les deux types d’information. Ceci est d’ailleurs d’autant plus intéressant que l’informatique, à savoir la conduite d’une information, se définit elle-même comme la réduction constante de probabilité : plus on réduit les choix de départ d’une source émettrice vers un récepteur final, plus on obtient d’information. L’informatique se définit justement par la réduction des possibilités, conformément au schéma logique (arborescent pour parler comme les philosophes logiciens ou logarithmique pour parler comme les mathématiciens), ou chaque branche successive amène à une alternative de plus en plus nécessaire et certaine.

*« Tel est, très simplifié, le principe de la théorie mathématique de l’information, qui consiste à définir l’information comme une valeur quantitative, variant de façon inverse à la probabilité et, à partir de là, à calculer statistiquement sa présence.<sup>46</sup> »*

---

<sup>45</sup> Yves Jeanneret, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l’information ?*, op. cit., pp. 63-64.

<sup>46</sup> *Id.*, *ibid.*, p. 61.

*« L'information est moins ce qui est dit que ce qui peut être dit. Un message calculable en 1 bit (le choix entre deux probabilités équiprobables) et un message de 3 bits (le choix entre 8 possibilités équiprobables) se distinguent par le nombre plus grand de choix possibles que la seconde situation présentait – à la source – par rapport à la première. Dans le deuxième cas, le message informe davantage parce que – à la source – il y avait une plus grande incertitude à l'égard du choix qui se serait trouvé réalisé. [...]. L'information représente la liberté de choix dont on dispose dans la composition d'un message, c'est donc une propriété statistique de la source des messages.<sup>47</sup> »*

Alors que le travail dans les œuvres d'Obvious est bien de mettre en avant l'improbabilité du processus informatique et de renvoyer à la part d'improbabilité qui constitue l'intelligence artificielle. Et donc de confronter l'improbabilité à son propre système voire même à la limite de son propre langage : l'erreur, l'inattendu, la défaillance, le hasard (à la limite entre information et bruit), constituent le style expérimental des arts du numérique, une sorte de retournement du langage contre son propre système de fonctionnement, une interrogation sur la logique et l'illogique des systèmes mathématiques. Ce n'est pas tant qu'il faille y voir un ordre des signification construit par l'intelligence artificielle comme si on tentait d'y déceler une cognition à la manière d'un esprit humain (l'intelligence artificielle serait une duplication de l'intelligence humaine). C'est tout simplement la volonté de confronter un système algorithmique ultra codé au seuil des aléas qui peuvent constituer sa marge. Dans cet art du numérique, une esthétique de l'aléatoire répond à une éthique (conduite) de la probabilité informatique. C'est précisément parce qu'on ne sait pas ce que peut faire la machine, ni donc à quoi s'attendre, que l'intelligence artificielle revêt un enjeu artistique. Il s'agit d'un réemploi catégorique du langage numérique dans ses fondements où le principe est d'en faire non plus tellement un outil d'écriture mathématique, bien qu'il le soit, mais un objet aléatoire à contempler. D'une certaine manière l'opération informatique, l'information<sup>1</sup>, est donnée à la fois comme fonction médiatique et comme propos esthétique. Lorsqu'on disait qu'il faut passer par toute une simulation de l'artéfact du type « œuvre d'art » c'est aussi qu'il faut passer par tout un processus de visibilité du langage, faire passer le lisible abstrait dans le visible concret. Donner corps au Langage numérique.

On peut rétorquer que si on interprète les travaux d'Obvious de cette manière c'est en référence à notre héritage esthétique qui remet en contexte cette approche dans un cadre socio-culturel :

---

<sup>47</sup> Umberto Eco, *La Structure absente*, op. cit. p. 46.

1) qui appartient à l'histoire de l'art ; 2) où l'art est associé à l'idée de nouveau et d'expérimentation ; 3) où l'intention artistique de « faire art » est conforme à la conception occidentale de la notion d'auteur ; 4) aux problématiques évoquées dans la partie A et qui font questionner la production des savoirs en rapport à nos formes médiatiques, à nos outils, en tant que simple artifice prolongeant la pensée humaine, ou en tant qu'intelligence autonome ; 5) dans un cadre philosophique et médiologique qui situe la pensée humaine en rapport avec la pensée technique, etc. Et que donc j'interprète les résultats esthético-mathématiques produits par une intelligence artificielle en fonction d'un ensemble de savoirs sémantiques et symboliques propres à ma culture et à l'histoire sociale auxquelles j'appartiens. Je lis donc les résultats aléatoires produits par l'intelligence artificielle en fonction de mes repères idéologiques et signifiants à l'intérieur d'une culture donnée. Ce n'est pas faux et, de ce point de vue, quelque chose de l'information<sup>2</sup> garde toute sa pertinence. Évidemment qu'à travers la lecture d'une œuvre d'Obvious il faut y joindre toute une interprétation qui dépasse le simple langage mathématique. Simplement ce qu'il faut considérer plus attentivement c'est le fait que l'art du numérique tel qu'il est pratiqué par Obvious constitue une mise en situation visible du langage informatique et que ce langage constitue in fine l'objet de notre perception. Ils annulent la neutralité du média numérique en donnant à percevoir l'épaisseur de son fonctionnement.

Il y a donc deux aspects qui définissent le numérique. D'abord il s'agit d'un type de représentation analytique, discontinue, qui advient à la suite d'une vision logique et rationnelle du monde. Ensuite il s'agit d'une conduite de l'information qui repose sur une succession de choix binaires du plus improbable au plus probable et que donc l'informatique, et notamment l'image informatique, se caractérise par un traitement quantitatif et probabiliste des phénomènes du monde.

L'art du numérique est donc un événement de l'histoire des arts qui répond à ces deux définitions 1) en remettant la question du *Logos* qu'entraînent tous les supports médiatiques entre l'artifice technique et l'intelligence humaine et sociale ; 2) en agissant à l'encontre de l'évidence probabiliste de l'éthique numérique et en révélant l'envers du système informatique par la reconsidération d'une esthétique basée sur l'aléatoire et l'incertitude du résultat transmis.

## VI – Les arts reproductibles et les arts numériques

Jeanneret disait qu'il était « de la nature de l'information<sup>1 + 2</sup> d'être essentiellement invisible<sup>48</sup> » et que cette invisibilité ressortait d'une problématique fondamentalement politique : l'idéologie d'une neutralité du dispositif numérique entièrement homogène (idéologie de l'intégration), entièrement dématérialisé, immédiat et interactif avec ses utilisateurs. Dans son ouvrage il résume parfaitement les apriori idéologiques, autant de la part des acteurs que des consommateurs, qui gravitent autour des pratiques du numérique et qui nous font percevoir ce média comme une chose transparente, purement scientifique et dont la transmission incarnerait une définitive formulation objective, un rapport au monde réaliste. Simplement ce n'est pas l'apanage du numérique de se considérer comme neutre et objectif. Tous les supports médiatiques ont voulu se voir ainsi, conformément à leur prétention à s'amender de leur condition matérielle et à affecter uniquement l'esprit pur des hommes. La capacité des médias à produire de l'idée et du symbole a toujours participé à cette croyance en une forme d'immatérialité. Jeanneret ne semble pas voir qu'il s'agit en fait d'un processus qui a conditionné les formes médiatiques bien avant le numérique, bien que le numérique participe d'un imaginaire de la dématérialisation qui lui soit propre (le *Logos* de l'ordre technocratique par excellence). En effet, le vocabulaire propre au numérique emploie souvent le terme de « dématérialisation » comme si on parlait de la matière pour s'en abstraire, comme si l'information, ou la donnée, était un processus d'abstraction de la matière. Il s'agit comme on l'a souligné dans notre première partie d'une vision qui remonte à toute une évolution des apriori médiatiques et des systèmes de vision dualistes qui résulte d'une dépréciation de la matière au profit de l'idée, dépréciation monothéiste qu'on retrouve désormais dans la linguistique, l'informatique et toutes les formes d'études sémiologiques (la croyance au Signifiant par exemple). Les conditions de neutralité du support matériel ont été implicitement niées car leur dimension d'objet concret, leur *objectivité*, frayait avec le monde insignifiant du sensible.

### 6. 1 – Les médias reproductibles avant le numérique

Mais dans l'histoire des techniques il y eut un renversement qui a bouleversé à la fois le champ des arts plastiques et les lectures des supports médiatiques. L'arrivée des techniques de reproduction mécanique, à l'instar de la photographie et du cinéma, a vite été taxée de neutralité objective, reposant sur une impression chimique des faits lumineux. Les supports de

---

<sup>48</sup> Yves Jeanneret, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information ?*, op. cit., pp. 141-142.

reproduction automatique pouvait servir à communiquer des fragments du bout du monde à des populations de plus en plus nombreuses. À la mécanisation du processus s'ensuivait une propagation des connaissances entre les individus. Aux bouleversements de la technique s'ensuivaient donc des bouleversements sociaux. Instrument pédagogique au service du patrimoine culturel ou conservation d'œuvres ou de supports détériorés par l'usure du temps, les médias automatisés jouaient le rôle de *mémoire du monde*, et surtout de mémoire fidèle à la *réalité objective* du monde. Ils venaient donc remplir le rôle d'archives ; ils *documentaient* le monde.

« *Premièrement, la reproduction technique se révèle être plus indépendante de l'original que la manuelle. Elle peut, à titre d'exemple, mettre en évidence par la photographie des aspects de l'original qui ne sont accessibles qu'à la lentille ajustable et à ses angles de vue arbitraires et privilégiés, mais pas à l'œil humain ; ou bien s'appuyer sur des procédés comme l'agrandissement ou le ralenti, et ainsi fixer des images qui échappent tout bonnement à l'optique naturelle*<sup>49</sup> »

Mais ce rôle éminemment objectif ne pouvait pas se poursuivre sans se confronter à un problème très particulier qui concernait l'essence des objets d'art. Les œuvres d'art pouvaient-elles être perçues fidèlement par une prise de vue mécanique et objective alors même qu'elles étaient censées refléter l'intériorité de l'âme ? Il est vrai que cette « intériorité » résulte d'une conception de la figure de l'artiste héritée du romantisme caractéristique du XIXe. Mais, comme je l'ai déjà souligné, l'artiste était celui qui, à travers un support médiatique (une surface de représentation comme une toile, une fresque, peu importe), produisait une idéation suprasensible. Or, à l'époque de la Renaissance forme et matière (ou intelligibilité et sensibilité) n'appartenait pas au même monde. Le *dualisme* propre à une culture encore dominée par l'Église (et aussi le platonisme) conservait une séparation nette et radicale entre monde sensible et monde intelligible. La matière était folle, la sensibilité était irrationnelle ; la forme était raisonnable, l'intelligibilité était la logique même. Alors qu'au XIXe, le développement des progrès techniques (matériels donc), le remplacement des pouvoirs religieux par une classe bourgeoise, l'organisation des systèmes économiques industrialisés, l'essor des théories marxistes et libérales, le développement des sciences et des théories positivistes ainsi que la mise à distance de plus en plus évidente des systèmes métaphysiques (christianisme et platonisme) vont mettre *la logique dans la matière même*, là où à l'époque classique on avait tenu à conserver une séparation (matière irrationnelle et, *au-delà*, idée rationnelle). *La pensée*

---

<sup>49</sup> Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Allia, Paris, 2016, p. 20.

*matérialiste consistait à logiciser la matière elle-même.* Ce matérialisme qui gagnait les sphères bourgeoises, cultivées et universitaires, de la société occidentale de cette période voyait des premiers noyaux de résistance dans les milieux artistiques et littéraires d'où, à plusieurs reprises et de diverses manières, les visions romantiques ont émergé. Bref, tout ceci pour expliquer qu'à l'apparition de la photographie de nombreux artistes romantiques ne pouvaient considérer ce média comme une opération artistique par essence car la logique au sein du dispositif (mécanique et chimique) pâtissait fondamentalement d'un véhicule idéologique matérialiste. Et que, donc, conformément à la tradition humaniste des beaux-arts, le *Logos*, l'idéation, devait nécessairement se situer *au-delà* de la matière et non dans la matière elle-même<sup>50</sup>. Au fond, les artistes romantiques ont conservé l'idée que la matière était nécessairement non artistique et trivial (le cubisme et le ready-made mettront fin à cette vision). Bien que ce ne fut plus au nom de sa prétendue irrationalité, mais au nom de son excès d'objectivité. La Folle matière de Platon et la Coupable-Pêcheresse matière de l'Église était devenue l'Objective, celle des scientifiques et des bourgeois. Il fallait donc, conformément à la tradition des beaux-arts, continuer à transcender cette matière mais, cette fois-ci, pour d'autres raisons : non plus par inspiration d'un monde intelligible, ou de Dieu, mais par l'intériorité inaliénable du Moi. Ce qui transcendait et formalisait la matière Objective, par la pensée philosophique ou par la création artistique, c'était la grande formule Subjective du Moi<sup>51</sup>. Les techniques de représentation de plus en plus scientifiques (et à prétention objective) se voyaient donc nécessairement critiquées par les artistes de cette époque puisqu'elles dépossédaient le geste créatif de la singularité intérieure de l'artiste.

*« Très critique envers la photographie, qu'il compare à l'imprimerie et à la sténographie, Charles Baudelaire la considérait seulement comme une sorte d'écriture à finalité*

---

<sup>50</sup> Bien qu'à la Renaissance et à la période classique cet au-delà était encore de la divinité (ou de l'Idée transcendante), alors qu'après la révolution kantienne cet au-delà prendra la figure du Sujet transcendantal (le Moi).

<sup>51</sup> Obvious, dans certaines de leurs interviews, semble également poser ce genre de questions, de manière assez superficielle et sans y répondre réellement. Qui est l'artiste ? Nous ou l'intelligence artificielle ? C'est que, à mon avis, la question des arts du numérique ne se situent plus du tout à l'aune de cette problématique que le romantisme a posé en bloc et que, bien que leur travaux ne semblent pas envisager du tout le support matériel médiatique de la même manière que les peintres du XIXe, ou les photographes du XXe, Obvious conserve néanmoins un a priori tenace qui dénature les véritables enjeux de leurs expérimentations. L'intelligence artificielle ne doit être considérée ni en rapport à de l'Idée pure, ni à Dieu, ni au Moi Subjectif. Il conviendrait peut-être de reconsidérer sa logique, son *Logos*, en rapport avec du Langage et de la Structure, puisqu'il ressort d'une opération numérique et que nous nous situons désormais après le grand siècle de la linguistique et de l'informatique. Aussi la question « Qui ? » ressort d'un problème de l'énonciation (tel qu'on le définira à la fin de cette partie en rapport avec l'expression « art du numérique ») qui doit être radicalement pensé en terme linguistique.

*informative, inapte à développer l'appréciation esthétique. En cela, il refoulait toute influence favorable de la valeur esthétique des reproductions, sur le développement de l'intérêt – aussi bien sensible qu'intellectuel – porté aux œuvres d'art par l'intermédiaire de leurs images.*

*L'image photographique lui semblait synonyme de mémoire morte, véhiculant des informations précises, détaillées, mais complètement inapte à stimuler l'imagination et l'intérêt pour l'art. L'héliographie [technique d'impression d'un négatif photo sur un support] était comprise par Baudelaire comme un modeste auxiliaire des sciences et des techniques. Le Salon de 1859 est révélateur de l'opinion baudelairienne selon laquelle la photographie ne saurait être qu'une sèche et froide mémoire de l'art, au même titre qu'elle peut remplir ce rôle en botanique, en zoologie, en astronomie, par exemple.<sup>52</sup> »*

Conformément à la pensée romantique, pour Baudelaire la technique objective et matérielle de la prise de vue mécanique ne peut atteindre les profondeurs transcendantes du Moi. La photographie est condamnée à être un support médiatique servant un principe de simple transmission. On voit à quel point à cette époque une technique de reproduction, une intelligence mécanique et automatique telle que pouvait être la photographie, venait introduire un champ d'interrogations dans le rapport à la création artistique. Et, c'est sans doute l'émergence des nouvelles techniques qui a mis en relief l'imaginaire qu'on pouvait avoir à l'égard de la gestualité artistique, de la figure de l'artiste et même jusqu'à la définition du terme d'art. C'est, peu à peu, l'introduction des techniques de reproduction mécanique qui a fini par ébranler les certitudes qui liaient l'artiste au savoir-faire artistique et qui a fini par apporter une rupture dans la tradition des beaux-arts. La technique jouait un rôle de plus en plus important dans la conception esthétique et, alors qu'elle n'avait été considérée que comme simple moyen neutre et transparent, du moins jusqu'aux époques classiques et romantiques, elle devait désormais finir par apparaître comme une intelligence autonome. Que la photographie ait été considérée d'abord comme un simple instrument objectif, puis peu à peu comme un champ artistique indépendant, cela a été dû en partie à cette période intermédiaire de la modernité que fut le romantisme, période dans laquelle le Moi Subjectif intérieur s'était opposé à l'Objective mécanicité de la matière dans un monde grandement dominé par la cupidité des échanges capitalistes, mais avant que ce Moi Subjectif lui-même ne fut à son tour balayé par d'autres philosophies : Nietzsche qui retrouvait dans le corps l'activité de l'irrationnel (les forces actives du chaos opposées aux forces réactives de l'ordre, le Devenir opposé à l'Être, le dionysiaque opposé aux « structures » de la logique – logos apollinien, logos socratique, logos chrétien –, et

---

<sup>52</sup> Jean-Claude Chirollet, *L'Art dématérialisé*, op. cit., pp. 15-16.

le Surhomme opposé au Moi kantien), Freud qui retrouvait tout un système de pensée dans l'Inconscient, la linguistique qui, certes, conservait la logique, mais la plongeait dans les structures de langage et hors de la subjectivité humaine (Foucault et la « fin de l'homme »), le surréalisme qui explorait le champ des métaphores inconscientes (l'Oulipo, les cadavres exquis), la critique du logocentrisme dans le théâtre d'Artaud, la cybernétique qui reconsidérerait les rapports pensée-machine (que Descartes et le XVIIe siècle rationaliste avait conjurés – on commençait à soupçonner une logique dans les machines, il fallait donc trouver une astuce pour conserver à l'homme sa supériorité consciente par rapport aux objets techniques, conformément au dualisme encore en vigueur à l'époque classique. Le « Je » fut cette astuce.) et Deleuze qui renouait avec une pensée radicale de l'immanence (l'Impensée, le CsO, les alliages matériaux-forces opposés à la tradition classique matière-forme). Tout d'un coup c'est comme si l'appareil photographique lui-même, alors qu'il incarnait l'objective mécanique au XIXe, devenait cet œil autonome, un Automate Inconscient et, par ce changement de paradigme progressif, pouvait enfin revêtir la noblesse esthétique que le romantisme lui avait refusée : cette intelligence qu'il n'avait pas su trouver à une époque où s'affrontait l'Objective matière et le Subjectif Moi, on pouvait la lui concéder à une époque où la conscience de l'homme s'arrachait à lui et où des fragments de *Logos* pouvaient être concédés ailleurs que dans la conscience humaine. Cette époque fut le XXe siècle. En d'autres termes, l'appareil photographique cessait d'être un artifice, un simple *pharmakon*, pour incarner, *enfin*, ce qui arrive à toute chose à laquelle on finit par concéder quelque peu d'importance, une intelligence. L'appareil photographique au XXe siècle devenait une *intelligence automatique et cessait d'être un artifice objectif*. Un objet médiatique plus intelligent qu'artificiel. Nous voyons à quel point le développement des supports médiatiques et les imaginaires artistiques qu'on peut leur concéder suivent étroitement le développement des découvertes philosophiques. Évidemment à la question de savoir si ce sont les techniques qui précèdent les savoirs ou l'inverse ; si ce sont les peintres, les photographes et les cinéastes, qui ont influencé les philosophes ou les chercheurs, ou à l'inverse les philosophes et les savants qui ont inspiré les artistes et les techniciens, nous n'apporterons pas de réponses. L'objet de ce mémoire n'est pas là. En revanche, ce que je souhaite mettre en avant c'est bien de montrer à quel point et comment ces problématiques ont investi les interrogations esthétiques, médiatiques et philosophiques à travers notre histoire occidentale et que c'est à la suite de cette évolution que l'art du numérique et son « intelligence artificielle » doit définitivement nous apparaître comme fondamentalement problématique. Faut-il considérer le geste artistique en rapport avec un Moi Subjectif ? Ou faut-il considérer le geste artistique en rapport avec une Impensée Automatique ? Voilà les questionnements que les

techniques de reproduction ont amené sur le terrain esthétique. Dans les deux cas il s'agit bien de rapporter l'activité photographique à un type de *Logos* mais dont le rapport avec l'outil technique est foncièrement différent. Toute la problématique qui a consisté à remettre en question les possibilités artistiques de la photographie a fluctué entre cette approche intérieure et subjective d'un Moi et, à sa suite, une approche extérieure et impensable de tous les inconscients, ceux en l'occurrence des objets techniques autant que ceux des hommes. Photographie et cinéma nous révélaient en fait l'inconscience de notre appareil mental, notre automatisme naturel, l'impensée de notre pensée. Notre boîte crânienne comme appareil photographique, comme salle de cinéma, comme intelligence artificielle.

*« En vérité, c'est son automatisme matériel même qui fait surgir de l'intérieur même de ces images ce nouvel univers qu'il impose peu à peu à notre automatisme spirituel. C'est ainsi qu'apparaît dans une lumière aveuglante la subordination de l'âme humaine aux outils qu'elle crée, et réciproquement. Entre technicité et affectivité, une réversibilité constante s'avère.<sup>53</sup> »*

La photographie, le cinéma et l'intelligence artificielle se sont constitués et se constituent encore comme expression artistique parce que nous avons acquis cette vision du monde qui cherche à mettre notre pensée en rapport avec des formes automatiques et inconscientes de la pensée. Et c'est dans ces objets précis que sont les médias reproductibles, mécaniques, automatiques et informatiques, que nous avons trouvé la meilleure image de notre impensée, les miroirs successifs de l'automate spirituel que nous sommes nous-mêmes. C'est à partir du moment où l'inconscient fut acquis dans le domaine des savoirs que les outils de reproduction automatique ont cessé de revêtir une fonction purement technique pour prendre une véritable fonction esthétique. C'est parce qu'ils ont acquis la dignité d'une logique de l'inconscient, dimension enfin reconnue par la philosophie, qu'ils purent définitivement être intégrés au champ de l'esthétique et s'insérer, à leur manière, dans une histoire des arts. Puisque la pensée des hommes devenait la grande Automate (et non plus la Divine, ou l'Idéale, ou la Subjective)

---

<sup>53</sup> Élie Faure, *Fonction du cinéma*, Médiations, p. 56. Pour les rapports entre automate, impensable et cinéma voir *Cinéma 2* de Deleuze, notamment le chapitre « La pensée et le cinéma » : « Artaud croit davantage en une adéquation entre le cinéma et *l'écriture automatique*, à condition de comprendre que l'écriture automatique n'est pas du tout une absence de composition, mais un contrôle supérieur unissant la pensée critique et consciente à l'inconscient de la pensée : l'automate spirituel ». « Mais il croit au cinéma tant qu'il estime que le cinéma est apte essentiellement à révéler cette impuissance à penser au cœur de la pensée ». Pour Artaud, l'impuissance de la pensée constitue le véritable objet cinématographique. Ce n'est pas sans rappeler le rapport entre le numérique et l'intelligence artificielle, cette nouvelle forme « d'écriture automatique ».

alors on pouvait considérer que les techniques de reproduction automatique pouvaient produire de la pensée, pouvaient acquérir leur statut d'art.

## 6. 2 – La numérisation des œuvres d'art : science, critique, médiation

À la suite des techniques de reproduction mécanique argentique les techniques de numérisation des images d'art vont à leur tour affronter cette problématique entre ce qui fait qu'elles sont scientifiques et neutres ou alors artistiques et créatrices. On a souligné que Baudelaire considérait la photographie comme une « sèche et froide mémoire » de l'art. Simplement cette mémoire, cette intelligence automatique et sans âme, d'après le poète, si elle ne peut être de l'art, si elle ne peut être que « scientifique » pourrait-elle mettre sa scientificité au service d'une vision critique de l'art ? Si les techniques de reproduction ne peuvent être artistiques, peuvent-elles du moins révéler l'art qu'elles photographient ? Les critiques, et même certains peintres, se sont intéressés aux capacités que la photographie noir et blanc avait de révéler les valeurs lumineuses de la peinture. En effet, une photographie noir et blanc en capturant une peinture enlevait les coloris (les tons) pour n'en garder que le jeu des différences de luminosité qui se retraduisait par un ensemble de blancs, de gris plus ou moins clairs ou plus ou moins foncés, ou de noirs. On pouvait ainsi obtenir par l'intelligence *photologique*, par une logique de la technique photographique, le travail méticuleux de la distribution lumineuse sur une toile. Ainsi derrière les couleurs la photographie pouvait cerner immédiatement la présence de la lumière, travail fort utile pour les critiques, les historiens ou les théoriciens de l'art. De cette manière Fromentin étudia précisément la présence de la lumière dans la *Ronde de nuit* grâce à une photographie noir et blanc et se servit de ce support photographique comme support critique. Aussi pouvait-il constater que dans le cas de l'œuvre de Rembrandt la prise de vue photographique rendait la même expression que l'œuvre authentique en transformant les contrastes de couleurs par les seuls écarts de valeurs lumineuses.

*« Or, et c'est ici que Rembrandt commence à se trahir, pour un coloriste, il n'y a pas de lumière abstraite. La lumière en soi n'est rien : elle est le résultat de couleurs diversement éclairées et diversement rayonnantes d'après la nature du rayon qu'elles renvoient ou qu'elles absorbent. [...] L'ombre est noirâtre, la lumière blanchâtre. Tout s'éclaire ou*

*s'assombrit, tout rayonne ou s'obscurcit par un effacement alternatif du principe colorant. Il y a là des écarts de valeurs [lumineuses] plutôt que des contrastes de tons.<sup>54</sup> »*

Ce qui revient à dire qu'au-delà des effets chromatiques l'œuvre de Rembrandt exprime aussi bien ce qu'elle est à travers des signes photolumineux noir et blanc.

Aujourd'hui le numérique, grâce à un ensemble d'outils améliorés, est une technologie plus précise dans le rendu ou l'interprétation des œuvres d'art. D'abord la digitalisation des œuvres investit tous les niveaux de lecture. Que ce soit l'œuvre elle-même, sa diffusion ou sa médiatisation, les divers partages et ses modes d'accès à travers le web, le numérique est un outil de codification et de représentation des œuvres indispensables en tout point de vue.

*« La restauration numérique des arts visuels constitue un secteur majeur de l'imagerie logicielle ; elle est un auxiliaire désormais indispensable de la mémoire et de la transmission historique des arts.<sup>55</sup> »*

Les techniques d'agrandissement grâce au numérique permettent une lecture détaillée des peintures et servent à l'instar de l'emploi noir et blanc de la photographie de révélateur. Ils modifient notre vision de l'œuvre et, paradoxalement pour le numérique, nous renvoie à une carnation des œuvres, à leur matérialité plastique dans ses moindres variations, les irrégularités plastiques infiniment petites, tout un monde de micro détails qui échappaient encore à l'œil humain d'un récepteur lambda. Par excès de technologie le numérique nous replonge dans ce monde incessamment nié de la matérialité des choses.

*« Les morceaux d'un même tableau sont affichables successivement en gros plan – par zoom fixe ou zoom progressif –, procédé permettant d'examiner avec précision la texture picturale et les fins détails de l'œuvre, habituellement peu ou pas remarqués au cours de la visite<sup>56</sup> ».*

Moi-même lors de mon stage<sup>57</sup> j'ai également pu travailler sur un projet qui consistait à utiliser l'intelligence artificielle pour mettre au point une analyse chromatique de chacune des œuvres (**annexe 3**). Le but était de fournir aux internautes une analyse de l'ossature plastique qui structurait chacune des œuvres. Ainsi lorsqu'un internaute visitait notre base de données il avait

---

<sup>54</sup> Eugène Fromentin, *Les Maîtres d'autrefois*, Librairie générale française, Paris, 1965, pp. 331-332.

<sup>55</sup> Jean-Claude Chirrollet, *L'Art dématérialisé*, op. cit., p. 42.

<sup>56</sup> *Id.*, *ibid.*, p. 180.

<sup>57</sup> Mon stage se déroule au sein d'une entreprise de solutions digitales. L'un de nos projets est de créer un moteur de recherche de peintures (dont une base de données de plus de 300 000 peintures) avec un réseau social et une marketplace NFT en nous servant de notre expertise en intelligence artificielle pour favoriser la navigation et la découverte des œuvres. Il y a une véritable volonté de fusionner technique numérique et savoir symbolique sur un même plan.

à disposition une explication chromatique de chacune des œuvres par l'intelligence artificielle elle-même. Ma mission était donc d'intégrer une approche qualitative des œuvres, de leur compréhension et de leur lecture. Dans un souci de pédagogie nous souhaitons mettre en avant une approche explicative et constructive des œuvres d'art qui, à notre sens, faisait défaut dans les autres approches des marketplaces NFT<sup>58</sup>. Il fallait pour cela prendre en considération les éléments plastiques importants dans la composition picturale et proposer une analyse adéquate afin de mettre en lumière la manière dont une œuvre était composée. Ainsi l'intelligence artificielle que l'on mobilisait dans notre approche permettait de relever, sur la base d'une synthèse soustractive des couleurs, les rapports entre couleurs primaires, secondaires et complémentaires, le tout exprimé en pourcentage. Les variations de chaque couleur en fonction de leur extension de teinte, de saturation et de luminosité étaient également pris en considération. L'objectif était de prendre un champ d'éléments plastiques suffisamment complets pour comprendre une œuvre dans son ensemble et de mettre à disposition des moyens technologiques qui permettaient d'en fournir une lecture plus précise qu'un œil humain. Il y a là l'ambition d'un dialogue entre l'œil humain, la machine numérique et l'œuvre artistique, ambition qui s'ancre dans une période particulièrement animée par la place des outils technologiques dans la médiation culturelle. Montrer l'invisible structure de l'œuvre, servir de support de révélation, comme l'ont été à leur tour les technologies argentique puis numérique, serait peut-être ici le rôle qu'apporterait l'intelligence artificielle. Dans notre cas le travail de numérisation ne concerne plus seulement la prise de vue photographique mais se situe à une étape plus élaborée de son cheminement critique. Le travail de numérisation au sein d'une telle analyse chromatique est bien de mettre l'intelligence artificielle au cœur de notre système de lecture des œuvres dont la démarche s'inscrit dans une portée scientifique, ou plutôt critique, ludique et pédagogique, des œuvres d'art. Il s'agit de mettre à profit une logique de l'informatique dans la restitution des œuvres et d'exploiter de manière plus exhaustive les rapports entre le numérique et les pratiques culturelles.

Le numérique entretient donc un rapport avec l'œuvre d'art dans la mesure où sa logique et les capacités logicielles de son fonctionnement peuvent servir d'assise critique à l'approche esthétique et fournir un regard renouvelé et plus précis de notre vision humaine. Aussi, depuis

---

<sup>58</sup> Il est vrai que les institutions muséales mettent de plus en plus l'accent sur la valeur pédagogique de la transmission et sur tout un ensemble de paramètres ludiques qui tend à faire « participer » les récepteurs. Le numérique et les outils technologiques participent grandement de ces effets pédagogiques et ludiques. Geneviève Vidal y voit l'occasion d'une meilleure sociabilisation des visiteurs : « Ainsi, les publics accueillent l'innovation qui stimule des sociabilités autour des dispositifs de médiation numérique. », Presses Universitaires de Bordeaux, 2018, p. 127.

peu, un groupe de chercheurs qui se nomme Oxia Palus<sup>59</sup> utilise l'intelligence artificielle pour redécouvrir des œuvres de grands maîtres de la peinture qui ont été perdues ou effacées par le temps. Leur mission est d'utiliser tous les procédés permis par les nouvelles technologies, de l'IA à l'imprimerie 3D et à la spectroscopie, afin de restituer une œuvre qui a été perdue. Ils ont pu ainsi recomposer des œuvres de Picasso, de Modigliani et de Van Gogh. On avait déjà su reconstituer, dans les années 1980, à partir d'échos ultrasonores digitalisés que les fresques de Vasari au palais Vecchio de Florence recouvrait en fait une fresque inachevée de Léonard de Vinci (*La Bataille d'Anghiari*). De la même manière que la photographie noir et blanc pouvait servir de support révélateur dans l'usage de la lumière, comme une sorte d'aura photogénique, l'intelligence artificielle vient ici suppléer une nouvelle fois à l'érosion du temps et aux défaillances de la vision humaine en faisant ressusciter en quelque sorte l'œuvre « originel ». La numérisation d'une œuvre est ici employée dans la but de rendre visible les choses. Mais cette fois, en plus d'apporter une pensée, une connaissance, elles recréent un objet. On est ici à la limite d'un numérique compris entre reproduction et création. Bien que le numérique ici ne crée par l'œuvre, il crée toutefois les conditions possibles de sa visibilité. Il ne reproduit pas le visible, il *rend visible*, au sens de Klee. Et bien que la recréation théorique des œuvres numérisées participe d'un très haut degré de ressemblance avec l'œuvre originale et que nous restons dans une « restauration objective », il s'agit d'une simulation plutôt que d'une simple copie. En effet, le but de ce genre de procédés est bien de reconstituer des parties perdues d'œuvres peintes, ou des œuvres peintes dans leur ensemble, et dont il faut certes en deviner l'aspect originel tel que l'auteur l'avait peinte et rester fidèle à un quota de ressemblance avec l'œuvre de base, mais dont le défi technologique reste tout de même de simuler. Le numérique en tant que procédé « objectif » n'est plus d'imitation mais de simulation. Faire *comme si* plutôt que *comme*, *faire semblant* ou *vraisemblant* plutôt que *faire ressemblant*.

*« La recréation théorique des couleurs possède un degré de vraisemblance très élevé, qui supplée parfaitement, au plan visuel, au défaut chromatique des zones picturales à restaurer. Il s'agit d'une véritable reconstitution, qui simule au plus près la mémoire des couleurs originales.<sup>60</sup> »*

Cette attitude scientifique on la retrouve fortement dans les discours d'Obvious. Leur logo (**annexe 4**) exprime déjà à lui seul leur volonté de rallier intention artistique et scientifique.

---

<sup>59</sup> <https://www.oxia-palus.com/> Ils ont récemment exposé leurs découvertes à la MORF Gallery, lieu d'exposition des œuvres créées par les nouvelles technologies.

<sup>60</sup> Jean-Claude Chirollet, *L'Art dématérialisé*, op. cit., p. 42.

L'image de polymathe que véhicule Léonard de Vinci comme figure de l'artiste-savant est fortement ancrée dans l'imaginaire contemporain, notamment lorsqu'il s'agit de se référer à une période phare de notre culture comme la Renaissance, particulièrement le début du *Cinquecento* (la période 1500-1530). Leur logo représente l'*Homme de Vitruve*, dessin composé par Léonard de Vinci pour illustrer les proportions humaines. Ici le logo est schématisé par des lignes, au croisement desquelles se trouve un cercle (représentant la tête). Obvious tient manifestement à s'immiscer, à travers ce choix stratégique assez pertinent, dans la longue lignée des créateurs ayant eu pour ambition de rallier les connaissances scientifiques et l'invention artistique. Lorsqu'Obvious utilise une remodelisation abstraite de l'*Homme de Vitruve* il signifie par là sa volonté de s'inscrire dans la continuité d'une histoire qui a mis en relation les savoirs scientifiques et les créations artistiques, mais également leur souci d'apporter eux aussi une pierre à cette édifice humaniste. Il s'agit en effet, par le biais des nouvelles technologies, d'intégrer les savoirs à un ensemble de pratiques culturelles qui associent la connaissance des arts, le goût du beau, une culture technophile et surtout l'intérêt pour l'innovation. C'est tout un imaginaire de l'innovation qui accompagnent les discours sur l'art et la science (implicitement opposée à l'idée de conservation et donc de dogme) et qui stimule les pratiques du numérique aujourd'hui, pratiques qui s'expriment largement au-delà de la sphère artistique et dont Obvious participe pleinement. D'ailleurs la mise en scène de leur nom d'artiste s'accompagne d'une mention « AI & Art » (**annexe 5**) soulignant l'évidente réciprocité entre découverte scientifique et création artistique. C'est tout un imaginaire issu de l'humanisme occidental qui s'exprime à travers cette filiation artistique.

On peut rajouter également que leur logo reprend de manière schématique le dessin de Léonard puisque, contrairement au peintre italien qui avait dessiné figurativement le corps d'un homme, ici les codes iconiques mobilisés par le collectif semblent largement ressortir d'une tradition graphique plutôt issue de l'abstraction : en effet le logo ne présente que des ensembles purement géométriques de cercles, de carrés et de lignes. La figurativité originelle du dessin de Léonard a donc été éliminée au profit d'un sémiotique différentes, ne tenant pas à imiter les éléments graphiques de la Renaissance (figuration, expression visuelle, ressemblance mimétique, dessin crayonné, matière graphique concrète, érosion du temps et craquelure des supports) mais ceux hérités du XXe siècle abstrait. Il est vrai que de cet ensemble de formes géométrisées quasi n'importe quel internaute pourrait reconnaître le dessin et le répertorier au champ des Beaux-Arts selon toute une chaîne sémantique du style : « Homme de Vitruve » = « Léonard » = « Renaissance » = « Grande Culture » = « Légitimité artistique et historique » = « Art ». Peu

importe l'étendue précise des connaissances de tel ou tel usager, l'utilisation schématisée d'un dessin de Léonard faisant office de stéréotype absolue du « Savoir » dans l'imaginaire commun suffit à déclencher toute une série sémiotique dont le but est de conclure à la forte « artisticté » du discours. La mise en situation de l'objet d'art chez Obvious participe donc fondamentalement par tout un réemploi sémiotique stéréotypé de l'imaginaire artistique qui, pour se prévaloir de sa légitimité, s'assure de maintenir des codes facilement déchiffrables d'entrée de jeu afin d'accroître un maximum d'adhésion. Il est évident qu'une telle opération participe davantage d'un effet de marketing et de communication plutôt que d'une véritable réflexion sur les enjeux de l'art contemporain. La pratique du logo participe d'ailleurs d'un effet de communication fortement ancré dans la logique marchande actuelle. Obvious incarnant la figure de l'« artiste » autant qu'une entreprise incarne telle ou telle figure afin d'associer efficacement son image de marque aux produits qu'elle vend. L'utilisation de l'icône stéréotypée « Homme de Vitruve » ressort effectivement d'une réflexion propre à la démarche communicationnelle d'une entreprise plutôt que d'un enjeu artistique propre. Ici on a un cas de recherche logographique assez élaborée puisqu'il s'agit d'un travail entièrement conceptualisé (comment associer de manière pertinente et évidente pour tous l'idée suivante : art + science) et entièrement retravaillé (reprenre le dessin de Léonard sur un base visuelle se référant à un ensemble sémiotique issu de l'art abstrait, dont les codes ont plus favorablement marqués les débuts de l'art du numérique que la figuration<sup>61</sup>). Lorsque je consulte la page Twitter des artistes du numérique je ne croise jamais un tel travail de conception logographique dans leur photo de profil. En général les artistes du numérique utilisent comme outil de communication iconique sur les réseaux sociaux soit une de leurs œuvres, soit une photo d'eux-mêmes.

La démarche d'Obvious telle qu'il l'explique eux-mêmes est donc d'établir un pont entre l'ancien et le nouveau, entre une tradition culturelle ( qui réunit art + science) et les nouvelles technologies (l'intelligence artificielle dans le processus créatif des œuvres). Dans un entretien<sup>62</sup> les trois fondateurs du collectif expliquent que le nom « Obvious » vient du fait que leur but est de faire des choses « évidentes avec l'histoire de l'art ». Cette notion d'évidence s'accompagne d'un imaginaire de l'idée d'art chez tel ou tel usager moyen et, dans une telle démarche, il semble plutôt évident que le souci premier d'Obvious se destine majoritairement à des effets de pédagogie de la curiosité artistique bien que par ses expérimentations numériques

---

<sup>61</sup> Les premiers artistes utilisant l'intelligence artificielle dans les années 1960 et qui en ont forgé les codes populaires, Vera Molnar, Georg Nees, Manfred Mohr, Frieder Nake, Michael Noll, entre autres, ont tous expérimenté un style abstrait.

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=000BN5YmR2s> (à partir de 1:19).

originales il accompagne largement les grandes tendances de la création esthétique contemporaine. A ce titre, une de mes questions (**annexe 2**) a été de leur demander si leur but était de rechercher un style. Leur réponse précisait que leur approche traitait principalement de la place de l'intelligence artificielle dans la société. On peut donc conclure que derrière toute une mise en situation de la figure de l'artiste s'engage en fait des enjeux d'ordre de transmission et de pédagogie, comme si l'expérience artistique devenait inévitablement un instrument éducatif au service de la culture et que, chez Obvious du moins, il y a brouillage permanent entre recherche esthétique et enjeux sociétaux. C'est le nœud du problème numérique qui se retrouve pris chez Obvious au carrefour entre ses potentialités esthétiques et les effets sociaux qu'il implique : à la fois outil d'innovation qui matérialise les savoirs (outil artistique) et à la fois média de transmission qui apporte les savoirs (outil de communication).

Aussi en analysant l'écriture de leur phrase de présentation (**annexe 5**) j'ai pu me renseigner sur leur police : il s'agit d'une police qui s'intitule *Kepler Std.* Cette police nommée en l'honneur de l'astrophysicien Kepler a été conçue par Robert Slimbach. Elle évoque principalement l'idée d'intellectualité et de culture. Sa calligraphie est élégante et reste simple. On dénote déjà dans ces effets de communication qu'Obvious ne semble pas vouloir afficher un ton trop orienté, viser des codes spécifiques et exclusifs, ni même s'adresser à un public d'initiés. Il n'y pas de codes relevant de la cyberculture, faisant référence à un ensemble de repères hypertechnologisés et technophiles. Il ne semble pas y avoir de motifs iconiques représentant un public défini par des pratiques numériques spécifiques (geeks, nerds, univers du jeu vidéo). Au contraire les codes sémiotiques convoqués ici semblent plutôt s'adresser à une culture générale ralliant deux sphères de la culture occidentale hyper-légitimes de la tradition humaniste et bourgeoise : progrès scientifique + Beaux-Arts.

### 6.3 – La numérisation artistique des œuvres d'art

Obvious derrière leur volonté d'apporter des « évidences » entre les notions d'art et de science, maintient en fait l'idée d'un imaginaire du *Logos* associé à la culture occidentale. L'imaginaire d'une technique compatible aux connaissances de l'homme et l'accompagnant naturellement à travers les technologies vers des innovations conceptuelles.

Et, en effet, si le numérique fait preuve d'autant de rationalité dans son mode opératoire, si le logos demeure présent dans son système de traitement informatique des données, il n'en demeure pas moins que l'élément qui fera entrer le numérique dans un usage immédiatement

artistique c'est son rapport à l'imprévisible, à l'erreur de calcul. C'est bien sa remise en situation dans un plan où la logique technique se confronte à ses propres limites, dans l'erreur de calcul, dans le hasard des résultats obtenus, dans l'improbable, l'accidentel, le bug ou le glitch. Le glitch c'est le fragment de matière que le code n'a pas réussi à *informer*, fragment de matière à l'état brut qui échappe à l'idéation informatique, au *Logos* de la machine. Revanche de la matière encore une fois. Mais matière non plus tellement au sens païen du baroque contre le *Logos* transcendant chrétien, mais matière au sens du bruit, du *noise*, de l'aléas, du non-informatisé et de l'assignifiant. C'est la part de l'improbable qui met en déroute le système statistique de la conduite de l'information : l'inconscient de la machine elle-même, ce qui échappe à sa logique.

*« Digital glitch videos refer to a variety of moving image artworks that create and investigate a “glitch” which, according to artist and writer Rosa Menkman, is a perceived error or accident that “appears as a (actual/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning” within digital communication system.<sup>63</sup> »*

Mais ce qui vient suppléer à cette méthode technoscientifique du numérique du prévisible c'est la méthode expérimentale de la création artistique qui prend le prévisible à son envers. Là où le numérique par un excès de précision dans le traitement algorithmique offrait une solution prévisible et normative des phénomènes physiques, il est employé maintenant à contre-courant. Il faut expérimenter un résultat quelconque pourvu qu'il n'ait pas été prévu par le système logique de la conduite informatique binaire. Il faut que la qualité esthétique découle d'une expérience de l'accidentel, une petite métaphysique du chaos, qui se réfugierait derrière l'horloge millimétrée des systèmes binaires. L'automate inconscient de la machine contre l'automate logique de la mécanique.

*« Or si cette méthode se rapproche de la méthode scientifique fondée sur l'enchaînement des hypothèses et de leur vérification, la méthode expérimentale artistique se fonde, elle, sur une dialectique du prévisible et de l'imprévisible.<sup>64</sup> »*

Tant que l'art du numérique n'avait pas fait corps avec la notion d'imprévisibilité, il ne pouvait pas comprendre sa propre capacité créatrice, il était contraint de rester à des formes d'imitation, vision traditionnelle de l'enjeu artistique. Le numérique en tant que média automatique, et dont les techniques de précision scientifique lui assurent une fidélité mimétique dans l'imaginaire

---

<sup>63</sup> Jihoon Kim, *Between film, video, and the digital*, Bloomsbury, New-York, 2016, pp. 107-108.

<sup>64</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique, op. cit.*, p. 204

commun, se voyait plutôt nécessairement du côté de l'enregistrement documentaire dans le cas où il s'agissait des objets du monde, ou critique (ou communicationnel) s'il s'agissait d'enregistrer des œuvres d'art.

Il est vrai que les ordinateurs, et le numérique dans son ensemble, lorsqu'ils ont été confrontés à des œuvres d'art ont essuyé les mêmes critiques que celles qu'ont subies en leur temps les techniques de reproduction mécaniques comme la photographie et le cinéma. La non reconnaissance de leur capacité créatrice, leur statut de simple enregistrement objectif du réel les empêchaient d'acquérir une valeur artistique. Les médias de reproduction étaient de simples outils d'imitation dans une période de l'histoire de l'art qui avait trouvé hors de l'imitation le principe de création artistique. La reproduction, dans une époque dominée par des outils techniques qui soustrayaient trop la gestualité humaine, ne pouvait pas avoir un impact esthétique. Si la reproduction automatique pouvait acquérir un statut esthétique c'était du fait de son automatisme et non de son mimétisme. C'était l'automatisme qui modifiait la vision traditionnelle de la création artistique, alors que le mimétisme, le fait de reproduire à l'identique, conservait une vision antique.

*« Le philosophe allemand Walter Benjamin [...] souligna le fait que l'œuvre d'art (sculpture, dessin, peinture ou objet précieux) a toujours été comprise comme un modèle destiné à la reproduction, en fonction de diverses finalités possibles : modeler le goût et le désir d'acquisition des collectionneurs, par la diffusion massive des reproductions ; développer l'habileté et la sensibilité esthétique de l'artiste peu expérimenté, qui veut exploiter son génie propre en s'inspirant des chefs-d'œuvre qu'il imite ; tirer frauduleusement profit des contrefaçons, ou bien encore défendre des critères (académiques, politiques, philosophiques, religieux, etc.) de valeur esthétique en simulant les méthodes employaient par les grands maîtres de la création artistique. Par principe, écrit Benjamin, toute œuvre d'art a toujours été susceptible d'être reproduite, car « Ce que des hommes avaient fait, d'autres pouvaient toujours le refaire.<sup>65</sup> »*

*« Noll lui-même, dont les premières œuvres s'inspiraient souvent de tableaux d'autres artistes, notamment de Mondrian, évoquait les questions d'ordre informatique que posait l'art à ses débuts. Il écrit en 1970 : "L'ordinateur n'a été utilisé que pour copier des effets esthétiques qui auraient pu être aisément obtenus à l'aide de techniques traditionnelles [...].*

---

<sup>65</sup> Jean-Claude Chirollet, *L'Art dématérialisé*, op. cit., pp. 33-34.

*L'utilisation des ordinateurs [...] n'a pas encore produit d'expériences esthétiques que l'on puisse qualifier d'entièrement nouvelles".<sup>66</sup> »*

Si des œuvres numériques comme celles produites par Obvious peuvent parfaitement s'adapter à une diffusion au sein d'espaces web, sites, réseaux sociaux, marketplaces NFT, c'est bien parce que cette idéologie de l'unicité de l'œuvre a de nos jours complètement été éclatée au profit d'un ensemble de conceptions héritées des théories philosophiques et esthétiques qui ont dynamitées la vision classique de la belle Unité transcendante (Idée, Dieu, Moi transcendantal). Les pensées du multiple, de la variation, de la mise en série, du simulacre, de la dénonciation de tout référent idéale possible et de la perte du « modèle » (canon esthétique classique par excellence) sont explicitement au cœur des conceptions de l'art contemporain. Sans doute, une certaine conception classique de l'œuvre d'art se maintient à certains niveaux de nos pratiques habituelles, lors d'une visite muséale par exemple (voir le tableau en vrai), ou alors dans la notion juridique et économique du marché de l'art où tout un imaginaire de la rareté de l'œuvre est adossé à une spéculation financière, seuls domaines où on attache une importance à l'original par rapport à la copie, celle qui nous fait encore privilégier l'authentique au faux. Mais c'est une attitude qu'on conserve principalement lorsqu'on associe l'œuvre à un type de circulation monétaire, comme par exemple une certaine conception de la propriété qui associe immédiatement la valeur au support physique, tandis que les œuvres contemporaines, celles qui sont créées à partir du numérique et qui sont diffusées à partir des dispositifs numériques jouissent plus facilement de cette prise de distance avec l'appréhension classique de l'unicité et participent, notamment via les NFT, d'une décorrélation radicale entre la valeur symbolique d'une œuvre et son support. Dans les créations numériques, et c'est ce que va comprendre l'économie des NFT et du web3, la valeur créatrice d'une œuvre n'entretient plus aucun rapport avec le support qui l'exprime. Ce n'est pas qu'il s'agisse d'une « dématérialisation » au sens que la matière ne serait plus. La matière dans le numérique existe bel et bien, simplement elle n'est plus ce sur quoi nous faisons reposer la valeur artistique. Dans un tel contexte de dissociation entre la valeur et le support le numérique apparaît à la fois comme l'outillage technologique qui permet de faire circuler la valeur des œuvres tout en maintenant l'artifice de leur duplication et donc de leur modification incessante. Le numérique permet la consommation des œuvres, les rend visibles, énonçables et praticables d'où toute une valorisation symbolique et monétaire peut en découler (création d'un réseau de contre-culture par rapport aux milieux officiels de la culture en s'inscrivant dans une posture de renouvellement des arts d'un côté et

---

<sup>66</sup> Michael Rush, *Les Nouveaux médias dans l'art*, Thames & Hudson, New-York, 2000, p. 172.

de l'autre une nouvelle économie monétaire et une nouvelle manière de consommer les œuvres). Facilité des échanges et facilité des achats font reposer la valeur sur une consommation du partage. La valeur d'une œuvre numérique est proportionnelle à sa force de communication. D'où en ressort qu'il y a une communicabilité plus évidente des œuvres numériques du fait même qu'elles se fondent naturellement dans leur propre processus de diffusion, qu'elles puisent leur sentiment esthétique dans la multiplicité de ses propres copies et qu'en se détachant de toute référence à un modèle de création originale elles créent une impression d'ubiquité permanente. C'est même la notion de focalisation qui se transforme dans la mesure où le récepteur n'est plus contraint, comme dans un dispositif classique où la vision devait se conformer à l'exigence d'une centralité dans le regard (se mettre à bonne distance de l'œuvre et face à elle), mais articule la perception qu'il a des œuvres aux manipulations qu'il souhaite en faire. La malléabilité des œuvres numériques en remettant en cause la notion de modèle unique participe donc également d'un effet de rapprochement avec les récepteurs, d'où en découle une fusion entre énoncé et énonciation typique de l'art contemporain où l'œuvre doit être partiellement ce qu'en fait celui qui la reçoit. La différence prime par rapport au même et les systèmes de diffusion n'interviennent plus *sur* l'œuvre mais constitue immédiatement la partie différentielle du processus esthétique. En cela la numérisation accompagne parfaitement les propos esthétiques des œuvres contemporaines non seulement dans leur geste créatif mais dans leur situation communicationnelle qui fait partie intégrante du prolongement artistique.

*« Jusque-là, sans pour autant ignorer ses manifestations, la théorie de l'art, - du moins dans sa vision occidentale – considérait la variation comme un phénomène à la marge : copies d'écoles, séries, citations, plagiats, brouillons, exercices, etc. En effet, ce qui dans la manifestation d'art, relève du fixe est considéré comme beaucoup plus important que ce qui en change. L'unité de l'œuvre procède de ce que Genette appelle le centricisme : la perception fondée sur une unité centrale forte tolérant cependant que son entour présente des limites un peu floues. D'où, chez Benjamin par exemple, la notion d'aura définie comme "son hic et nunc, son existence unique au lieu où elle se trouve", qui caractérise son authenticité et risque toujours d'être détruit par la diffusion de l'œuvre.<sup>67</sup> »*

On voit bien qu'une certaine conception de l'art, celle que Benjamin semble vouloir maintenir, tend à s'opposer aux effets de reproduction qui préfèrent subordonner la multiplicité à l'unité, l'ubiquité au « hic et nunc », et les effets de diffusion à l'authenticité expressive de l'aura. C'est

---

<sup>67</sup> Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, Hermès Science, Paris, 2000, p. 200.

qu'entre les années 30 et aujourd'hui un siècle s'est écoulé et avec lui se sont transformés les imaginaires esthétiques. Les réseaux de diffusion, les interactions, les installations, et les diverses appropriations des œuvres d'art par toute une mise en situation pragmatique de l'énonciation, au-delà du contenu même des œuvres, font désormais partie intégrante de la pensée artistique contemporaine dont le numérique aujourd'hui semble tirer pleinement les bénéfices.

Dans la page d'accueil du site internet d'Obvious<sup>68</sup>, derrière leur phrase de présentation « Obvious. AI & Art » on voit un montage d'éléments visuels filmés, appartenant au registre du vidéo-clip. Le montage-cut est visible, alternant entre des effets de coupures radicales ou des effets d'accélération, des mouvements de caméra, tout un effet de mosaïque d'images ou encore des fonds noirs. Tout reprend les codes du clip (sans le son car interdit dans les sites internet), plus particulièrement ceux de la bande-annonce. C'est comme si Obvious mettait en scène le *teaser* de leur propre processus créatif, résumant leur parcours en quelques phases de montage. Tantôt nous voyons les fondateurs d'Obvious apparaître, tantôt nous voyons l'intelligence artificielle sur un écran en train de traiter des masses de données, tantôt nous voyons les œuvres finies et prêtes à être physiquement imprimées. Il s'agit d'une démarche de communication qui emprunte aux autres formes médiatiques (en l'occurrence la vidéo). Ainsi l'impact visuel pour l'internaute est d'autant plus efficace qu'il peut avoir accès à toutes les phases de la création en quelques secondes de vidéo. L'impact narratif appuyant le récit vidéo permet de mettre en scène la figure de l'artiste dans son atelier de création. Ainsi tout un processus d'identification aux personnages, à la compréhension intuitive des enjeux esthétiques et tout un pathos de la relation auteur-spectateur se met en place. Il y a un discours fondé sur des effets sensibles où la lecture est subrepticement suspendu le temps de la vidéo. Et l'organisation des séquences filmées participent d'une simulation, à échelle réduite, des structures du récit : situation initiale (les 3 compères), élément déclencheur (apparition du logo), péripéties (divers contenus + la partie accélérée), élément de résolution (le fondu enchaîné entre l'œuvre et la machine), situation finale (signature + travelling arrière<sup>69</sup> + l'œuvre produite). D'une manière assez équivalente mais cette fois plus détaillée, cet ensemble de codes sera repris pour leur réalisation en partenariat avec un artisan en verrerie<sup>70</sup>. On a une vidéo du même type

---

<sup>68</sup> <https://obvious-art.com/>

<sup>69</sup> L'emploi de certains codes comme le travelling arrière dénote d'une connaissance du langage cinématographique. En effet l'usage du travelling arrière à la fin de la séquence-clip ici participe d'une surenchère de l'effet-spectacle qui est au cœur de leur démarche.

<sup>70</sup> <https://obvious-art.com/glass-sculpture-biot-city/>

qui présente exactement les mêmes codes relatifs au clip-vidéo : séquences courtes, présentant les artistes dans leur environnement de travail (à Biot donc) et montrant leur technique ainsi que le travail effectué par l'intelligence artificielle. Il s'agit d'une mise en parallèle, conforme à leur discours, entre la technique traditionnelle et les nouvelles technologies, entre un symbole artisanal et un symbole scientifique, la réunion des deux conférant à l'imaginaire de l'« Art ». Cette fois la vidéo est accompagnée d'une musique (type deep-house, lente et *chill* qui renvoie à un univers d'artistes créatifs). En plus de la vidéo un ensemble de paragraphes en 4 points narrativise le parcours d'ensemble. Deux photographies révèlent les deux résultats finaux obtenus par l'intelligence artificielle. Le mélange des codes, vidéo, linguistique et photographique concourt à toute une mise en situation de l'objet « œuvre d'art ». Mais c'est surtout l'usage de codes appartenant à la vidéo qui inscrit l'espace de visite du site internet comme l'équivalent d'une petite scène de spectacle. *L'idée que quelque chose doit être vue est l'idée directrice* puisqu'il faut instaurer tout un régime de visibilité qui s'accapare les formes d'expression signifiantes : mouvement de caméra, montage, coupure, accélération, présentation de motifs plastiques et sursaturation des leurs effets (des images montrant des images, des vitesses, des formes et des couleurs). Il y a d'ailleurs toute une esthétique de l'effet citationnel qui au-delà de stimuler la perceptibilité met en place un discours promotionnel : des images qui montrent des images qui sont des œuvres d'art. Ce sont donc les éléments du visible qui organisent de prime abord l'espace de signification de leur site. Le numérique récupère donc un ensemble de formes sémiotiques qui appartiennent à d'autres formes artistiques, notamment la vidéo qui sait instaurer une forte relation spectatorielle. On voit à quel point le numérique ici joue de cette malléabilité constante entre ses propre codes et ceux des autres formes médiatiques.

## **PARTIE C – PRATIQUES DE L'ŒUVRE D'ART DANS LE NUMÉRIQUE**

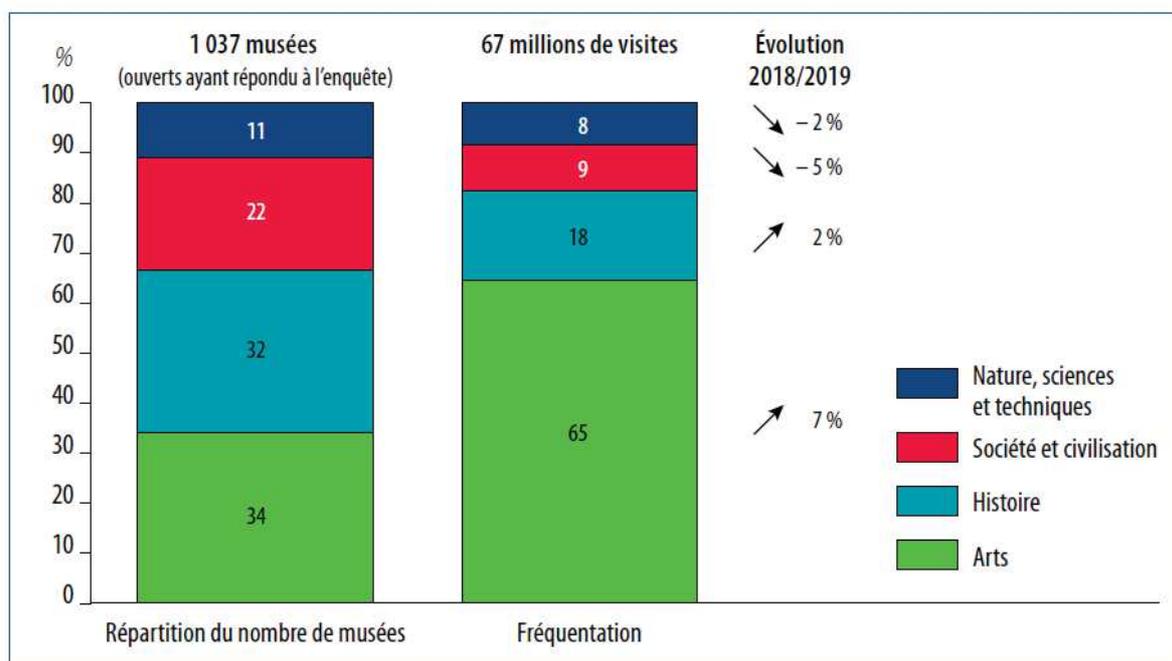
## VII – Pratique des arts à l'ère du numérique

### 7. 1 – La spécificité des pratiques culturelles aujourd'hui

La période de confinement fut propice à un réinvestissement des pratiques en amateur. Les pratiques artistiques (musicale et dansée, les arts graphiques ou encore le montage audio et vidéo) augmentent de 5 à 6 points, et concernent 13 à 20 % de la population. Par ailleurs le confinement a fortement accéléré la pratique de contenus culturels par le biais des technologies numériques. On constate, depuis cette dernière décennie, une croissance des usages du numérique au sein de la population française et européenne notamment autour des populations les plus récentes.

Un tel essor des usages numériques ne contrevient pas toutefois, au sein des jeunes générations, aux sorties culturelles : aujourd'hui, comme avant, les jeunes entre 15 et 24 ans fréquentent assidûment les lieux culturels, qu'il s'agisse des cinémas, des lieux de spectacle, des bibliothèques ou même des sites patrimoniaux (musées, expositions ou monuments historiques).

**Graphique 1 – Répartition et fréquentation des musées par type de collection en 2019**

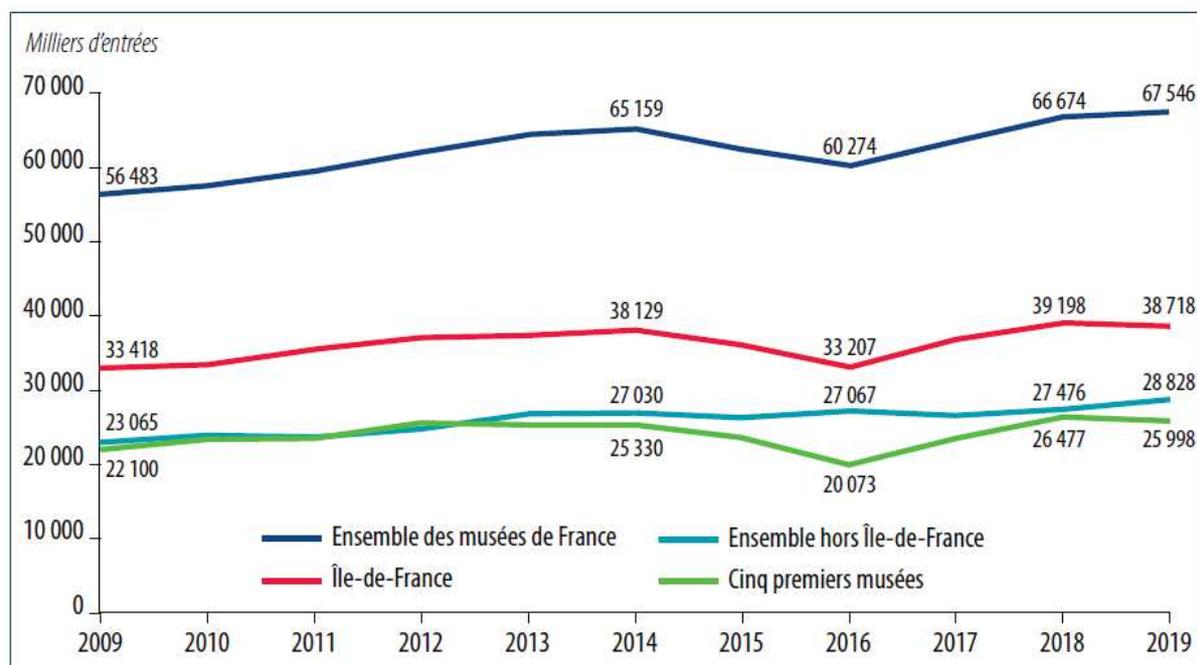


Source : Deps-doc, Ministère de la Culture, 2021

Le secteur artistique reste au sein de la population générale le centre d'intérêt principal en rassemblant près de deux tiers de la fréquentation des musées (graphique ci-dessus). Bien qu'on puisse constater un déclin des sorties culturelles après le Covid, on note que la fréquentation

des musées au fil des années ne cesse de se maintenir voire même de croître si l'on prend en compte l'évolution de ces dix dernières années (voir graphique ci-dessous).

**Graphique 2 – Évolution de la fréquentation des musées de France, 2009-2019**



Source : Deps-doc, Ministère de la Culture, 2021

De plus, à la suite de la pandémie, de nombreux musées ont essayé de renouveler leur pratiques de médiation en prenant en compte l'accélération des dispositifs numériques. Le Centre Pompidou a mis en place pendant le confinement un dispositif de visite numérique accessible pour tout le monde sur leur site internet. Le Louvre a intégré à son exposition sur la Joconde pour le cinquième centenaire sur la mort de Léonard en 2019 une expérience en réalité virtuelle<sup>71</sup> ; le but étant d'offrir au spectateur un regard inédit par le prisme du dispositif digital que l'œil nu ne pouvait contempler à lui seul. Enfin, on pourra remarquer la nette popularité de l'Atelier des Lumières<sup>72</sup> à Paris (ou des Carrières des Lumières aux Beaux-de-Provence) qui fusionne les peintures avec la technologie numérique dans une mise en scène qui immerge le spectateur et lui donnant l'impression de contempler les œuvres de l'intérieur.

Il est évident que l'intégration des nouvelles technologies dans le secteur culturel est une dynamique de plus en plus importante que ce soit comme outil de travail au service des créateurs autant que comme dispositif de médiation dans la rencontre avec les récepteurs. La définition

<sup>71</sup> <https://www.emissive.fr/fr/project/mona-lisa-beyond-the-glass/>

<sup>72</sup> Qui recense 1 392 310 entrées en 2019, devant le musée du Quai Branly, le Grand Palais, la Fondation Louis Vuitton et le musée de l'Orangerie. D'après une enquête menée par le Ministère de la Culture sur les pratiques culturelles en France.

des nouveaux publics, plus jeunes, plus nombreux et plus technophiles susceptibles de s'intéresser au monde de la culture se croise désormais avec une autre dynamique tout aussi intéressante et mobilisant des enjeux tout aussi esthétiques et technologiques, tels que les NFT, l'art numérique ou le crypto art mais dont les pratiques, nous allons le voir<sup>73</sup>, sont définis par des publics gravitant en dehors des sphères muséales et des centres du savoir culturel pour se concentrer au contraire autour des sphères financières, spéculatives et adeptes des nouvelles technologies et de la culture web.

Ajoutons enfin que le numérique tente de pallier aux effets de surconsommation de masse de tous les biens culturels par une volonté de revenir à des formes de matérialité concrète (par l'exploration des détails de plus en plus microscopiques), de transmission pédagogique plus affinée (mise en avant d'une intelligence artificielle au service de la lecture critique des œuvres), ou une recréation des œuvres (les musées immersifs) afin de redonner aux œuvres la valeur que le système de numérisation annule lui-même : c'est-à-dire l'aura.

*« Enfin, l'appréhension multimédia des arts ne décourage pas, bien au contraire, l'intérêt pour les originaux et le désir de les rencontrer sur les lieux d'installation. Les enquêtes socioculturelles montrent que plus les œuvres sont médiatisées, plus elles suscitent l'envie d'aller les voir là où elles sont présentes (sites naturels, musées et galeries d'art, sites archéologiques). Les œuvres d'art en tout genre, de toute époque, sont délocalisées, universalisées sous l'effet de leur digitalisation, qui les rend disponibles en ligne, quasi instantanément. Possédant le don d'ubiquité numérique, leurs diverses interprétations logicielles provoquent, paradoxalement, un renforcement d'intérêt pour leur être matériel.<sup>74</sup> »*

## 7. 2 – L'art du numérique à l'ère des NFT

Le mot NFT convoque un large éventail de définitions, d'objets et d'usages très différents et dont peut-être le seul point commun réside dans le fait qu'il désigne une forme de propriété unique à des objets numériques infiniment reproductibles. Cette innovation a fait beaucoup parler d'elles tant bien que mal. D'abord le montant des ventes des NFT durant l'année 2021 reflètent autant leur ampleur mondial que leur forte tendance spéculative. En effet l'entreprise *Chainanalysis* décrit un phénomène d'échanges en constante augmentation depuis deux ans.

---

<sup>73</sup> Se reporter plus bas à 8.4 – Héritages et cultures du numérique

<sup>74</sup> Jean-Claude Chirrollet, *L'Art dématérialisé*, op. cit., pp. 199-200. Geneviève Vidal conclut pareillement : « Nonobstant, la culture numérique, relative au processus d'appropriation des technologies numériques désormais participatives et contributives, stimule le désir d'atteindre tous types de contenus, culturel, éducatif, marchand, ludique, politique ou professionnel », in *La Médiation numérique muséale*, op. cit., p. 190.

- 106 millions de dollars en 2020
- 44 milliards de dollars en 2021

### *Un peu d'histoire*

On pourrait résumer l'histoire des NFT à l'échelle de la dernière décennie, voire même sur les cinq dernières années. En réalité le premier NFT créée et associée à un support artistique fut l'œuvre de Kevin McCoy en 2014 intitulée *Quantum* et rachetée par Sotheby's en 2021 pour une somme de 1,472 millions de dollars le 10 juin 2021, suivi par l'œuvre de Robert Alice, intitulé *To the Young Artists of the Cyberspace*, rachetée la même journée pour 478,000 dollars. Mais c'est en 2017 que se popularise l'usage des NFT notamment via les *cryptopunks*, une collection de 10 000 images de punks en 8 bits (esthétique du pixel), initialement créées par la société de logiciel Larva Labs et que l'on pourrait plutôt catégoriser comme des « collectibles » plutôt que comme œuvres d'art à proprement parler. Les *cryptopunks* ont été suivis la même année par les *cryptokitties* appartenant à la fois à la catégorie des NFT « collectible » mais également catégorisable comme « gaming » et qui représentent des images de chats. Il s'agit d'un jeu développé sur la blockchain d'Ethereum où on peut acheter, collectionner, élever et vendre ces jetons non-fongibles, ainsi que les échanger et les customiser. Un essor des pratiques associées au terme NFT qui sont donc loin d'incarner une véritable maturation artistique, bien que leur mode de fabrication soit cohérent avec une approche esthétisante de l'imaginaire du web et de la cyberculture, mais se concentrant plutôt immédiatement autour de noyaux d'échanges purement spéculatifs et ludiques dans l'univers des cryptomonnaies, des blockchains et des jeux en ligne.

Parallèlement, entre 2017 et 2020, se développent les premières marketplaces qui vont se consacrer à l'achat et à la vente de NFT. Toutefois avant 2020 les NFT restent voués à un usage interne, réservé à un ensemble de pratiques dissociées du monde de la culture et visant particulièrement des publics parfaitement définis comme des investisseurs ou des technophiles, dynamique propre aux courants anarco-capitalistes dont la conception du monde vise à rallier la culture punk et underground à l'usage du web et des technologies numériques décentralisées. Ce que dénote principalement l'essor massif des *cryptopunks* ou des *cryptokitties* c'est surtout un processus de spéculation à grande échelle où la terminologie NFT se voit plutôt associée à des « actifs » financiers utilisant les spécificités technologiques de la blockchain et des cryptomonnaies.

*Une technologie émergente...*

Mais c'est en 2021 que la rencontre des NFT avec le marché de l'art s'opère définitivement notamment lors de l'achat de l'œuvre de Beeple pour une somme record. *Everydays : The First 5000 days*, collage de 5062 œuvres numériques débutées en 2007 a été vendue 69,3 millions de dollars par Christie's (**annexe 6**).

Mot de l'année 2021<sup>75</sup>, les Non-Fungible Tokens (NFT) ou « jetons non fongibles » sont des jetons échangeables sur une blockchain, en crypto-monnaie ou en monnaie fiat par l'intermédiaire de plateformes et qui constituent une forme de certificat de propriété associés à un objet virtuel ou physique. Leur intérêt est d'offrir une solution technique qui permet d'attester l'unicité d'un objet numérique, par définition reproductible à l'infini, et donc de justifier d'un titre de propriété ainsi que de garantir un patrimoine potentiel pour des artistes travaillant au sein d'un environnement technologique.

L'histoire (récente mais riche) des NFT est particulièrement intéressante dans la mesure où ces objets technologiques ont été mobilisés par des pratiques inhérentes au secteur culturel mais également par des secteurs financiers et excessivement spéculatifs ce qui aura pu, pour une large part, freiner son développement et délégitimer sa capacité à assurer un patrimoine qualitatif et cohérent aux artistes de talent.

Les artistes du numérique aujourd'hui se situent à un carrefour de transformations de l'usage des NFT et de l'exploitation de leur potentiel vers une approche plus centrée vers les pratiques culturelles, vers des publics plus concernés par l'approche immédiatement artistique et désireux d'associer l'outil technologique à tout un ensemble de significations sociales, épistémologiques et éducatives, et vers des institutions légitimes porteuses de savoir comme les galeries, les musées ou les écoles d'art. C'est d'ailleurs sous ces conditions seulement que l'adoption des NFT pour la valorisation du patrimoine d'artistes de talent pourra assurer un écosystème cohérent en accord avec l'évolution de la pensée des formes plastiques contemporaines et de l'histoire de l'art.

Enfin les pics spéculatifs ainsi que l'indéfinition du terme NFT associé à une multiplicité très hétéroclite d'objets (*art, metavers, collectible, utility, meme, gaming, etc.*) des précédentes marketplaces jusqu'à maintenant, bien qu'ils aient joué un rôle catalyseur dans la promulgation

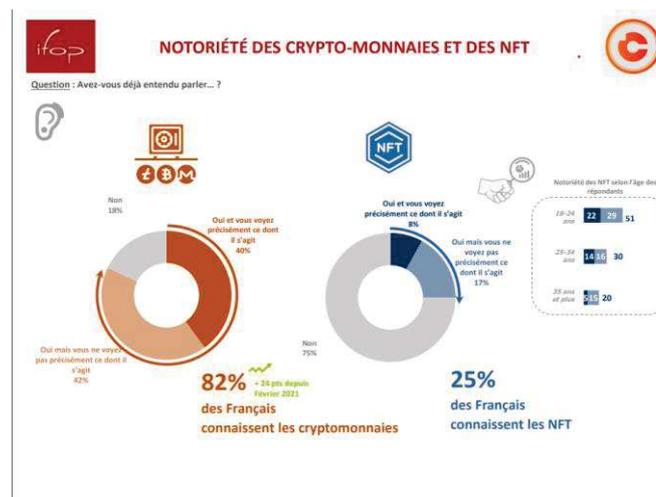
---

<sup>75</sup> <https://www.collinsdictionary.com/woty>

au sein des différentes catégories sociales (notamment hors financières et hors technophiles) par les volumes d'investissements massifs et leur médiatisation, se voient désormais confronter à un assainissement du marché qui laisse présager une approche plus adéquate avec l'état réel du marché de l'art et de la recherche esthétique, et d'envisager un futur plus conscient de ses limites et des directions à suivre sur le long terme. De plus d'artistes du numérique aujourd'hui se tournent vers les technologies NFT.

*...mais encore en plein développement*

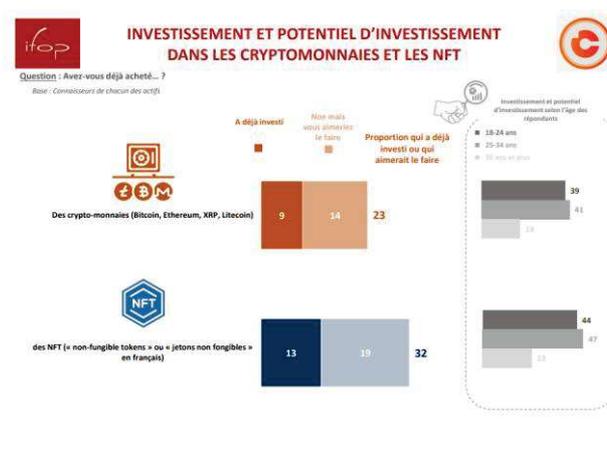
Il est évident qu'à l'heure actuelle les NFT sont encore très souvent considérés comme des objets spéculatifs et leur association avec le secteur artistique est encore difficile à établir. L'incertitude quant à leur qualification, entre finance excessive et patrimoine légitime, et quant à la destination de ses potentiels bénéficiaires, du spéculateur à l'artiste, reste le défi principal de cet écosystème et dont l'intégration au secteur culturel semble promettre de nombreux inattendus et de nombreuses innovations. On peut commencer par dire que si la notoriété des cryptomonnaies (particulièrement Bitcoin et Ethereum) est définitivement ancrée dans les consciences, il en va encore autrement pour celle des NFT. Ce qui, à notre avis, nous semble représenter une singulière opportunité pour consolider dans les années à venir une meilleure appréciation de la définition des NFT et d'accompagner tout un renouvellement du champ des pratiques qui peuvent leur être associés dans le domaine culturel.



En effet le marché des NFT ne cesse de croître et de susciter la curiosité de nouveaux collectionneurs et l'enthousiasme des artistes et de générer de nouvelles pratiques de consommation des œuvres.

Aussi, il convient de souligner la popularité des NFT comme un phénomène lié à une certaine génération (principalement entre 18 et 34 ans) et se développant en rapport avec d'autres enjeux, notamment environnementaux, sociétaux, monétaires, financiers et technologiques.

D'abord, il est évident que l'écosystème NFT s'adresse majoritairement à une génération qui est née et qui a grandi avec la révolution numérique et demeure, par ce fait, plus à même de s'adapter à chaque innovation. Il est intéressant de constater que les NFT suscitent des intérêts d'investissement chez les plus jeunes.

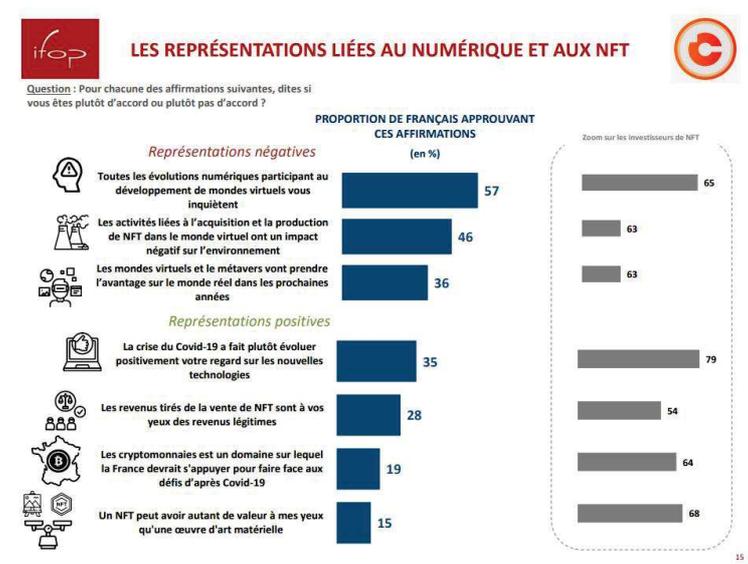


Cependant, il m'a semblé que l'écosystème des marketplaces s'il a pu avant 2021 mobiliser un public pluriel et différent du cercle traditionnel de la spéculation artistique, notamment en s'adressant à des acteurs de la cyberculture en accord avec l'évolution des imaginaires associés aux pratiques du numérique, a par la suite reproduit la dynamique classique du marché de l'art en refavorisant des collectionneurs initiés et en suscitant une augmentation faramineuse de la valeur de certaines œuvres. Depuis l'achat record de l'œuvre de Beeple en mars 2021 le marché de l'art des NFT a partiellement pris une direction qu'elle était censée contourner (éviter l'élitisme financier qui constitue fondamentalement la sociologie du collectionneur d'art), ce qui a pu avoir un impact déroutant sur la définition de ses enjeux et des innovations sociales qu'elle prétendait apporter au sein des pratiques numériques et culturelles. On constate depuis l'essor de certaines marketplaces, comme SuperRare ou LaCollection.io, que le marché NFT reste une pratique encore difficile à établir d'où il ressort des contradictions entre la cohérence des publics et la cohérence des valeurs artistiques des œuvres.

Ensuite les NFT se voient confronter à des enjeux majeurs du XXIe siècle parmi lesquels la spéculation financière, l'impact écologique, la redéfinition de la propriété numérique et la

possibilité d'un monde d'informations décentralisées. L'imaginaire associé aux NFT semble pâtir d'une contradiction profondément marquée entre :

- . un a priori négatif qui consiste à les considérer uniquement comme un effet spéculatif à court terme (crainte d'une décorrélation de plus en plus grande entre le virtuel et le réel sur les plans autant financier que technologique<sup>76</sup>) et fortement énergivore (minage, PoW<sup>77</sup>, etc.).
- . un a priori positif qui y voit une révolution de la définition de la propriété, de la souveraineté liée aux données numériques ainsi que de la valorisation du patrimoine des artistes et de nouvelles rencontres entre les créateurs et leurs publics sans médiateurs interposés.



Enfin il faut noter que les œuvres d'art sont les objets numériques NFT les plus privilégiés par les français en terme d'investissement potentiel. Il n'est pas étonnant qu'Obvious participe de ce mouvement dans lequel toute transaction d'œuvre numérique se voit pleinement facilité par les technologies NFT et trouve de ce fait un marché rentable et un public potentiel adéquats à son environnement. Cette prédilection pour l'artefact esthétique indique également une haute appréciation de l'art en terme de valeur symbolique (et financière également puisque les NFT conservent l'idée que les œuvres pour être consommables doivent être d'une certaine manière,

<sup>76</sup> À noter que, comme nous l'avons fait remarquer plus haut, la décorrélation entre la valeur symbolique (et financière avec les NFT) d'une œuvre et son support physique concret est une des conséquences indirectes des réflexions esthétiques dans le champ de l'art contemporain.

<sup>77</sup> Le terme « Proof of Work » désigne un protocole de consensus blockchain. Littéralement il signifie « preuve de travail ». Concrètement, la preuve de travail consiste à demander aux mineurs de résoudre un problème mathématique complexe nécessitant une puissance de calcul informatique importante. Le premier à pouvoir résoudre ce problème sera également le prochain à créer un bloc sur la blockchain. Si le système PoW sécurise de manière efficace les transactions effectuées sur la blockchain il semble néanmoins poser des problématiques environnementales dues à sa puissante consommation d'énergie lors de chaque calcul.

juridique en tout cas, un objet) dans notre imaginaire occidental mais se confronte à une forte dépréciation inverse qui a pour effet d'associer négativement la valeur artistique à la spéculation financière surtout quand celle-ci excéderait certaines limites difficiles à justifier. Il est vrai que toute une partie des réflexions qui ont nourri les arts contemporains s'est tournée de manière très singulière sur :

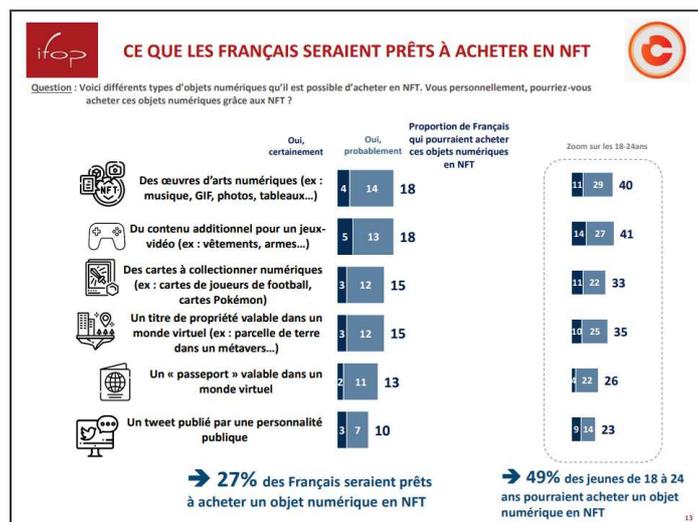
- . le rapport entre l'œuvre d'art et la matérialité de son support, par exemple son rapport aux autres types de production économique (les « marchandises »)

- . sur sa place dans telle ou telle filiation historique, par exemple son rapport entre tradition et innovation

- . sur sa signification potentielle, par exemple son rapport entre une signification conceptuelle et une expérience perceptuelle immédiate (comme on l'a souligné plus haut : tendance phénoménologie vs. tendance sémiologie)

- . sur son statut juridique, par exemple entre son expression arbitraire et instituante (c'est une œuvre d'art car c'est reconnu « légitimement » et « juridiquement » comme une œuvre d'art) et son expression universelle et naturelle (c'est une œuvre d'art car c'est naturellement « beau »), ou par exemple sur sa titularisation (l'œuvre appartient à l'artiste ou au mécène ?)

Il va sans dire que les NFT s'intègrent entièrement au sein de ce vaste ensemble de questionnements et que l'incertitude quant à la qualification des NFT aujourd'hui relève de la vivacité des débats liés à la compréhension des objets artistiques. La mobilisation des nouvelles technologies aujourd'hui ne fait que relancer d'une manière très originale les débats inhérents à l'histoire de l'art, sur le statut d'objet de l'œuvre et son rapport problématique à une forme de matérialité, mais également aux rapports entre unicité, propriété et double. Le numérique étant par lui-même une technique de reproduction qui dénature le concept d'original ou de modèle, renvoyant à un copier-coller généralisé, les NFT redonnent étonnamment une nouvelle conception de l'unicité et de la propriété du moins dans un aspect juridique. Même Obvious tente de participer de cette unicité de l'objet lorsqu'il imprime ses œuvres sur un support physique en leur donnant une unicité que seule la réalité matériel peut donner aux choses. On voit donc que tout un imaginaire de l'objet unique continue à animer les dynamiques économiques et juridiques des différents marchés artistiques, et ce quelles que soient les idéologies contemporaines sur une esthétique de la copie, du simulacre et de la simulation.



### 7.3 – Héritages et cultures du numérique

Obvious parle à un public technophile dont le rapport aux innovations technologiques est plus établi que celui des valeurs institutionnelles de la culture. C'est un public « illégitime », pourrait-on dire, qui s'accapare par des moyens techniques une légitimité autre que celle des sphères de la culture officielle. Il s'agit dans l'art du numérique d'une microsociologie qui, à la suite des publics cypherpunks qui ont pu émergé dans les années 1990, ont déplacé le curseur de contestation politique vers celui très spécifique du marché de l'art.

Bien qu'il s'agisse d'un public en marge de la tradition légitime de la culture (hors des sphères universitaires, muséales et des galeries marchandes officielles), une certaine pratique sociale est donc au cœur de leur pratique artistique. S'il y a trois bouleversements majeurs dans lesquels s'inscrivent les technologies des NFT, il s'agit bien :

1. Du patrimoine digital des artistes → concerne l'outil de travail et le support de création
2. Du rapport entre support physique et support numérique → concerne la réception et la diffusion auprès des publics
3. De la légitimité d'une titularisation juridique d'une copie numérique d'un bien physique → concerne la propriété des artistes et des acheteurs

Il est évident que nous sortons d'une phase essentiellement spéculative des technologies NFT et qui aura pu dissimuler jusqu'à présent ses véritables opportunités sur le marché réel. Sur le plan philosophique les pratiques NFT ont été proposées dans un ensemble de redéfinition de la pensée du web, associant aux espoirs d'une démocratisation radicale du partage des savoirs un

système de fonctionnement décentralisé qui permettait d'échapper aux institutions officielles et ce dans tous les secteurs d'activité :

- . les banques dans le secteur économique → DeFI
- . les courtiers dans le secteur financier → Dex
- . les Gafam dans les outils numériques et sociaux → DAO
- . les galeries d'art dans le secteur culturel → NFT

En gros : le WEB3<sup>78</sup>

Le dénominateur commun dans l'ensemble des pratiques envisagées résulte évidemment de son caractère essentiellement social et politique. Il s'agit de proposer une nouvelle dynamique de partage entre individus qui ne soit plus garantie par un dispositif de pouvoir (institution, entreprise, État, Nation, école, ou toute forme systématique de centralisation). Il s'agit également de comprendre un ensemble de démarches qui s'inscrit dans un courant de pensée réunissant à la fois le libertarisme, le capitalisme, une approche humaniste et égalitaire de la transmission des connaissances et de tout une évolution sociale des codes hérités de l'underground, du punk et des effets de marge. L'imaginaire du Web3 fait donc suite à ce qu'on a pu appeler les courants anarchiste et cypherpunk<sup>79</sup> mais qui se retrouvent aujourd'hui face à des contradictions qui rendent la compréhension de cet univers difficilement saisissable. S'il avait semblé évident que les publics étaient déjà prédéfinis, non seulement par une vision politique engagée mais aussi par leurs affinités avec les outils technologiques, et que toute une culture web avait émergé à partir de ces réseaux, il n'en demeure pas moins que le point sensible demeure dans les insuffisances pédagogiques, la disqualification d'un héritage culturel historique complexe, l'inégale adaptation des utilisateurs face au numérique, la contradiction entre l'hétérogénéité des publics et l'écart de valeur des NFT (notamment dans le secteur artistique). Déjà, Geneviève Vidal avait souligné l'impertinence d'associer aux technologies numérique une possible remise en cause des pouvoirs, notamment à l'époque de l'imaginaire

---

<sup>78</sup> Defi : Decentralised Finance. Dex : Decentralised Exchanges. DAO : Decentralised Autonomous Organization. Ces trois termes, ainsi que celui de NFT, font partie d'un vocabulaire associé aux pratiques du Web3. Pour la Defi et les Dex il s'agit de participer à une circulation monétaire (cryptomonnaie) qui ne soit plus intermédiée par des banques centrales. Les DAO quant à elles prônent pour une organisation plus horizontales des politiques numériques au sein de chaque projet où chacun peut jouer un rôle dans les décisions en fonction de son degré d'engagement (le système le plus récurrent repose sur l'attribution de tokens de gouvernance). Dans tous les cas, ces termes s'inscrivent toutes dans une démarche numérique des pratiques sociales, économiques et politiques fortement décentralisée.

<sup>79</sup> Voir le *Manifeste crypto-anarchiste* de Timothy C. May (1988) ou le *Manifeste d'un cypherpunk* d'Eric Hugues (1993).

de l'interactivité où les entreprises marchandes maintenaient un discours qui laissait entrevoir une certaine participation active des usagers et donc favorisaient l'illusion d'un choix de leur part dans le processus de médiation.

*« Cependant, l'interactivité, qui n'est plus nommée car totalement intégrée dans la culture numérique, n'a – faute de preuve contraire – aucunement changé en profondeur les pouvoirs et dominations économiques, sociales et politiques. En effet, les recherches menées sur les usages, y compris les usages politiques, démontrent qu'il n'y a pas inversion des rapports de pouvoir grâce aux technologies d'information et de communication en général et à l'interactivité en particulier.<sup>80</sup> »*

Mais cet échec souligné par Geneviève Vidal pourrait valoir, d'une autre manière encore et pour d'autres raisons, au sein d'un environnement Web3 où il y va d'une même rhétorique sur un accès prétendument démocratique, égalitaire et accessible à tous grâce à une rhétorique permanente de la décentralisation. Par exemple on constate aisément que les marketplaces jusqu'à présent si elles ont pu appuyer leur stratégie sur un ensemble de discours identifiables par la mobilisation de notions associées au Web3 elles ont délaissé dans leur pratique l'importance de l'apprentissage, de la remise en perspective historique et du rapport de pertinence entre une valeur financière et un travail esthétique original. Et, de fait, le marché des NFT pâtit d'une rupture radicale entre deux types de public. On peut constater que les imaginaires associés au web, aux technologies et aux pratiques numériques structurent des positionnements fortement décorrélés des valeurs liées à la culture officielle et à l'histoire de l'art. Ce qui implique donc une vision différente de la définition du mot art, une distance inégale par rapport aux institutions officielles de la culture (d'un côté les musées, séminaires, conférences, galeries physiques, écoles et de l'autre le web3, DAO, DéFI, la culture web) et une hétérogénéité des approches allant soit vers une démocratisation (cyberculture) soit vers une tendance élitiste (histoire de l'art). On voit donc dans l'écosystème NFT la segmentation de deux publics bien distincts n'ayant pas le même type d'appropriation de l'art. En un mot, les codes technologiques et les codes symbolico-culturels ne sont pas partagés par un public commun. Cette rupture, les marketplaces NFT l'ont intuitivement comprises. On assiste donc à deux tendances au sein des entreprises NFT : d'une part un public quantitatif mais non qualifié ce qui conduit à une dépréciation globale du marché artistique (cas de la plupart des marketplaces NFT) ; d'autre part un public qualitatif mais restreint ce qui conduit à reproduire

---

<sup>80</sup> Geneviève Vidal, *La Médiation muséale*, op. cit., p. 190.

mimétiquement la dynamique économique classique et élitiste du marché de l'art (dynamique représentatives des marketplaces comme SuperRare ou LaCollection.io) (**annexe 7**). On constate enfin une différence des dynamiques économiques en fonction des imaginaires artistiques : beaucoup d'échanges mais prix inégaux (tendance cyberculture) contre peu d'échanges mais prix élevés (tendance histoire de l'art) (**annexe 8**). Il s'agit donc de deux stratégies économiques des marketplaces NFT, la première visant un maximum de quantité d'objets échangeables (rappelons que la marketplace gagne une commission sur chaque transaction effectuée) et la seconde ne nécessitant que peu de transactions mais où l'imaginaire de la sélectivité et de la rareté permet de recomposer les dynamiques propres à la valeur onéreuse des œuvres d'art traditionnelles (unique et physique) et justifie par là même des prix plus élevés.

J'ai constaté qu'Obvious était présent sur deux marketplaces NFT. SuperRare et Foundation. SuperRare est la plus célèbre des marketplaces NFT. Leur présence sur cette plateforme indique qu'Obvious est un créateur de choix et reconnu légitimement par un milieu artistique. En effet, SuperRare est l'une des seules plateformes à faire une curation artistique assez sélective. Pour pouvoir créer son profil artistique et vendre ses propres NFT, la plateforme soumet un formulaire dont les questions visent à s'assurer de la pertinence qualitative du travail artistique<sup>81</sup>. Dans leur présentation (**annexe 9**) on voit qu'Obvious conserve avant tout l'idée d'art et d'intelligence artificielle, ce qui semble être définitivement le véhicule idéologique majeur de leur inspiration créatrice. Ensuite, ce qui est intéressant c'est de constater que leur œuvre phare, *Edmond de Bellamy*, vendue aux enchères pour 432 500\$ à Christie's est explicitement mise en avant. Les marketplaces NFT sont avant tout des galeries marchandes dont la logique est avant tout la promotion de soi. Ainsi, la disposition des œuvres au sein des marketplaces imite-t-elle celle des sites d'achat en ligne où tout est fait pour faciliter la navigation et le choix des usagers. A noter ici que le site internet d'Obvious reprend également les mêmes structures d'organisation que celles des marketplaces où chaque œuvre fait office d'icône cliquable et renvoie à une page suivante où les détails sont affichés. C'est bien l'œuvre elle-même qui fait office de signe passeur dans l'ergonomie des marketplaces (et également du site d'Obvious), c'est-à-dire que chaque œuvre est implicitement mis en condition d'être praticable, par un seul clic.

---

<sup>81</sup> <https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSctZhB9On31j-uoFzMD3hg0gGNf3hgjVybZ1xwCHsOBSydvPw/viewform>

*« Les approches sémiologiques considèrent que les effets de sens en jeu dans des documents web comme autant d'hypothèses de signification, reposant non pas sur un codage du sens a priori (signifié/signifiant), mais sur les relations entre signes et pratiques interprétatives. <sup>82</sup> »*

Ce qui suffit à générer toute une navigation autour de la valeur iconique des œuvres, leur conférant une dimension autant lisible et pratique que visuelle. En effet, le but des marketplaces NFT, que soit SuperRare ou Foundation, repose principalement sur une participation économique. Si les œuvres numériques sont immédiatement affichées ce n'est pas seulement pour susciter une visibilité passive mais bien déclencher tout une dynamique d'achat et de vente. Et en effet, l'un des marqueurs communicationnels les plus efficaces pour stimuler un achat, est la mise en avant, sur la page de profil de chaque artiste, du nombre d'abonnés et du nombre d'abonnements de l'artiste ainsi que (pour SuperRare) le nombre de collectionneurs. Il est évident que ces ressorts relationnels, par l'effet de levier quantitatif, permettent de justifier la valeur d'un artiste. Valeur qui se justifie par la dimension sociale de l'effet-réseau et de l'effet concurrentiel, propre aux dynamiques des réseaux sociaux, d'autant plus importante ici qu'il s'agit d'une plateforme d'échange financière. Si les informations relatives au nombre de « fans » sont immédiatement accessibles lorsqu'on navigue sur la page d'un artiste c'est qu'elles participent d'une stratégie d'audienciation évidente qui peuvent bénéficier à l'artiste et à la plateforme (rappelons que les marketplaces NFT gagnent une commission sur chaque transaction et que par conséquent plus de transactions sont effectuées plus ils reçoivent de commissions). Sur SuperRare on constate qu'Obvious dispose de 300 followers ce qui n'est pas peu et représente un avantage certain. (À titre d'indication des artistes très célèbres comme XCopy, Pak et Hackatao n'ont pas plus de 3000 abonnés sur SuperRare. Ils ont respectivement 3 365, 2 132 et 2 055 abonnés). Ces indicateurs sont également présents lorsqu'on lit chaque œuvre (**annexe 10**) ce qui permet, à la manière d'une bourse, de s'informer du prix et du dernier acheteur en date (le propriétaire). Les prix sont affichés en ethereum (le sigle de cette monnaie est représenté par 3 barres horizontales) et en dollars<sup>83</sup>. Enfin lorsqu'on regarde le profil d'Obvious au sein de SuperRare et de Foundation on ne trouve pas de différences majeures dans leur mode de communiquer. Les mêmes œuvres sont diffusées (ou des variantes différentes d'une même série, car en effet SuperRare refuse par exemple qu'on propose un NFT chez eux et une copie du même NFT sur une autre plateforme), à quantité plus ou moins égale (une cinquantaine pour chacune des plateformes) et la même présentation de soi également. Ce qui

---

<sup>82</sup> Christian Barats, *Manuel d'analyse du web*, Armand Colin, Paris, 2013, p. 126.

<sup>83</sup> 1 ethereum = 1 221,29 dollars

montre que les deux plateformes ne diffèrent pas dans leur modalité énonciative (même imaginaire, même public, mêmes attentes relatives aux pratiques des NFT). Cependant le profil SuperRare d'Obvious semble plus entretenu et plus actif que celui de Foundation.

A la rationalité excessive de l'outil technologique s'oppose constamment la mise en scène perpétuelle d'une vision subjective derrière laquelle l'imaginaire de la figure artistique (du créateur autant que de l'amateur d'art) trouve une forme d'expression adéquate. Les effets d'image et de survalorisation iconique (les œuvres comme signes passeurs par exemple) que permet le numérique parviennent à faire oublier la réalité de l'outil informatique qui n'est pas autre chose que l'aboutissement des formes de pensées arborescentes et rationnelles occidentales. La capacité à produire une visualité permanente de signes iconiques, à simuler une communication qui semble immédiate entre les utilisateurs et à générer un désir d'intervention et de participation font de l'objet numérique un artéfact de simulation des choses. En d'autres termes là où le numérique évoque une révolution dans la communication intersubjective et horizontale entre les individus, agi par et pour les individus, se cache en fait le maintien d'une structuration binaire de la répartition de l'information et de la communication et surtout de la circulation économique. Le collectif Obvious tire parti, consciemment ou non, de cette contradiction dans l'esthétique de ses œuvres autant que dans sa communication.

L'art du numérique, et Obvious en particulier, s'inscrit donc au sein d'un univers technologique, économique et culturel en pleine mutation. Il est évident que le collectif tire entièrement partie de tels changements. Non seulement dans l'accompagnement de ses pratiques puisqu'Obvious crée à partir d'un langage numérique mais également dans la communication de soi et le dialogue avec son public. L'essor des NFT accompagnant la dynamique sociale du numérique préalablement acquise par les réseaux sociaux a accru l'effet relationnel que pouvait avoir les nouvelles technologies dans l'instauration d'un échange entre les artistes et leurs admirateurs. Il s'ensuit aussi que de tels rapprochements facilitent les échanges économiques. Et que les appuis théoriques sur la reproductibilité de l'œuvre comme fondement esthétique de l'art contemporain s'accompagnent d'une mise en pratique concrète, à travers les marchés NFT, qui tirent économiquement profit d'une telle multiplicité de créations sans cesse renouvelées.

## VIII – L’art du numérique : esthétique de la communication

Comment pourrions-nous concevoir l’art numérique à l’aune des réseaux informatiques et des médias de communication ? Et faut-il employer ce terme ? Si nous avons défini le numérique à la suite d’un ensemble de problématiques posées par le champ de la sémiologie et de l’esthétique, puis comme une nouvelle forme de « représentation » basée sur le calcul et ensuite sur une intelligence inconsciente, sur une pensée Automatique, à la suite des philosophies qui déplaçaient la pensée hors du *Logos* et à l’instar des techniques de reproduction mécanique comme la photographie et du cinéma, il convient maintenant de définir l’art numérique.

### 8. 1 – Numérisation des arts vs. arts du numérique : la question « Quoi ? » de l’énoncé

Nous avons vu que le numérique pouvait entretenir un *rapport avec l’art*, mais que de ce rapport n’en découlait pas forcément une interprétation artistique de l’activité numérique elle-même. Le numérique est défini comme un *support médiatique de l’œuvre* à savoir apportant une documentation sur celle-ci, scientifique, objective et fidèle. Il s’agissait donc d’une dimension informative et communicationnelle du numérique en rapport à l’œuvre d’art. Mais à partir du moment où l’intelligence artificielle vient suppléer à la vision humaine et à la simple prise de vue mimétique des phénomènes naturels, le numérique participait d’un processus de restauration et de simulation de l’objet d’art. Bien sûr de cette simulation il peut en aller de deux manières. Soit que nous la considérons comme nous l’avons décrite plus haut à la manière d’une tentative de reconstitution d’un objet ou d’un fragment d’objet artistique, comme le fait par exemple Oxia Palus dans ses démarches de recherche ou toute entreprise de reconstitution d’une œuvre d’art par le biais des outils numériques. Soit également comme une manière de reconsidérer les différentes formes d’art qui se sont constituées avant le numérique notamment le dessin, la photographie et le cinéma et que le numérique se réapproprie aisément.

*« Le numérique est donc en rupture avec les techniques figuratives traditionnelles, mais il est aussi capable de se réapproprier les techniques non numériques qu’il simule de très près et de composer avec elles : simulation des outils et des opérations graphiques (crayons, pinceaux, aérographe, coloriage, collage, décalquage, etc.), des techniques et des opérations photographiques (objectifs virtuels, traitement de la lumière et de la couleur) ainsi que cinématographiques ou vidéographiques (caméra virtuelle, cadrage, travellings) [...]. C’est*

*là un des aspects paradoxaux qui la rendent difficile à saisir dans sa complexité et en masquent la radicale nouveauté.<sup>84</sup> »*

Il est évident que nous ne nommerons pas le dessin, ni la photographie, ni le cinéma, d'art du numérique bien qu'ils puissent être simulés par des technologies numériques. Il est d'autant plus remarquable d'ailleurs que le numérique bien avant d'élaborer ses propres codes, ou en même temps qu'il élabore ses propres codes, ne cesse pas de simuler autre chose, à savoir de simuler le codes de formes médiatiques antérieures. Non seulement les formes médiatiques antérieures mais surtout les formes artistiques antérieures. Il y va sans doute du numérique comme de toute chose qui, pour naître et se développer, doit d'abord imiter ce qui le précède, emprunter à des forces antérieures leurs propres formes. Le numérique et les marchands du numérique pour s'intégrer à une économie donnée ont tout intérêt à justifier la production d'outils techniques en l'indexant sur des valeurs reconnues par l'état de la société : les beaux-arts, le cinéma, toute un champ culturel associé aux bouleversements qui accompagnent la réflexion pratique et théorique de l'esthétique contemporaine. Bref, le numérique devait faire ses preuves et gagner un statut légitime.

*« L'enjeu est toujours du même ordre : gagner le statut de média, sinon celui d'art, et donc la reconnaissance culturelle et économique qui l'accompagne. [...] En outre, sa faculté algorithmique de simuler les techniques de représentation et de narration qui l'ont précédé – dessin, peinture, photographie, littérature, radio, télévision, cinéma, etc. – ne fait que rendre moins évidente l'élaboration d'une esthétique et de formes langagières spécifiques<sup>85</sup>. »*

Et, si nous pouvons dire du cinéma, de la photographie, du dessin, qu'ils sont numériques, nous pouvons dire qu'ils sont des « arts numériques ». Dans le sens que ce sont des formes artistiques qui sont concrétisées à partir d'un média qui se contente de simuler leurs propres formes.

*« Comme le notent Bolter et Grusin dans Remediation. Understanding New Media, "toute médiation est une re-médiation", un processus de "remodélisation" qui opère au niveau tant de la forme que du contenu. Ainsi, loin de rompre totalement avec les principes esthétiques et les conventions narratives préexistants, les médias numériques, comme tout média nouveau cherchant à s'affirmer, s'expriment à travers la re-médiation de ces mêmes conventions et principes<sup>86</sup>. »*

---

<sup>84</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, op. cit., p. 28.

<sup>85</sup> Marida di Crosta, *Entre cinéma et jeux vidéo : l'interface-film*, op. cit., p. 19.

<sup>86</sup> *Id.*, *ibid*, p. 18.

Or, si nous voulons analyser les spécificités du numérique il convient de reconnaître qu'il peut y avoir un art *du numérique*, une forme du numérique qui ne simule par les autres types de production artistique mais qui crée lui-même ses propres codes de création et de communication.

Il y aurait deux éléments caractéristiques qui définiraient précisément ce que pourraient signifier les « arts du numérique ». Et ces deux éléments non seulement tendent vers deux directions contradictoires mais surtout entretiennent un rapport fondamental avec la notion de communication.

*« Il peut simuler de la musique, du cinéma, de la photographie, de la représentation plastique, de la littérature, tout en interrogeant, dans le même mouvement, les attendus et les implications de ces simulations, mais il peut tout aussi bien tenter de définir un langage totalement nouveau sans référence aucune à ceux déjà existants des modes d'expression qui lui sont antérieurs. Comme le montrent à l'envie de nombreuses créations contemporaines, le numérique peut être à la fois imitation, simulation et création.<sup>87</sup> »*

Premièrement, le premier élément serait la mise à l'écart de toute forme de trace matérielle dans son processus technique. Non pas qu'il n'y ait pas de matière. Mais c'est qu'il n'y a pas de matière, dans un outil numérique, qui ne dépende pas d'abord d'un processus computationnel, mathématique, statistique et linguistique. « Ses processus de fabrication ne sont plus physiques mais computationnels, langagiers<sup>88</sup> ». Dans le numérique, tout signal physique dépend, en amont, d'un processus mathématique et linguistique de programmation apte à digérer, traiter, découper, discrétiser, analyser, la complexité infiniment continue des forces naturelles. Il s'agit donc d'une table de logique sur laquelle repose un système qui détient ses propres codifications (ce qu'on appelle un programme) et qui relègue secondairement tout rapport immédiat aux signaux physiques. Les signes logiques et abstraits avant les signaux physiques et concrets. Ce n'est pas sans rappeler le structuralisme, et la linguistique, qui veut que tout rapport à la Nature soit préalablement médié par des codes de Langage. Certes, dirons-nous, ces codes sont mathématiques (et asémantiques) pour l'ordinateur, et signifiants et signifiés pour les sociétés humaines. Mais le numérique participe d'une même logique d'abstraction des forces naturelles au profit d'une grande synthèse de programmation (informatique) et de codification (linguistique).

---

<sup>87</sup> Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, op. cit., pp. 108-109.

<sup>88</sup> Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'Art numérique*, op. cit., p. 23.

*« Bientôt, les images seront formées à partir d'un système logique, presque comme on fait de la philosophie – on décrira les objets à partir de principes de codifications mathématiques au lieu d'arrêter dans le temps des ondes lumineuses.<sup>89</sup> »*

Et en effet s'il y a bien un principe qui caractérise l'art du numérique c'est d'assumer cette abstraction logique dans son processus de création. L'image est entièrement calculée, programmée et codée et non plus enregistrée. Le Langage fonctionne comme le principe de base d'une image entièrement mentale et logique. L'image numérique correspond à une rigoureuse sémiotique, combinaisons de 0 et de 1, comme les langues sont des combinaisons de phonèmes, de morphèmes, de propositions, de phrases et d'énoncés. L'image numérique pense en fonction de structures binaires comme les hommes pensent en fonction de structures binaires. La conséquence pour un art du numérique c'est qu'il faut assumer ce principe opératoire au sein même du processus de création. Il s'agit donc pour les artistes du numérique de prendre en considération les éléments logiques afin de les réemployer à des fins radicalement non logiques. Les travaux d'Obvious par exemple abandonne toute forme de référence naturelle. Lorsque l'intelligence artificielle travaille à partir de GAN (Generative Adversarial Network) crée des formes visuelles elle ne puise pas son inspiration dans un modèle naturelle, mais à partir d'objets qui sont déjà numérisés eux-mêmes. L'opération consiste en effet, pour l'intelligence artificielle, à analyser une base de données constituée de milliers d'images (peintures, estampes, dessins) qui sont elles-mêmes déjà numérisées. L'art du numérique consiste donc à assumer sa partie entièrement logique où tout modèle de base se trouve déjà sous forme numérique. Il y a donc un « tout-numérique » qui tend à déboucher sur une prééminence de la programmation et du codage par rapport à la prise de vue qui prélevait encore un peu dans le réel physique une matière signalétique.

Mais deuxièmement, on peut dire que d'une certaine manière il y a bien un retour à la matière. Simplement ce retour intervient secondairement, non pas lors du processus de création lui-même, mais une fois le travail de l'intelligence artificielle terminée. Lorsqu'il s'agit notamment de recréer un artéfact concret, un objet du type « œuvre d'art » traditionnel. En effet Obvious, une fois le travail de l'intelligence artificielle terminée et le résultat visuel obtenu, tient à créer concrètement ce que l'intelligence artificielle a produit abstraitement. Il y a bien une volonté forte de simuler un objet concret, comme si le numérique pour pallier à son propre principe d'abstraction logique et, apriori, dématérialisé, tentait par tous les moyens de réobtenir une

---

<sup>89</sup> Propos de Bill Viola, rapportés par Florence de Mèredieu dans *Art et nouvelles technologies, op. cit.*, p. 97.

forme de simulation quelconque. Et que d'une certaine manière l'objet de simulation, à savoir l'objet « œuvre d'art » traditionnel et concret, s'inscrit dans cette continuité polymorphe du média numérique qui ne cesse pas de simuler les autres formes d'art, comme nous l'avons fait remarqué à propos de son rapport avec le cinéma, la photographie ou le dessin. Ici, en effet, Obvious reproduit en 3D, en physique donc, les résultats visuels produits par l'IA numériquement. Il peut s'agir de masques africains ou alors de supports impressions qui imitent les formes du « tableau » propres au type de production médiatique qu'est la peinture. Par exemple dans leur série intitulée *Parietal burners*<sup>90</sup> on voit bien que l'impression sur support papier s'accompagne de toute une remise en contexte sémiotique qui est censée signifier une pratique culturelle relative aux champ des beaux-arts, à savoir l'imaginaire de l'œuvre comme surface physique, accrochée à un mur, accompagnée d'un cadre entourant la toile, ainsi que de la mention de ses dimensions (50x60cm) imitant la taille moyenne d'une peinture quelconque, et surtout de toute une mise en situation de sa mise en vente et de sa consommabilité concrète (Price : SOLD OUT). Leur série de masques africains intitulée *Facets of AGI*<sup>91</sup> met en situation l'œuvre d'art de la même manière que les *Parietal burners* indépendamment du fait qu'il s'agisse d'un support du type sculpture cette fois-ci et non peinture, et que la disposition des mentions relatives aux descriptions de l'objet concourt également à une même mise en situation de praticabilité et consommabilité de l'œuvre. Les sculptures vont même bénéficier d'un support vidéo qui permet de mieux communiquer l'œuvre sous toutes ses faces : on voit, sur fond noir, les masques africains pivoter sur eux-mêmes à 360° afin de montrer à l'internaute l'ensemble 3D de l'objet. Ainsi l'internaute dispose d'une meilleure visibilité sur le produit qu'il pourrait éventuellement acheter. Le numérique profitant d'une facilité dans la simulation de tout type d'objet, dont les supports lui sont pourtant foncièrement différents, met sur un plan identique la simulation d'un produit et la communication sur cette simulation. Le rapprochement entre la simulation de l'objet (quoi ?) et la situation énonciative (qui ? comment ? où ? et, éventuellement, combien ?) permet de favoriser une mise en contexte de sa ritualisation, de sa fétichisation et donc de l'inscrire dans un ensemble de valeurs symboliques et économiques qui légitiment son usage mercantile à l'image du marché de l'art pour les objets du type « œuvre ». Tout la mise en situation de l'œuvre telle qu'elle est pratiquée par Obvious sur son site internet concourt non seulement à une imitation des codes du marché de l'art pour stimuler une valeur économique, mais aussi, afin d'appuyer une valeur symbolique, de favoriser un aura de la diffusion telle qu'elle peut être pratiquée par les institutions muséales. Et, au-delà

---

<sup>90</sup> <https://obvious-art.com/portfolio/parietal-burner-2/>

<sup>91</sup> <https://obvious-art.com/portfolio/uhalisi/>

de simuler des objets artistiques, comme la peinture et la sculpture, Obvious participe également à des productions plus directement ancrées au secteur économique marchand. Ainsi, pour leur projet *Alpine*<sup>92</sup> ils utilisent les résultats visuels produits par leur intelligence artificielle pour designer un modèle de voiture de course. Toute une sémantique de la technologie et de l'innovation permet de justifier un tel rapprochement entre technique automobile et technique informatique où, cette fois, l'intelligence artificielle se voit implicitement associée à un pôle de compétence technique et investi d'un imaginaire englobant l'outillage mécanique et l'outillage numérique. Dans un cas pareil l'imaginaire de l'intelligence artificielle se voit doté d'un aspect puissamment concret, renvoyé cette fois à l'artificialité de l'objet (certes objet de pointe et donc techno-logique) plutôt que dans sa dimension d'intelligence abstraite et idéelle. C'est par toute un vocabulaire réunissant l'art à la science (« Quand la science rencontre l'art » - **annexe 11**) qu'on trouve ici de quoi justifier la simulation d'un objet concret dont la caractéristique technologique suffit à établir un lien pertinent suffisant avec le numérique et l'intelligence artificielle. Il s'agit ici pour Obvious de participer à un effet de communication pour la marque : un design conçu par une intelligence artificielle participera d'un imaginaire technologique renforcé où la visualisation extérieure du produit (la carrosserie de la voiture) renverra immédiatement à l'idée de performance de pointe. À l'idée (et à la pratique – puisqu'il s'agit d'une voiture de course) d'un objet technologique s'adjoit la visibilité d'un design encore plus technologique.

Nous avons donc deux éléments caractéristiques de l'art du numérique présent chez Obvious : l'absence effective d'un référent physique dans le processus de création, entièrement abstraite de la nature et totalement codifiée par un programme et une IA s'entraînant à partir de modèles (d'un jeu de données) déjà numérisés ; la reconstruction d'un artéfact concret qui pallie à l'excès d'abstraction et de codification mathématique pour simuler des objets du type « œuvre d'art » ou « objet technologique ». Dans les deux cas auxquels nous avons affaire ici, la simulation de l'objet s'inscrit dans un imaginaire du numérique qui le relie hyperboliquement à ses problématiques habituelles à savoir : un numérique comme média esthétique (tendance logos : produire des Formes plastiques – des figuræ –, des symboles, des Signifiants) ou un numérique comme outil technique (tendance technè : technologie, artifice, pharmakon).

---

<sup>92</sup> <https://www.alpinecars.fr/collaborations/a110-obvious.html>

Chez Obvious le support matériel intervient donc en dernier lieu comme prétexte à la construction idéologique d'un artéfact concret dont tout est fait pour pouvoir s'attribuer la légitimité du mot « œuvre » et, à fortiori, la légitimité d'une pratique marchande.

## 8. 2 – Le numérique dans le numérique : la question « Qui ? », « Comment ? et « Où ? » de l'énonciation

Un des aspects les plus caractéristiques des œuvres d'Obvious c'est qu'il signe ses œuvres, lorsqu'il les fait imprimer, par la formule mathématique. Comme si Obvious tenait à afficher la dimension algorithmique comme la source émettrice de la création, comme l'auteur de l'œuvre. Il y a une volonté manifeste d'anthropomorphiser l'intelligence artificielle, peut-être effectivement à des fins de communication (marquer le coup). Mais il est manifeste que dans l'art du numérique la question « qui ? » devient un élément central de la réflexion critique et esthétique. Non par qu'il faille tellement se demander qui est réellement l'auteur des œuvres, s'il s'agit d'Obvious ou de la machine, ni même moitié-moitié. C'est surtout que l'art du numérique participe d'un état actuel de l'art contemporain qui ne cesse pas de mettre au premier plan de la réflexion des interrogations de l'ordre de l'énonciation. L'énoncé, à savoir l'œuvre elle-même, s'il a bien lieu d'être vu et pensé, doit être vu et pensé en fonction d'une problématique plus fondamentale qui ressort de la question « Qui ? ». La fait de nous interroger sur l'auteur de l'œuvre plutôt que simplement sur l'œuvre elle-même, fait remonter l'expérience esthétique au domaine de l'énonciation, c'est-à-dire celui d'une situation extérieure à l'énoncé, pragmatique et dépendante de condition extra-sémiotique. Ainsi à l'intériorité aléatoire de l'énoncé répond symétriquement une extériorité tout aussi aléatoire de l'énonciation. A la simulation de l'objet répond la simulation de l'auteur. C'est comme si tout le schéma de la communication venait se briser, où finalement toutes les composantes de la communication, source (qui), message (quoi), canal (comment), devaient être absorbées dans une grand processus aléatoire qui déjoue toute certitude de départ (input) et d'arrivé (output) et même de moyen.

Critiquant l'importance croissante dans les sociétés contemporaines de la simulation, Baudrillard déclare que « rien ne sera plus laissé au hasard ». L'auteur imagine ainsi un monde où tout doit être nécessairement prévu, tendre au prévisible. Le contrôle, qui établit un lien de parenté permanent entre les théories de la communication et celles de la cybernétique informatique, tend à rejeter massivement l'aléatoire et l'accident. En effet, c'est la recherche

constante du déterminé qui a conduit la visée scientifique dans tous les domaines de la recherche. De même que les artistes ont toujours été amenés à travailler avec le déterminé, la notion de Forme ayant été l'aspect plastique de ce déterminé. La science et l'art ont toujours été associés à l'idée de contrôle. Et c'est bien à cette forme d'ordre que l'art du numérique tente d'échapper avec la notion d'aléatoire. Jean-Pierre Balpe résume très bien ce problème lui aussi lorsqu'il situe l'innovation esthétique du numérique chez certains artistes dans leur emploi radical des phénomènes aléatoires allant à l'encontre même de l'usage normatif de l'informatique.

*« "La manipulation du hasard simule en quelque sorte cette part du créateur qui apparaît comme libre". Sans cet aléatoire, la mise en œuvre de l'algorithme qui les pilote ferait de chaque édition de leur œuvre une copie de l'édition antérieure. L'aléatoire en effet donne à la rigueur algorithmique des degrés de liberté. Il introduit de l'improbable dans le programmable. Il constitue ainsi un élément majeur du péritexte de l'art numérique car il pose, de façon esthétique et en tant que matériau à travailler, la question du contrôle qui, depuis des siècles est sentie comme centrale dans la création : l'artiste est celui qui sait ce qu'il fait et contrôle son faire jusque dans ses moindres détails. Se situant dans une lignée plus contemporaine de l'art, dans l'art numérique, l'artiste accepte de perdre le contrôle mais, paradoxalement, c'est en jouant sur la perte et sur la maîtrise, en donnant une forme au hasard et non en s'y abandonnant, qu'il situe une part de son art.<sup>93</sup> »*

Pourtant c'est bien de communication dont il s'agit avec Obvious. En effet, si dans leur manière d'utiliser le numérique à l'intérieur de leurs œuvres, par l'utilisation des GAN et d'algorithmes aléatoires, il semble utiliser la conduite binaire de l'information dans un contre-emploi, il se trouve que leur manière de mettre en situation leurs propres œuvres au sein des dispositifs numériques mettent en place des procédés de communication tout à fait repérables et compréhensibles.

*« Nous voudrions en effet proposer un diagnostic sur la situation de l'art contemporain assorti d'une réflexion plus générale sur ce qu'est l'art : ce qui est effectivement en crise, c'est l'idée d'œuvre, et non l'idée d'art, qu'on lui associe trop facilement et trop paresseusement. Ce que certaines réalisations radicales remettent en cause en effet, c'est l'idée que l'art produirait nécessairement ce que l'on appelle une « œuvre d'art », c'est-à-dire une certaine entité permanente, et dotée d'une réalité substantielle définitive. Les*

---

<sup>93</sup> Jean-Pierre Balpe, *Contextes de l'art numérique*, op. cit., p. 148.

*réalisations et productions les plus radicales de l'art contemporain nous posent à cet égard une question qui n'a pas été toujours bien comprise. Cette question n'est pas tellement : "est-ce de l'art ?" ou "Qu'est-ce que l'art ?", mais : "Avons-nous affaire à des œuvres ?" et, au-delà : "Qu'est-ce qu'une œuvre ?" Nous voudrions montrer que penser l'art comme communication nous permet de nous affranchir (dans certaines limites) d'un attachement excessif et inopérant à la notion d'œuvre, mal comprise et pour tout dire fétichisée<sup>94</sup>. »*

Cette citation de Jean-Paul Doguet me semble parfaitement résumer le propos de ce mémoire. D'une part nous avons vu comment le numérique participait à la simulation de toutes les formes de médiations artistiques qui le précédaient (dessin, photographie, cinéma). Puis comment il simulait aussi l'objet « œuvre d'art » en essayant de reproduire un monde non pas matériel (car le numérique est matériel, il faut le rappeler) mais un monde où la valeur d'une chose est immédiatement associée à sa matière (le numérique a décorrélé le support de la valeur). L'art du numérique trouve dans la simulation d'une œuvre concrète un moyen de reconquérir une valeur matérielle. C'est bien l'œuvre d'art fétichisée qu'Obvious tente de recréer, alors même que l'art contemporain a mis fin à son prestige et même à son existence. Cette tentative de résurrection de l'objet « œuvre d'art » on l'a vu pouvait s'expliquer par le fait de vouloir légitimer un marché économique dont l'imaginaire juridique, associé à la propriété, maintient l'idée de biens concrets.

Paradoxalement, à l'opposé de cette simulation de l'objet « œuvre d'art », le numérique participe d'une mise en situation symbolique de l'art où procède toute une activité sémiotique au niveau explicatif, démonstratif, narratif et, partant, critique. Le numérique apparaît comme un lieu idéal pour favoriser tout un ensemble de codes mettant en situation la ritualisation de l'œuvre au sein d'un complexe de signes qui, au-delà de montrer l'œuvre, tente de la légitimer par tous les moyens. On avait vu que le numérique était un multimédia, utilisant les codes d'autres formes médiatiques. Dans notre cas nous allons voir comment leur site internet récupère les codes de l'exposition muséale dans une forme autopromotionnelle et autolégitimante et qu'à l'opposé de la simulation de l'œuvre, il y a une stimulation de tous les effets de communication.

D'abord on peut souligner le choix stratégique d'Obvious d'avoir opté pour un site personnalisé. Non seulement Obvious est doublement auteur (auteur des œuvres et aussi auteur de ce qui est dit sur les œuvres au sein du site) mais également éditeur. Cela leur confère une

---

<sup>94</sup> Jean-Paul Doguet, *L'Art comme communication. Pour une re-définition de l'art*, Armand Colin, Paris, 2007, p. 18.

autorité accrue et rend immédiatement pertinente leur pratique. Le choix des formats, les rapports texte et image, l'organisation des signes passeurs et toute l'architextualité a été conçu par Obvious. Il est évident que la conception concrète du site a été opérée par un webmaster et qu'Obvious n'a pas pris 100% des décisions. Néanmoins il s'agit d'un collectif jeune, technophile doté d'une aisance évidente avec le matériau numérique et dont on peut présumer que la conception d'un site internet leur est familière. Lorsqu'on se situe sur leur page d'accueil<sup>95</sup> le premier scroll vers le bas montrent trois panneaux. Ce sont des images qui renvoient sous trois formes stéréotypiques aux symboles d'une pratique artistique : à gauche l'autographe (la signature d'un auteur permettant d'attester la reconnaissance d'un style) : au milieu l'œuvre achevée et présentée dans son entièreté ; à droite les bombes de peinture qui signifient « street art ». Le panneau de droite n'est pas cliquable. Quant aux panneaux de gauche et du milieu ils renvoient habilement au profil d'Obvious sur SuperRare. La mise en avant de ces trois icônes ainsi que leur dimension cliquable (hyperlien) servent donc d'emblée de prétexte marketing pour dériver vers un espace marchand (une marketplace NFT). De plus un petit lien en-dessous intitulé « collect the print » au lieu de renvoyer à SuperRare renvoie plutôt à un autre espace marchand où cette fois le but est d'acheter non pas la version NFT de leur œuvre mais la version imprimée. On voit que Obvious joue sur toutes les dimensions de l'art du numérique : profiter de la possibilité technologique de la blockchain en NFTisant leur œuvre, mais également en simulant le fétiche de l'œuvre d'art comme objet concret et donc renforcer l'imaginaire d'un bien consommable encore en vigueur dans le marché de l'art.

En scrollant encore vers le bas on arrive sur une même disposition de trois panneaux avec un effet dynamique lorsque la souris glisse à leur niveau. Cette fois-ci il s'agit de trois œuvres représentatives de plusieurs de leurs collections différentes. Le but est de rendre explicite la possibilité de cliquer. Lorsqu'on clique on arrive sur une page suivante qui nous montre de manière plus exhaustive les diverses créations de la série. Chaque œuvre à son tour est cliquable et renvoie à une page finale où l'œuvre est exposée à la manière d'une galerie. D'un côté (à gauche) on a une présentation de l'œuvre où la dimension iconique est fortement mobilisée. Deux images (ou trois) sont présentées. Une qui montre l'œuvre d'un point de vue du résultat numérique. Une autre qui met en situation la même œuvre mais d'un point de vue du résultat imprimé : mise en scène de l'œuvre sous forme de « tableau ». Idéologie d'un art plastique associé à la tradition picturale, avec en plus la ritualisation du cadre (bordure fine et noire). Sur le support supposément imprimé on constate un formule autographe qui sert de signature. Il

---

<sup>95</sup> <https://obvious-art.com/>

s'agit de la formule algorithmique ainsi que du logo Obvious (dont on a déjà parlé). Encore une fois on voit comment la simulation de l'objet du type « œuvre d'art » passe par un réemploi stéréotypé de tous les codes artistiques d'autres formes médiatiques (en l'occurrence la peinture avec le fétiche du support imprimé, du cadre et de l'autographe). La dimension autographique d'ailleurs joue habilement sur la notion d'auctorialité chère à la tradition artistique depuis la Renaissance, mais participe bien plus implicitement d'une intention marchande dans laquelle l'image de marque prime avant tout. Le fait de mettre en avant l'algorithme comme « auteur » de l'œuvre participe de ce petit coup d'éclat marketing derrière lequel on doit deviner l'engagement à l'innovation et donc, a fortiori, à la pertinence du geste artistique et à la légitimité de la démarche (« c'est du sérieux », « c'est de l'art », etc.). De l'autre côté (à droite) on a une mobilisation de signes écrits (dimension symbolique) qui renvoie à une description détaillée de l'œuvre sous tous ses aspects. D'abord le titre est écrit en gras. Le titre est écrit en anglais (langue qui vise implicitement un public étendu et quantitatif) et en japonais (comme si la présence de la langue originale dans la mention du titre devait rajouter à l'imaginaire d'une authenticité : si c'est écrit en japonais c'est donc authentique, etc.). Ensuite un court texte « synoptique » qui s'appuie sur deux types de registre principaux : narratif et explicatif. D'abord il s'agit de dramatiser l'œuvre en elle-même. Ensuite de donner une légitimité conceptuelle à l'œuvre. On a donc, à la manière des dispositions muséales, une sorte d'« étiquette explicative » qui sert à accompagner le récepteur dans son parcours. Cet effet entre l'aspect ludique et pédagogique et l'aspect critique et promotionnelle vient imiter les codes de la situation d'énonciation propre aux médiations muséales traditionnelles. Les autres types d'indicateurs relevant d'une situation pragmatique (toujours l'énonciation) mettent en avant la taille, l'année, le prix et le propriétaire. Il est étonnant que seul l'auteur n'est pas spécifié (pas de mention d'Obvious) et que l'intelligence artificielle (ici les GAN) sont mentionnés à titre d'outil alors que la formule algorithmique figuraient tout à l'heure à titre d'auteur.

Bref, on est toujours dans une dynamique de l'œuvre au sein d'un environnement numérique comme objet praticable autant que visualisable. Et que les signes mobilisées par Obvious simulent directement toutes sortes de formes médiatiques et artistiques pour les retourner sous forme de support de communication véhiculant le stéréotype de l'art et de l'œuvre. En effet on assiste ici à une succession de clichés sémiotiques renvoyant plus aux signifiés de l'art plutôt qu'à une véritable réflexion esthétique à proprement parler. On remarquera d'ailleurs que les signes passeurs dans leur architextes s'organisent en fonction des icônes visuels et non de signes écrits. Ce sont bien les œuvres d'art et la dimension de visibilité à l'état brut qui génèrent la

lecture d'ensemble et la navigation au sein de leur site. La dimension visuelle de leurs œuvres est utilisée à des fins de lisibilité du site (ne pas se contenter de regarder passivement mais comprendre comment cela fonctionne) et de praticabilité (engager une action par le clic) et donc toute une dimension active de la consommation rend la navigation cohérente et intuitive où chaque morceau visuel est disposé non seulement comme une œuvre dans une galerie mais comme un produit dans un rayon. Susciter une action chez l'utilisateur, en l'occurrence l'achat, est la visée marketing première pour tout commerce marchand. Rappelons que dans les galeries ou dans les musées les œuvres ne peuvent pas être mobilisées par les récepteurs (ne pas toucher / do not touch, etc.) ce qui participe d'un renforcement non seulement de l'aura de l'œuvre inaccessible et fétichisée (l'œuvre d'art comme Intouchable) mais également d'une distinction entre la scène d'énonciation (celle de la réception) et l'énoncé-œuvre (l'œuvre elle-même). Alors qu'ici le média numérique, en brisant le « quatrième mur », rend d'une certaine manière l'œuvre personnellement abordable et donc plus intime où toute une micro-sémiotique pragmatique vient s'intercaler entre l'énoncé et l'énonciation.

Enfin la partie inférieure du site, une fois le scroll effectué jusqu'en bas, aboutit à un carrousel<sup>96</sup> intitulé « Exhibition ». Ici on a 8 panneaux. Ils sont tous cliquables et renvoient à une lecture plus détaillée de l'événement déjà pré-indiqué à la consultation de chaque panneau. Le culte de l'exposition arrive comme le point d'incandescence de la visée promotionnelle d'Obvious. C'est une stratégie que le collectif partage avec certaines institutions muséales. Lorsqu'on visite les sites des musées comme le musée Granet, l'Orangerie, le Musée d'Orsay ou l'Atelier des Lumières (**annexe 12**) on s'aperçoit que l'exposition incarne leur dimension communicationnelle par excellence faisant du secteur culturel un secteur événementiel. L'exposition s'affirme comme la dimension événementielle par excellence. Les sites muséaux et Obvious disposent d'une mise en situation de l'œuvre de manière assez similaire dans la mesure où retrouve un dispositif qui unit des images à un ensemble de textes qui signifie les images. On a une forme de métatextualité qui viennent donner du prestige aux œuvres et, partant, à l'institution organisatrice de cet événement. Lorsqu'on consulte la page HUMAN/NATURE w/Bulletins of Atomic...<sup>97</sup> du site d'Obvious on remarque que les mêmes stratégies sémiotiques alliant texte, photographies et vidéos sont mis en place. Comme dans les

---

<sup>96</sup> Dans la terminologie de web design le carrousel désigne le fait de pouvoir faire slider des éléments (comme des icônes par exemple) de la droite vers la gauche, ou inversement, de sorte qu'il sorte de l'écran et réapparaissent en fonction de notre usage. C'est un système ergonomique qui permet de ventiler horizontalement la navigation et de réduire la longueur verticale du parcours d'un site web.

<sup>97</sup> <https://obvious-art.com/human-nature-w-bulletins-of-atomic-scientists/>

cas étudiés précédemment, le texte revêt une dimension particulièrement explicative et narrative. La vidéo procède du clip et renforce l'adhésion du récepteur en montrant le photographe dans son lieu de travail spectaculaire (hélicoptère, prise de vue aérienne, milieux géographiques naturels, volcan, etc.) et participe de la stimulation des effets de « visualité » qui signifie « art », « expérience », « beau », etc. En revanche, ce sont peut-être les photographies ici qui sont les cas les plus intéressants. En effet, on a des photographies d'archives et des photographies instructives. Dans les deux cas les photographies servent de support pédagogique et éducatif.

C'est donc tout un processus de sémiotisation qui a cours dans la création numérique. Processus de sémiotisation qui fait passer la création par une méthode de communication dont les trois principales sont la « référence », la « citation », et l'« explication ». La référence, au sens linguistique du mot « référent » serait ce rapport concret des hommes face aux choses. Il est évident qu'un tel rapport la linguistique a eu bien du mal à le justifier, puisque toute l'activité linguistique part du principe que tout rapport à la nature des choses est *préalablement* médié par du langage. Le rapport signifiant-référent étant impossible à légitimer sans tomber dans des ressorts d'ordre phénoménologique qui reposait les conditions d'une expérience immédiate et naturelle de l'homme face au monde. Il en va de même dans le numérique dans la mesure où toute chose physique ou naturelle semble médiée par un processus sémiotique linguistique (l'informatique binaire qui est du Langage au sens fort du terme). La « référence » apparaît donc comme une forme de simulation de l'objet concret, l'objet du type « œuvre d'art », une simulation d'un fragment de Nature, comme on a vu à travers le souhait d'Obvious de matérialiser concrètement ses œuvres et de les imprimer. La « citation » serait plutôt l'emploi de formes médiatiques comme la photographie, le clip, la vidéo, l'icône qui participent d'une mise en situation de l'œuvre en citant ses effets stéréotypés. En général ces effet-là sont de l'ordre de la plasticité et de la visibilité comme on l'a vu à travers les clips vidéos ou encore lors d'une reconstruction des effets de peinture avec la reconstitution d'un cadre. L'explication serait plus liée aux apports narratifs, critiques, promotionnels et communicationnels véhiculés par les signes écrits. La métatextualité propre aux indications symboliques qui indiquent comment concevoir l'œuvre sont de l'ordre de l'explication. Son *storytelling* en quelque sorte. Trois méthodes qui, il faut le dire, étaient déjà au cœur de l'art contemporain et qui servaient de médiateur intelligible dans le décodage de l'œuvre.

## **CONCLUSION**

L'art du numérique apparaît donc à la suite de tous les problèmes liés à la notion de média : la communication et l'esthétique. Ces deux notions ont été tour à tour un problème à la jointure de la matière et de l'esprit, du langage et de l'image, du symbolique et du technique. Nous avons vu que ce problème concernait autant l'histoire de l'art, de la renaissance classique au baroque, que la linguistique et le structuralisme au tournant des années 1960. Dans tous les cas il s'agissait de redécouvrir des forces extérieures qui puissent briser les formes du type œuvre ou énoncé. Il fallait mettre les éléments d'un Dehors dans l'intériorité fermée et cloisonnée du *Logos*. Cette irrationalité extérieure pouvait être une situation pragmatique agissant sur l'énoncé (les situations dites d'énonciation) pour la linguistique et la sensibilité du corps agissant sur l'intelligibilité de l'esprit (l'exploration des surfaces matérielles) pour le baroque. Ainsi l'intelligibilité d'une chose n'était plus fermée sur le monde mais ouverte à ses contingences immédiatement matérielles, à ses pratiques, à ses institutions politiques, juridiques, sociales, tout un ensemble de forces extérieurs s'exerçant sur l'intériorité de l'œuvre, de l'énoncé et donc du *Logos* bien fermé, bien délimité et bien défini. C'est donc par deux fois dans notre histoire qu'on a ouvert la production du sens à l'extériorité du monde, par le baroque et par le poststructuralisme. Et ces deux moments dans l'histoire arrivaient à chaque fois en réponse à une crise : crise de la Réforme et crise des Totalitarismes. La première parce qu'il fallait adapter la création artistique aux renouvellements de pensée qui avaient eu cours au début du XVI<sup>e</sup> siècle, la révolution copernicienne, la perte de la foi, la condamnation de l'autorité religieuse et l'émancipation de chaque individu, bref, la perte de toutes les croyances en un centre de gravité : la gravité Dieu. La seconde fut, dans un prolongement similaire, une inquiétude face aux pensées de la totalité : la totalité de l'État mais aussi la totalité du Marché. Critique de la rationalité elle-même et de son principe unifiant et totalisant (critique de l'intériorité, de l'essence et de l'identité). C'est qu'il y avait toujours un élément du Dehors plus puissant et plus fort qui brisait toute forme d'unité et de totalité définitives, l'Autre, l'Étranger, la Minorité-Femme ou Noire, l'Animal et le Fou. Tout ce qui excluait le Sujet pensant (le Moi Subjectif, Raisonnable et Humain) qui maintenait l'illusion d'une essence fermée et transcendante (l'Unité du Moi qui avait suivi celles de l'Idée et de Dieu). Une frénésie du toujours Ouvert avait remplacé la croyance en la possibilité d'une Unité fermée et ce dans tous les domaines de la pensée occidentale. Philosophie, sciences humaines, arts plastiques. Que l'on considère les avant-gardes de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et l'on apercevra de manière évidente toutes ces problématiques : l'orientalisme contre la tradition rationnelle occidentale, l'art naïf contre la maîtrise technique issue du savoir-faire de la Renaissance (Douanier Rousseau), l'art brut en faveur de l'art des fous contre l'art raisonnable (Dubuffet), l'art nègre (cubisme et

Picasso), l'influence océanienne et la rencontre avec la Nature à l'état sauvage contre les progrès de la civilisation (Gauguin), la critique de l'objet comme marchandise consommable et négociable (ready-made et Duchamp), l'art populaire contre l'élitisme bourgeois des cercles artistiques (pop art), les prémisses du féminisme (Niki de Saint Phalle), etc.

Mais surtout cet Autre, le véritable Étranger extérieur à l'Unité de la Raison fut l'impensé. L'automate spirituelle fut le véritable moteur de la pensée philosophique et artistique au XXe siècle (à laquelle les théories de la communication, il faut le reconnaître, ont eu bien du mal à adhérer). L'expressionnisme, le surréalisme et à son tour les réflexions sur l'intelligence artificielle dans la création artistique ont mis à jour l'épaisseur du problème : à quoi peut-on encore raccrocher une pensée logique dans nos techniques artistiques ? N'y-a-t-il pas une Raison plus puissante que le *Logos*, une raison du corps, de la folie et de l'aléatoire ? Le *Logos* n'est-il finalement pas ce qui nous empêche de penser véritablement autant que ce qui nous empêche de créer ? Le faux-renversement opéré par les théories du poststructuralisme qui, certes, dénonçaient la logique interne de l'énoncé ont fini par rabattre les conditions de la logique à l'extérieur de l'énoncé et ont, de ce fait, logicisé l'extérieur. Ainsi la société est logique et fonctionne comme un système, les productions économiques sont logiques et fonctionnent comme un système, les structures sémantiques dans lesquelles les individus sont plongés sont logiques et fonctionnent comme un système. Et c'est de ces logiques extérieures que dépendent les logiques intérieures de l'énoncé. Le poststructuralisme n'avait pas vraiment refusé la logique intérieure de l'énoncé mais seulement sa prétention à l'indépendance d'une logique extérieure. Il changeait la direction de la logique pour redonner du rationnel dans le social, dans l'économie et dans les structures, là où la philosophie (celle de l'impensé) et l'art (les avant-gardes) tenaient au contraire à dynamiter toute tentative de retour au rationnel, et ce quel qu'il fut, intérieur ou extérieur.

Si bien que de cette contradiction, entre une évolution des arts plastiques vers l'absolu irrationnel et une évolution des théories de la communication qui changeait la direction de la production du sens vers le dehors de l'énoncé, naît cette étrange forme qu'est l'art du numérique. C'est bien Obvious qui incarne l'étendue de ce point problématique : d'un côté un processus artistique où l'intelligence artificielle revêt une dimension aléatoire, un Automate qui n'est ni technique ni logique, brouillant encore plus les problèmes relatifs aux techno-logies ; de l'autre une mise en situation de l'œuvre selon les catégories contemporaines de la communication où prévalent incessamment l'énonciation, l'espace des récepteurs, un ensemble de sémiotiques micro-pragmatiques (clic, hyperlien, navigation, achat numérique), toute une

simulation des codes de la diffusion des arts influencés par la médiation muséale (disposition des œuvres, indicateurs métatextuels sur les œuvres avec les informations, etc.). Mais c'est surtout la simulation de l'objet du type « œuvre d'art » qui finit par se recomposer dans un espace extérieur à l'environnement numérique qui, lui aussi d'une certaine manière, fonctionne comme un énoncé. On a vu comment Obvious tenait à l'impression physique et matérielle de ses œuvres et souhaitait « extérioriser » vers une dimension pragmatique le résultat de ses travaux : que ce soit les chaussures Nike, l'automobile Alpine, la verrerie de Biot, les masques africains en 3D, etc., toute une recomposition vers des circuits artisanaux, économiques et mercantiles viennent pallier à la virtualité désincarnée du numérique.

La problématique de ce mémoire était donc : de quelles manières les outils technologiques participent-ils de la mise en situation de l'objet d'art et du discours sur l'art ? C'est que l'intention était de mettre le numérique en rapport avec un objet et un discours. Un numérique en rapport avec une chose à percevoir, l'objet, et une chose à lire et à comprendre, le discours. Et dans la mesure où Obvious situait ses travaux autour d'un imaginaire de la création artistique l'objet devait simuler l'œuvre d'art et le discours devait simuler un ensemble d'attitudes critiques.

La première hypothèse portait sur l'imaginaire de l'art comme objet produit. Bien que l'art contemporain, comme nous l'avons expliqué, ait tenté de dépasser la notion d'œuvre dans le geste créatif, Obvious maintient cet imaginaire. Nous avons pu valider cette hypothèse de deux manières. Premièrement, nous avons pu constater qu'Obvious tentait de simuler l'œuvre d'art matériel notamment par l'impression physique des résultats obtenus par l'algorithme. Nous avons vu également qu'il simulait non seulement l'objet du type « œuvre d'art » conforme à la tradition des Beaux-Arts, mais également d'autres formes artistiques plus contemporaines et qui ont plus de similitudes évidentes avec le numérique : le clip et la photographie qui peuvent être réalisés directement par les technologies numériques. L'emprunt à ces formes artistiques antérieures permettent de rajouter un éthos esthétique qui puise dans un ensemble de sémiotiques visuelles (essentiellement iconiques et plastiques) qui permettent de légitimer l'imaginaire de l'art à tous les niveaux de la signification. Deuxièmement, cette hypothèse est validée par le fait qu'Obvious tient à s'inscrire dans une démarche économique. En effet, les travaux d'Obvious ne vise pas uniquement la création d'œuvres numériques mais également à la recherche d'une audience susceptible d'être consommatrice. Le réemploi des formes sémiotiques et médiatiques comme le clip ou la photographie se constitue principalement

comme outil marketing dont l'œuvre est le produit final. L'idée d'une œuvre consommable, même sous forme de NFT, maintient l'idée d'une œuvre comme bien concret.

La seconde hypothèse portait plutôt sur la sémiotique linguistique. Il s'agissait d'étudier non pas comment le numérique simulait un objet du type « œuvre d'art » mais plutôt comment le numérique simulait un discours critique qui vise à communiquer l'œuvre d'art. Ainsi à la simulation d'un objet qui se prétend artistique on assiste à la simulation d'un discours qui, derrière une visée purement promotionnelle, se prétend critique. On a vu comment, à travers la mise en situation de certains des travaux d'Obvious sur son propre site internet, il y avait un réemploi constant des formes linguistiques muséales comme l'étiquette d'indication (titre, synopsis, auteur, matériaux utilisés, année, prix, etc.) qui institue un discours promotionnelle et auto-légitimant. Aussi leur logo et la typographie employée participe de cette stratégie de communication qui permet de construire un imaginaire de l'innovation sur les plans artistique et scientifique, celui qui est issu de l'Humanisme et dont le numérique tente de s'instituer comme le continuateur.

Il aurait été intéressant dans une perspective plus large d'étudier les pratiques NFT aujourd'hui. La communauté des Non Fungible Token s'inscrit autour de pratiques à la fois technologiques, sociales, économiques, juridiques et artistiques. Le marché de l'art aujourd'hui semble particulièrement intéressé par les bouleversements technologiques qui touchent à la propriété et la relation entre artistes et amateurs. Même les institutions muséales semblent manifester leur intérêt pour de telles transformations. Récemment, le *Tate Museum* a créé un partenariat avec une marketplace NFT qui s'appelle *LaCollection.io*<sup>98</sup> et qui met en vente des NFT d'Egon Schiele, de Hokusai et de Turner. En effet cette marketplace s'est spécialisée dans le marché d'artistes qu'on pourrait qualifier de « muséaux » dans le sens qu'ils bénéficient d'une légitimité culturelle reconnue (les grands noms de l'histoire de l'art) et non d'artistes émergents, contemporains ou inconnus comme le proposent les autres marketplaces NFT. Ces bouleversements s'accompagnent souvent de nouveaux publics (une jeune génération) mais renforcent paradoxalement des pratiques d'investissement déjà présentes dans le marché de l'art (activité essentiellement spéculative, riches collectionneurs). Ainsi la technologie numérique loin de bouleverser uniquement les codes de la création et les modes de diffusion des œuvres, par les NFT, permet de transformer la notion de la propriété.

---

<sup>98</sup> <https://lacollection.io/>

## RÉSUMÉ

### Français

Ce mémoire s'intéresse à Obvious, un collectif d'artistes qui emploient le numérique à des fins artistiques et communicationnels. La « création artistique » est aujourd'hui mobilisée par des discours et des pratiques qui se situent au sein de l'activité de recherche des nouvelles technologies. Ces dernières ne semblent pas se prévaloir uniquement du rôle d'outil, ou de simple moyen technique pour la réalisation de l'œuvre, mais plutôt, à la suite de ce qu'ont pu être à leur époque les débats autour des instruments de reproduction mécanique lors de l'apparition de la photographie puis du cinéma, de créateur inhumain, logique et « objectif ». La question de la dépossession de l'activité artistique par un organe non humain (l'appareil mécanique puis numérique et enfin, notion récente et ambiguë, l'intelligence artificielle) intervient surtout lorsque le résultat final d'une œuvre n'a pas été entièrement créé par la main de l'homme. À tel point que la notion d'intelligence artificielle aujourd'hui semble définitivement bouleversé notre manière de considérer les objets médiatiques. L'objet de notre étude est donc d'analyser les diverses manières dont le numérique d'une part tente de simuler un objet concret du type « œuvre d'art » ; et d'autre part d'analyser une activité de communication par la mise en situation énonciative des objets artistiques en environnement numérique comme à travers les réseaux sociaux, les marketplaces NFT ou des sites internet spécialisés.

*Média – Art – Nouvelles technologies – Linguistique – Marketplace NFT – Sémiotique –  
Sémiologie – Analyse du discours – Intelligence artificielle - GAN*

### Anglais

This thesis focuses on Obvious, a collective of three artists who use digital technology for artistic and communication purposes. "Artistic creation" is mobilized today by discourses and practices that are located within the research activity of new technologies. The latter do not seem to rely only on the role of a tool, or a simple technical means for the realization of the work, but rather, following what may have been in their time the debates around the instruments of reproduction at the time of the rise of photography then of cinema, of an inhuman, logical and "objective" creator. The question of the dispossession of artistic activity by a non-human organ (the mechanical then digital apparatus and finally, a recent and ambiguous notion, artificial intelligence) arises above all when the final result of a work has not been entirely

created by the hand of man. To the extent that the notion of artificial intelligence today seems to have definitively changed our way of considering media objects. The object of our study is therefore to analyze the various ways in which the digital on the one hand tries to simulate a concrete object of the "work of art" type; and on the other hand to analyze a communication activity by the enunciative situation of artistic objects in a digital environment such as through social networks, NFT marketplaces or specialized websites.

*Media – Art – New technologies – Linguistic – Marketplace NFT – Semiotic – Semiology –  
Discourse analysis – Artificial intelligence – GAN*

## BIBLIOGRAPHIE

### Anthropologie

André LEROI-GOURHAN, *Le geste et la parole. Technique et Langage*, Albin Michel, Paris, 1964

### Communication et/ou Sémiologie

Christian BARATS, *Manuel d'analyse du web*, Armand Colin, Paris, 2013 (↔ Numérique)  
Jean BAUDRILLARD, *Le Pacte de la lucidité ou l'intelligence du mal*, Galilée, Paris, 2014  
Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique*, Allia, Paris, 2016  
Daniel BOUGNOUX, *Introduction aux sciences de la communication*, La Découverte, Paris, 2001  
Jean-Paul DOGUET, *L'Art comme communication. Pour une re-définition de l'art*, Armand Colin, Paris, 2007 (↔ Art)  
Umberto ECO, *La Structure absente*, Mercure de France, Paris, 1996 (↔ Linguistique)  
Yves JEANNERET, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information*, Septentrion, Paris, 2011 (↔ Numérique)  
Anne SAUVAGEOT, *Jean Baudrillard. La passion de l'objet*, Presses universitaires du Mirail, Toulouse, 2014

### Art

Jean-Pierre BALPE, *Contextes de l'art numérique*, Hermès Science, Paris, 2000 (↔ Numérique)  
Jean-Claude CHIROLLET, *L'Art dématérialisé*, Mardaga, Wavre, 2008 (↔ Numérique)  
Edmond COUCHOT et Norbert HILLAIRES, *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, 2003 (↔ Numérique)  
Jean-Paul DOGUET, *L'Art comme communication. Pour une re-définition de l'art*, Armand Colin, Paris, 2007 (↔ Communication et/ou Sémiologie)  
Eugène FROMENTIN, *Les Maîtres d'autrefois*, Librairie générale française, Paris, 1965  
Aude DE KERROS, *Sacré art contemporain. Évêques, inspecteurs et commissaires*, Jean-Cyrille Godefroy, Eyrolles, 2012  
Jihoon KIM, *Between film, video, and the digital*, Bloomsbury, New-York, 2016 (↔ Numérique)  
Tristan MANCO, *Matériaux + Art = Œuvre*, Pyramid, Paris, 2012  
Florence DE MÉRÉDIEU, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2012 (↔ Numérique)  
Alexandra et Andreas PAPADAKIS, *Innovation from experimentation to realisation*, auto-éditeurs, Singapore, 2015 (↔ Numérique)  
Christiane PAUL, *Digital art*, Thames and Hudson, New-York, 2005 (↔ Numérique)  
Mark ROTHKO, *La Réalité de l'artiste. Philosophies de l'art*, Flammarion, Paris, 2015  
Michael RUSH, *Les nouveaux médias dans l'art*, Thames & Hudson, New-York, 2000

## Linguistique

Emile BENVENISTE, *Problèmes de linguistique générale, I et II*, Gallimard, Paris, 2020  
Oswald DUCROT, *Logique, Structure, Énonciation*, Les Éditions de Minuit, Paris, 1989  
Umberto ECO, *La Structure absente*, Mercure de France, Paris, 1996 (↔ Communication)

## Numérique

Jean-Pierre BALPE, *Contextes de l'art numérique*, Hermès Science, Paris, 2000 (↔ Art)  
Christian BARATS, *Manuel d'analyse du web*, Armand Colin, Paris, 2013 (↔ Communication)  
Jean-Claude CHIROLLET, *L'Art dématérialisé*, Mardaga, Wavre, 2008 (↔ Art)  
Edmond COUCHOT et Norbert HILLAIRE, *L'Art numérique*, Flammarion, Paris, 2003 (↔ Art)  
Yves JEANNERET, *Y-a-t-il (vraiment) des technologies de l'information* (↔ Communication)  
Jihoon KIM, *Between film, video, and the digital*, Bloomsbury, New-York, 2016 (↔ Art)  
Florence DE MÈREDIEU, *Arts et nouvelles technologies*, Larousse, Paris, 2012 (↔ Art)  
Alexandra et Andreas PAPADAKIS, *Innovation from experimentation to realization*, auto-éditeurs, Singapore, 2015 (↔ Art)  
Christiane PAUL, *Digital art*, Thames and Hudson, New-York, 2025 (↔ Art)

## ANNEXES 1

1. Faites-vous usage du numérique dans le processus de création de vos œuvres ? Pourriez-vous expliquer les raisons qui vous ont poussé à utiliser l'outil numérique ? Cet outil, par son utilisation de logiciels préformatés, ne limite-t-il pas la pratique du peintre ?

2. Pouvez-vous définir à quel moment de votre processus vous utilisez le numérique ? Par exemple : en amont, en faites-vous usage pour des dessins préparatoires ? pour intégrer une photographie ou une image ? pour choisir des couleurs ? Dans le cours du processus, pour mixer une image numérique et un geste pictural sur une toile ? pour renouveler le geste pictural ? En aval, pour dématérialiser la peinture en ne la présentant plus sur un support traditionnel ? pour la diffuser uniquement par projection ?

3. Souhaitez-vous que l'œuvre achevée laisse voir les traces de cet usage ou au contraire les fait volontairement disparaître ?

4. Est-ce que l'impression d'une peinture numérique, qui fait l'impasse sur le geste manuel du peintre, sur l'unicité et la notion d'original, possède pour vous toutes les caractéristiques d'une peinture ?

5. Quelle relation établissez-vous entre l'écran de l'ordinateur et la peinture entendue comme écran ? Cette analogie a-t-elle des implications directes dans l'élaboration de vos œuvres ?

6. Si vous n'utilisez pas l'outil numérique, le développement de celui-ci a-t-il une influence sur votre pratique picturale ? Si oui, dans quelle mesure ?

### Claire Colin-Collin

1. Je n'ai aucun usage du numérique dans ma peinture. Je le tiens le plus loin possible de l'atelier, car il me détourne d'une autre sensibilité.

### Hugo Capron

2. L'utilisation de ma gamme chromatique par exemple, se base uniquement sur des couleurs inphotographiables, donc intransmissibles sur écran. Par exemple, le fluo, qui n'existe pas sur écran car renvoie plus de lumière qu'il n'en absorbe, ou encore le chrome, qui change d'aspect à chaque angle de vue et ne peut donc être figé sur une photo et donc un seul point de vue. Le tableau est, selon ma conception, tenant plus de l'expérience que de l'objet, appartenant donc au réel et non à la photographie.

### Romain Bernini

3. À la suite de ma précédente réponse, je ne souhaite pas voir, ni ressentir les traces des outils numériques. Et pour qui sait regarder la peinture, il me semble évident que les traces de cet usage ne sont jamais tout à fait effaçables.

### Philippe Mayaux

1. Il serait étrange de faire sans [le numérique] car je vois mal un peintre ne pas utiliser les moyens de son temps. Les impressionnistes furent les premiers à user des tubes de peinture fraîchement inventés ; ce qui leur a permis de travailler dehors, de comprendre et d'expérimenter la loi des contrastes simultanés aussi fraîchement inventée par le chimiste Chevreul. Dès que la *camera obscura* fut découverte, la plupart des artistes l'ont utilisée. La photo de même, ainsi que la couleur industrielle, les nouveaux matériaux. Le numérique est l'invention capitale de notre siècle. Passer à côté ou pire le bannir me paraît d'un conservatisme douteux. Ce serait refuser les livres au temps de Gutenberg.

### Emmanuel Moralès

2. J'ai toujours considéré que l'évolution stylistique de la peinture à travers les siècles était intimement liée à l'évolution des techniques ; de la peinture à l'huile à la Renaissance, aux instruments d'optiques (*camera obscura*, *camera lucida*, etc), de la perspective à la photographie, de l'invention du tube de peinture au chemin de fer, tous ces facteurs influencent sur la façon d'appréhender le monde et de le représenter. Il m'a semblé alors qu'il en était de même avec l'informatique et qu'il m'était indispensable de m'emparer de ces techniques numériques afin de procurer de nouveaux territoires à la peinture.

### Soizic Stokvis

3. La spécificité de mon travail est de ne pas laisser de traces du pinceau ou du trait à main levée. La spécificité de l'impression numérique étant de fournir un rendu quasiment sans défaut, j'ai choisi de pousser cette caractéristique à fond pour arriver à un rendu d'aplats et de lignes sans défauts, traces, hésitations ou repentirs.

### Hugo Schüwer Boss

4. Non, je pense qu'une bonne peinture doit être peinte !

### Elissa Marchal

5. Je dirais justement qu'entre une peinture numérique et une peinture « manuelle », il y a un écran entre les 2. Dans la peinture numérique, l'interface est l'écran d'ordinateur. Alors qu'une peinture entendue dans le sens traditionnel est élaborée à partir de matière, de couleurs et d'un être qui travaille ces matériaux. Pour moi, ces éléments confèrent de la sensualité à l'œuvre, qui ne pourra pas être obtenue à partir du numérique. Cette différence est fondamentale selon moi.

### Daniel Schlier

6. Paradoxalement : je m'en sers, j'y trouve de la rapidité où j'en ai besoin, mais je ne pense pas être profondément influencé. Peut-être me trompe-je...

### Jacqueline Taïb

4. J'ai vu les peintures numériques de David Hockney à partir de l'ipad. Je les trouve très intéressantes. En effet, se pose la question de l'impression, de l'unicité et la notion d'original. Ce sont des termes proches de la photographie.

### Miguel Angel Molina (MAM)

5. Oui, bien sûr. Je ne suis pas indifférent à l'analogie entre l'écran et le tableau. Je travaille sur ces questions depuis quelques années... décidément contre l'omniprésence des écrans et de son bavardage, non pas contre le monde numérique. Les écrans contemporains sont en général le dispositif nécessaire à l'existence des images et de manière plus large à une grande partie de l'information. Mes peintures sont des écrans éteints ou dérèglés.

### António Quadros Ferreira

6. Je n'utilise pas l'outil numérique dans ma pratique artistique d'une façon décisive. J'utilise des outils numériques afin de permettre de résoudre des difficultés opérationnelles. Par conséquent, l'outil numérique permet aussi bien à la peinture d'être peinture, que d'ouvrir des possibles en incluant de nouvelles dimensions transversales, comme dans le cas de la science et de la technologie.

## ANNEXES 2

### Entretien accordé à Obvious sur Twitter daté du 11/10/2022

1. Quels sont les artistes qui vous ont inspirés (artistes présents comme passés) ?

2. Pouvez-vous me citer trois œuvres dans l'histoire de l'art que vous appréciez particulièrement (toute période confondue, tout style confondu) ?

3. En quelques phrases seulement, comment définiriez-vous l'art algorithmique (ou art génératif) ?

4. Considérez-vous l'intelligence artificielle comme un outil ou comme le co-auteur de vos œuvres ?

5. Cherchez-vous à obtenir un style particulier ? Ou la recherche d'un style ne vous intéresse pas particulièrement ?

6. Avez-vous été surpris par le résultat d'un algorithme lors de vos travaux ? Si oui, par quoi exactement ?

7. J'ai vu que vous travaillez principalement avec des algorithmes types GAN, text generation ou des algorithmes types image-to-text. Remarquez-vous une différence entre ces deux méthodes (au niveau de l'engagement humain, de la créativité de l'IA, de la difficulté de travail requis) ?

8. Est-ce que l'IA, à partir des Generative Adversarial Networks, des text generation ou des image-to-text, produit de la logique pure ou un dimension illogique intervient ? Diriez-vous que vos œuvres sont le résultat d'une intelligence hyperlogique ou d'un ensemble de connexions aléatoires illogiques ?

9. Qu'est-ce que vous avez appris sur la création artistique et sur la science depuis que vous avez commencé votre carrière ?

10. Quels sont vos projets futurs ?

1. Roger Penrose, même si ce n'est pas un artiste a proprement parlé, nous inspire beaucoup de part ses découvertes mathématiques hyper originales et esthétiques.

3. C'est une forme d'art dont l'outil est l'ordinateur et la pratique se fait avec la programmation d'algorithmes qui permettent de générer des visuels artistiques.

4. L'IA est notre outil, comme un appareil photo dans les mains d'un photographe. On ne dirait pas que l'appareil photo est co auteur des oeuvres du photographe, pour nous c'est la même chose.

5. Notre recherche visuelle évolue avec le temps, et se construit doucement. Nous travaillons majoritairement sur notre approche conceptuelle qui est une des fondations de notre travail, notre approche visuelle reste au service du message de nos oeuvres. Notre approche conceptuelle traite de la place de l'intelligence artificielle dans nos esprits et notre société.

6. Oui il est arrivé en travaillant avec des GANs que nous fassions buguer l'algorithme par inadvertance et que le résultat nous plaise. Il s'agit du cas de la série Kroma sur SuperRare.

7. Il est assez similaire de travailler avec tout ces algorithmes globalement, on travaille avec des données en entrée et en sortie. Cependant, quand on se plonge dans les détails de la pratique artistique, c'est très différent et par exemple les algorithmes de text to image permettent généralement de faire "plus" que les GANs (d'où leur popularité).

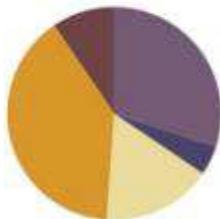
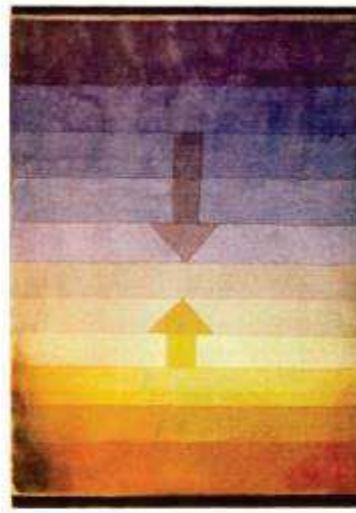
8. Le résultat des algorithmes est le produit d'occurrence d'associations. Plus un schéma se répète, plus il est renforcé. On vous laisse classer ce type d'intelligence dans vos répertoires préférés :)

9. Nous avons appris énormément sur les deux sujets par nos diverses rencontres et expériences. Si on devait isoler un élément crucial pour les deux ce serait l'importance de la curiosité : elle permet réellement d'avancer dans les deux sujets.

10. Nous allons proposer une nouvelle série artistique dans la fin d'année, en collaboration avec une galerie parisienne dans laquelle nous avons signé. Vous en saurez plus bientôt !

### ANNEXES 3

Test d'analyse chromatique pour Dayl sur un tableau de Paul Klee. Il s'agit d'une version d'essai



## ANNEXES 4

Logo d'Obvious



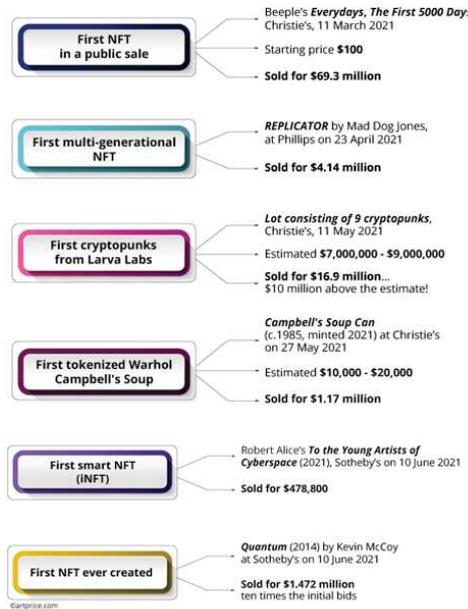
**ANNEXES 5**

Obvious. AI & Art



## ANNEXES 6

### Histoire des NFT

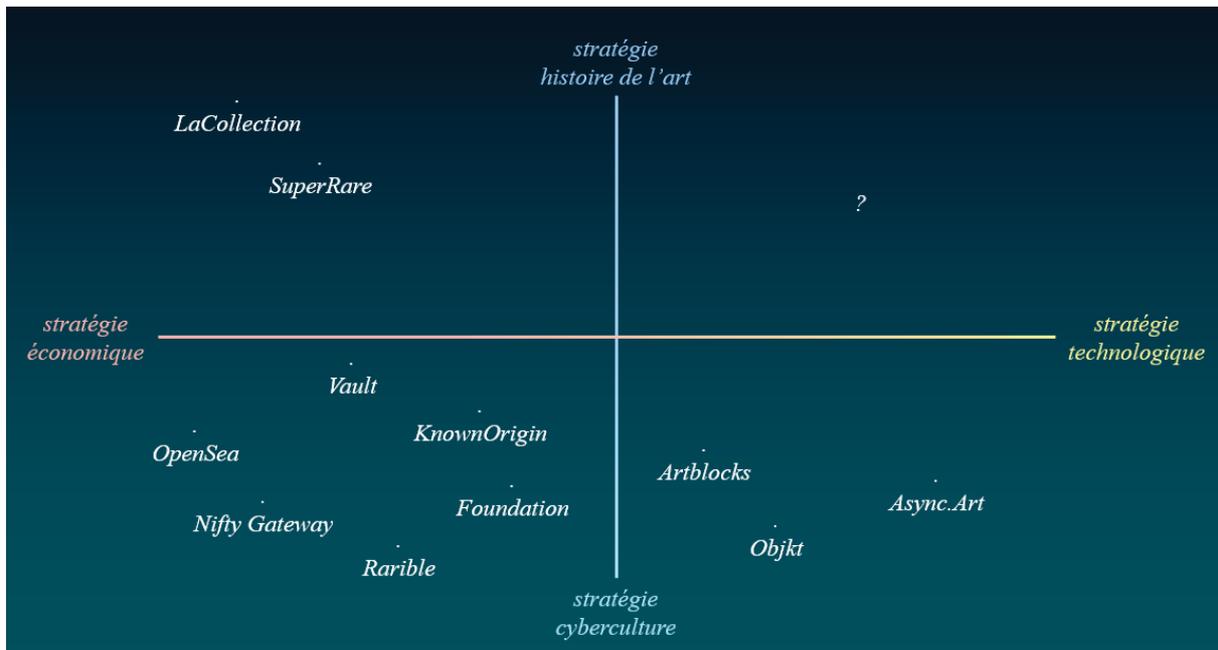


- De la 1<sup>re</sup> œuvre d'art NFT créée en 2014 jusqu'au pic du premier semestre 2021, en passant par l'enchère record pour l'œuvre de Beeple en mars 2021, l'écosystème des NFT s'est définitivement ancré dans les pratiques du marché artistique (curiosité des galeries, ventes aux enchères exorbitantes, accroissement d'intérêt pour le crypto-art et l'art numérique).
- Néanmoins, malgré les discours sur l'accessibilité du marché NFT à tous et à sa capacité de démocratisation, il résulte de cette pratique qu'elle reste restreinte à une élite intellectuelle et/ou financière. Cette dynamique aura pu laisser un a priori négatif dans l'inconscient des non initiés.
- Les mouvements baissiers du marché laissent présager de nouvelles possibilités quant à l'approche du marché des NFT qui doivent s'appuyer sur une vision différente de la médiatisation artistique et de son intégration aux usages du web3 : **de nouveaux publics, de nouvelles pratiques et de nouveaux discours.**

## ANNEXES 7

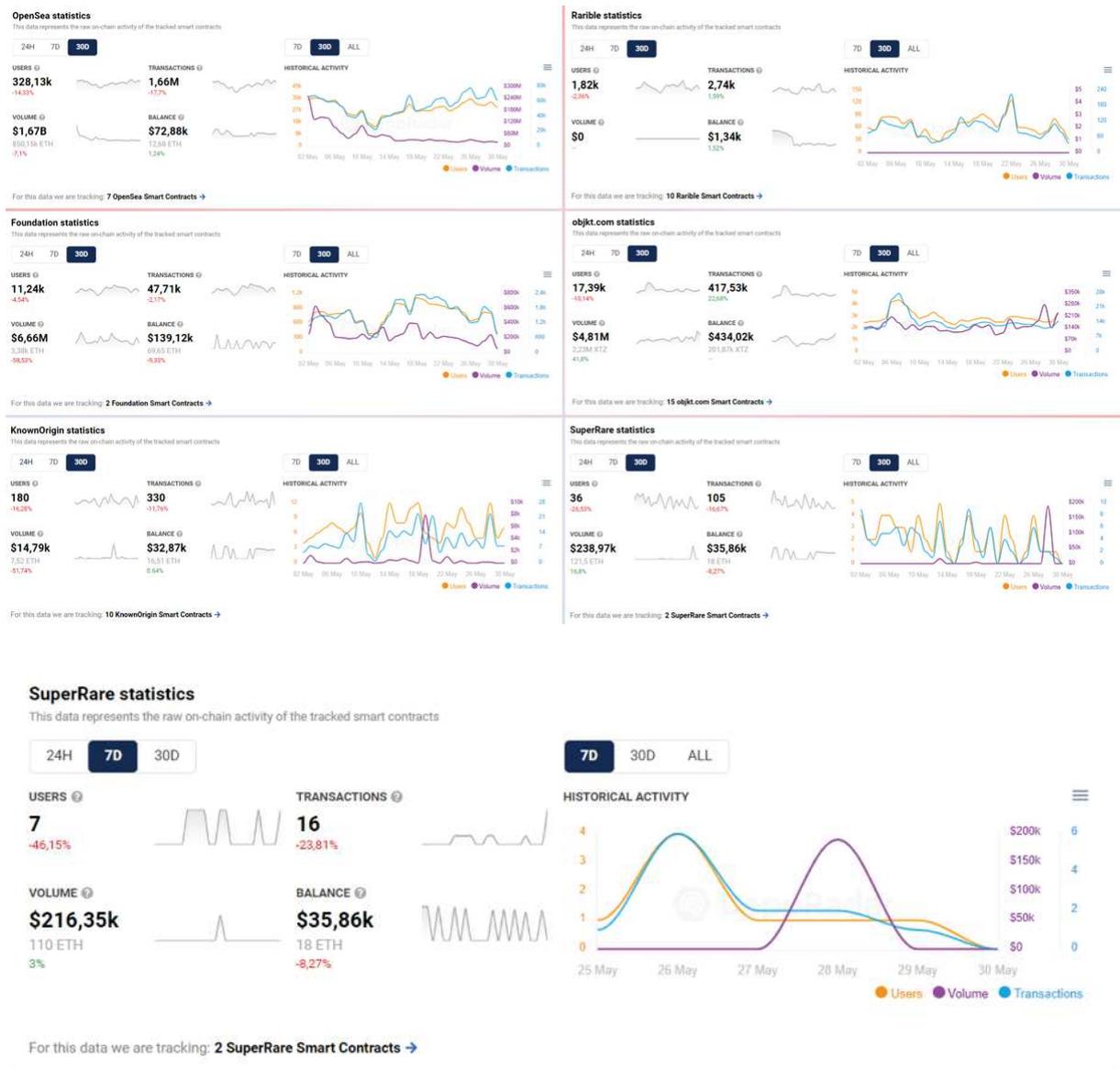
### Stratégies des marketplaces NFT

STRATÉGIES DISCURSIVES DES PRINCIPALES MARKETPLACES NFT 1/3		
STRATÉGIE MAJORITAIREMENT ÉCONOMIQUE	STRATÉGIE MAJORITAIREMENT CULTURELLE	STRATÉGIE MAJORITAIREMENT TECHNOLOGIQUE
OpenSea Rarible Nifty Gateway Foundation Vault	LaCollection KnownOrigin SuperRare	Async.Art Artblocks Objkt
Volume haut (>1M) / Transactions fréquentes / Public large	Volume bas / Actifs onéreux / Transactions moindres / Public restreint	Volume haut (>1M) / Transactions fréquentes / Public large



## ANNEXES 8

### Dynamiques économiques des marketplaces NFT



### Analyse de données sur une semaine d'activité

#### SuperRare (concurrent principal)

- . peu d'utilisateurs (users < 10) = public restreint
- . peu de transactions (16) = marché propre
- . volume des échanges très élevé (volume > €100k) = prises de risque

→ qualité du marché > quantité du marché

## ANNEXES 9

### Images de marque des marketplaces NFT

<p style="text-align: center;"><b><u>OPENSEA</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. 1<sup>er</sup> marketplace NFT</li> <li>. liste exhaustive</li> <li>. marché secondaire uniquement</li> <li>. <u>open</u> + <u>Sea</u> = <u>quantité</u> + <u>navigation massive</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : marché global NFT. <i>Faire son marché</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>RARIBLE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. très démocratique</li> <li>. activité intense</li> <li>. classement par ordre chronologique et filtres</li> <li>. aucune curation artistique</li> <li>. <u>rare</u> + <u>collectible</u> = <u>rarible</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : tout le monde peut créer des NFT. <i>Devenir artiste</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>NIFTY GATEWAY</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. mass market</li> <li>. quantité &gt; qualité</li> <li>. notoriété grâce aux <i>Open Editions</i></li> <li>. pas besoin d'un wallet crypto</li> <li>. aucune curation artistique</li> <li>. <u>nifty</u> = <u>NFT</u> + <u>gateway</u> = <u>portail d'accessibilité</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : tout le monde peut acheter des NFT. <i>Devenir collectionneur</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>FOUNDATION</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. interface épurée</li> <li>. prix de réserve (prix minimum)</li> <li>. prix accessibles et curation des artistes</li> <li>. qualité artistique hétérogène</li> <li>. <u>found/ation</u> = <u>dénicher/pionnier</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : art de qualité à prix abordable. <i>S'initier au marché de l'art</i></p>
<p style="text-align: center;"><b><u>ASYNCR.ART</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. art programmable</li> <li>. art collectif</li> <li>. owners peuvent changer l'œuvre</li> <li>. ligne éditoriale qualitative et éducative</li> <li>. <u>async</u> = <u>ensemble</u> + <u>techno</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : les développeurs et les programmeurs sont des artistes. <i>La science au service des artistes</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>ARTBLOCKS</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. art génératif</li> <li>. série d'œuvres créée par des algorithmes</li> <li>. focus sur l'IA et l'art</li> <li>. équilibre entre rareté et prix abordable</li> <li>. drops réguliers (communauté Discord)</li> </ul> <p><b>Marketing</b> : l'IA au service de l'art <i>La science au service des collectionneurs</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>OBJKT.COM</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. blockchain Tezos</li> <li>. clean NFT</li> <li>. API publique</li> <li>. fonctionnement open source</li> <li>. <u>objkt</u> = <u>matérialiser le NFT</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : DAO, DéFI, Web3 et open source au service du marché NFT. <i>Chacun peut participer à la révolution numérique</i></p>	<p style="text-align: center;"><b><u>KNOWNORIGIN</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>. interface épurée</li> <li>. royalties collectifs</li> <li>. insights open source</li> <li>. curation des artistes</li> <li>. contenus éditoriaux (les artistes émergents, les nouveautés, ventes à venir, etc.)</li> <li>. <u>known</u> + <u>origin</u> = <u>authentification</u></li> </ul> <p><b>Marketing</b> : NFT et crypto-art sont la nouvelle tendance. <i>Suivre les courants artistiques</i></p>

**SUPERRARE**

- . 1<sup>er</sup> marketplace NFT spécialisé dans le marché de l'art
- . pionnière dans le mouvement des crypto-art
- . très prisée par les artistes contemporains
- . innovation des royalties pour les artistes à chaque vente dans le second marché
- . marketplace réservée aux éditions uniques (d'où le nom SuperRare)
- . curation qualitative des artistes
- . contenus éditoriaux riches et variés
- . se vend comme une marque (shop) → SuperRare veut incarner un lifestyle
- . a émis un token natif (\$RARE TOKEN) → SuperRare veut incarner une dynamique communautaire
- . super + rare = sémantique de la rareté propre à l'œuvre d'art traditionnel

SuperRare semble être la plateforme la plus consciente de son image de marque et tend à dépasser la simple marketplace pour ancrer la dynamique économique des NFT dans un bouleversement plus large des pratiques culturelles contemporaines. Se revendique comme une galerie d'art.

**Marketing** : Intégrer le marché de l'art à l'écosystème NFT.  
*Bouleverser les codes du marché de l'art et de l'histoire de l'art :*

1. *En remettant la propriété aux mains des artistes*  
 "Unlike past artistic revolutions, this one affects more than the medium or style. It is a revolution of both form and function, curation and collection. The work itself is thrilling, dynamic and diverse, but we are equally excited about the opportunity unleashed by blockchain technologies: to put ownership in the hands of the artists, curators, collectors, and digital art community at large".
2. *En créant une communauté décentralisée active dans le monde de l'art*  
 "SuperRare's mission has always been to empower the next generation of artists through technology, enabling beauty and inspiration for the world to enjoy. And already, many SuperRare artists have risen to become familiar names in the world's most prestigious galleries and collections. In the near future, we expect that the next great artistic talent will not be discovered by a gallerist or gatekeeper, but by the community of \$RARE curators".

[https://superrare.mirror.xyz/fkGKcN1xYNRvZk3OIY32-T\\_WNSndC4ve1DPDmvZO6E](https://superrare.mirror.xyz/fkGKcN1xYNRvZk3OIY32-T_WNSndC4ve1DPDmvZO6E)

## ANNEXES 10

### Présentation des œuvres sur les marketplaces NFT



#### GENESIS DREAM 002

List price  
18.880€ (\$23.1k)

Last sale price  
5€ (\$18.9k)

Artist



obvious

Owner



jdenico



#### GENESIS DREAM 001

List price  
—

Last sale price  
5€ (\$18.5k)

Artist



obvious

Owner



cobotica



#### Perspettiva Albertiana

List price  
—

Last sale price  
10€ (\$23.7k)

Artist



obvious

Owner



jmpailhon

## ANNEXES 11

### Alpine Cars



### Quand la science rencontre l'art

Véritable référence dans le domaine de la course automobile, Alpine a bâti son héritage en misant sur l'innovation technique pour produire performances et sensations. Cette collaboration avec Obvious, pionnier de l'IA au service de l'art et créateur de la première œuvre de ce type à être présentée aux enchères, pousse encore plus loin le dialogue entre technologie et émotion.

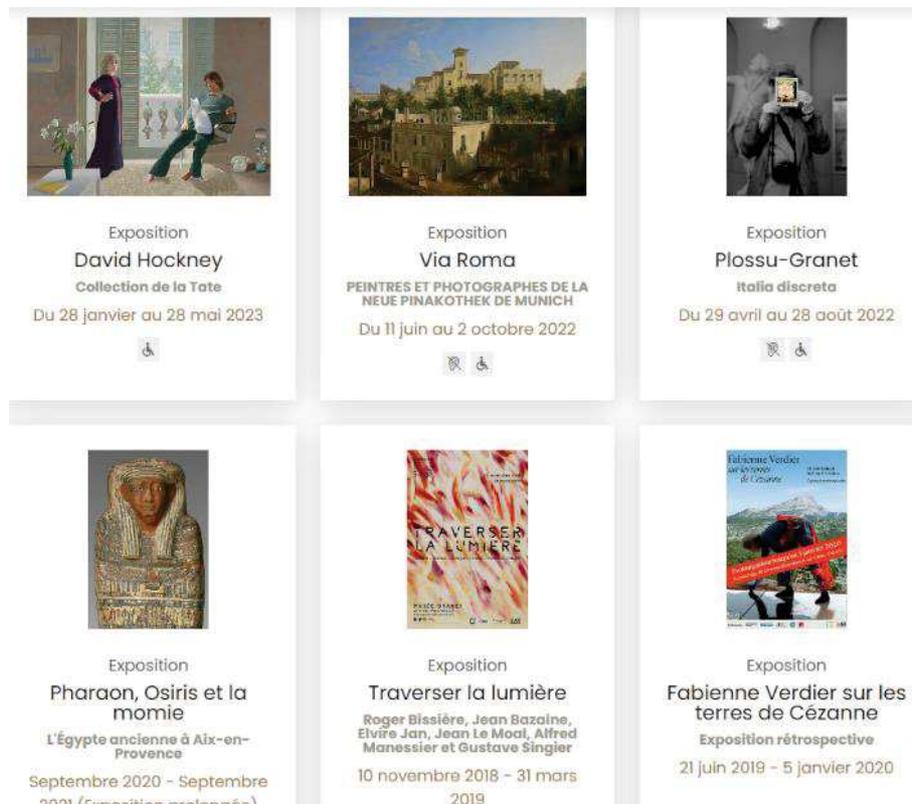
## ANNEXES 12

### L'exposition comme valeur événementielle

## Exhibitions



### *1 – Site d’Obvious*



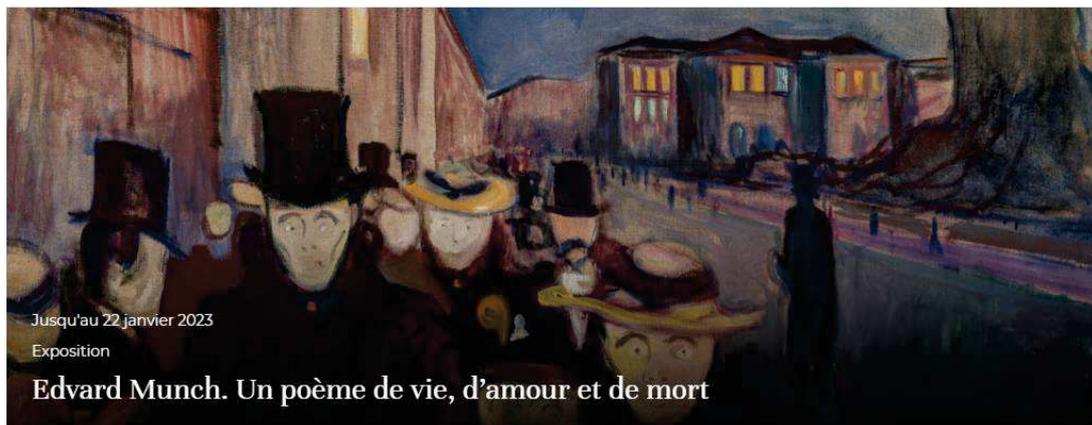
### *2 – Musée Granet*

## Expositions en cours

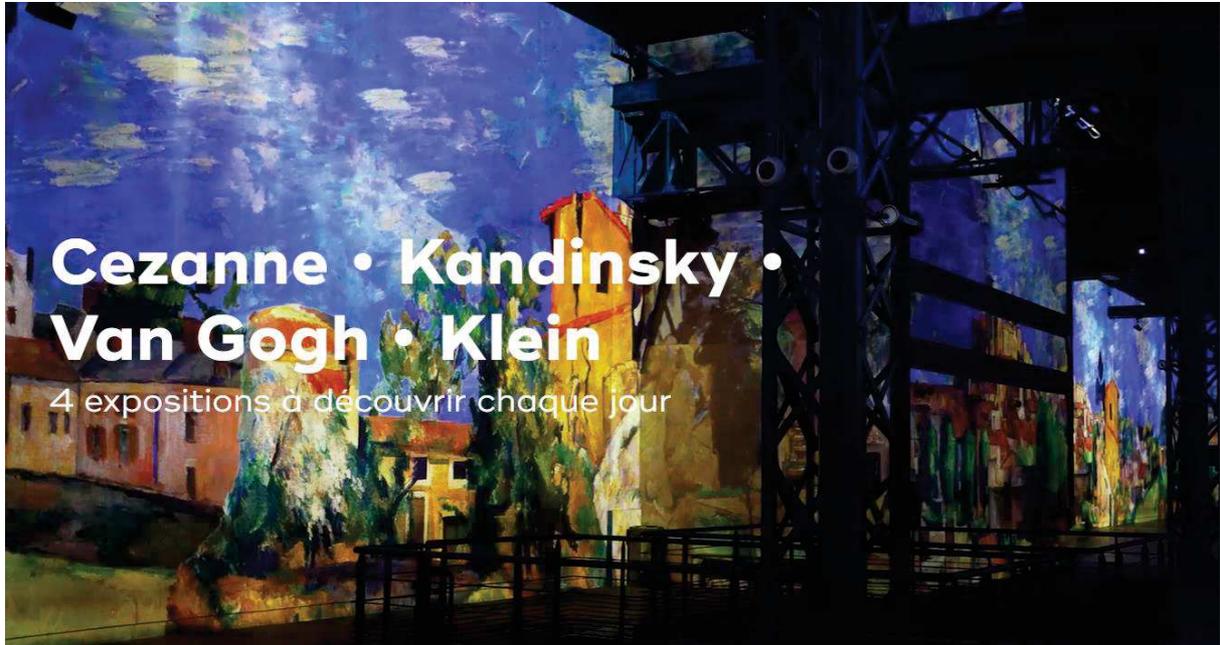


### 3 – Musée de l'Orangerie

## Les expositions



### 4 – Musée de d'Orsay



*5 – Atelier des Lumières*