

De la critique dans les arts numériques : l'expologie au service d'une pensée de la médiation.

Par Elsa Olu, historienne de l'art, critique, et ingénieur culturel

Les arts numériques sont en manque de reconnaissance, parce qu'en manque de discours. Mais que fait donc la critique ? Cruellement silencieuse, étonnamment absente, élégamment excusée, plus rarement dénoncée. Edmond Couchot s'y risque cependant, régulièrement, avec conviction.

Dans son article "La critique face à l'art numérique : une introduction à la question", publié dans *L'œuvre d'art et la critique*¹, il se risque à avancer le fait que l'art interactif "tend à déposséder la critique de sa fonction de médiation", (après avoir défini cette dernière comme essence et but de la critique d'art depuis le XIX^{ème} siècle).

En s'appuyant sur l'analyse des nouvelles relations entre l'artiste et son public, induites par les nouvelles formes, technologies et procédés de création, il nous montre comment, selon lui, "la mission de médiation attribuée par la modernité au critique d'art devient inopérante" dans le cadre des arts numériques.

L'expologie (la science de l'exposition) nous apporte cependant des éléments susceptibles d'éclairer bien différemment la place nouvelle de la médiation dans les arts numériques, en définissant l'origine du silence critique comme la résultante d'une erreur d'appréciation de la fonction de médiation, et non comme la conséquence de son hypothétique disparition.

Edmond Couchot analyse avec pertinence le mode opératoire des arts numériques, et le passage d'une "esthétique de la participation à une esthétique de l'interactivité" qui "change en profondeur les relations entre l'œuvre, l'auteur et le spectateur"².

Ce point est essentiel, et nous nous accordons avec l'auteur lorsqu'il avance que ces nouvelles formes d'expression "tend[ent] à refonder, d'une certaine façon, les relations internes de la triade oeuvre, artiste, public". En effet, la nécessaire participation du spectateur, qui le rend spectateur-auteur de l'œuvre, chargé d'une responsabilité dans le processus d'achèvement de l'œuvre, modifie les rôles et les fonctions attribuées à chacune des parties. L'émergence de nouvelles formes d'actions-créatrices conduisent à une nécessaire redéfinition des rôles dans le processus créateur.

Ce n'est donc pas sur cette redistribution et cette mutation des fonctions que nous ne suivons pas avec Couchot, mais sur ce qu'il en déduit. "Ces notions elles-mêmes [nous dit-il, se référant à la triade oeuvre-artiste-public-], dans leur acception classique, deviennent obsolètes dans une logique de l'interactivité. L'interactivité fait disparaître, ou tend à faire disparaître les barrières qui séparent et spécifient les trois éléments de la triade ; elle modifie et déplace leurs fonctions, ou leur mode d'être particulier ; elle les rend perméables les uns aux autres ; elle les hybrident. Il en résulte que la mission de médiation attribuée à la critique devient inopérante". Oui, elle modifie, déplace, hybride aussi, dans une certaine mesure. Non, elle ne fait pas disparaître, elle ne rend pas perméable les uns aux autres, les trois éléments de la triade.

¹ "L'œuvre d'art et la critique", *L'université des arts*, séminaire Interarts de Paris 1999-2000, Klincksieck, octobre 2001

² "L'œuvre d'art et la critique", *L'université des arts*, séminaire Interarts de Paris 1999-2000, Klincksieck, octobre 2001

Et c'est justement dans cette erreur d'appréciation des artistes comme de la critique, qui ferait s'illusionner sur une quelconque suffisance de l'art numérique, sur une technologie envisagée, pensée comme médiatrice, que réside l'effacement de la critique et le silence qui entoure la création numérique. *Mais la technique n'est pas à elle même sa propre médiation.* C'est en pensant ainsi la dilution de la fonction de médiation dans la technologie et en considérant à tort que la technique contient et assure sa propre médiation, que les arts numériques réduisent la critique au silence. Et c'est en ne se pensant pas suffisamment comme un élément de médiation que la critique se dissout elle même dans l'art numérique.

La nouvelle triade

Mais revenons sur les nouveaux modes de fonctionnement de la triade oeuvre-artiste-public, qui définissent la fonction de médiation justement, et la place de la critique dans cette nouvelle redéfinition des rôles et des responsabilités.

L'expologie et l'expographie nous fournissent des éléments indispensables pour penser cette relation triangulaire. Si, en effet, l'accrochage muséographique, qui repose sur une lecture individuelle de l'oeuvre, et plus encore, solitaire (le spectateur se trouve seul face à une oeuvre en rupture de temps - "l'art, le vrai, celui qui naît du génie, ne saurait être qu'en avance sur le temps du monde soit d'avant-garde" nous dit encore Couchot -), les expériences menées ces dernières années par les expographes³ ont permis de dégager des principes de mise en exposition qui reposent sur une action participative des spectateurs, une lecture collective de l'oeuvre et la mise en place de principes nouveaux d'interactivité, aptes à modifier en profondeur le schéma classique de la triade, tel que semble l'envisager Edmond Couchot pour toute création ne relevant pas des arts numériques. Ainsi la fonction médiatrice du critique d'art dans le cadre muséal, si elle est bien destinée à " combler au fur et à mesure le fossé [entre "l'artiste [qui] vit dans les promesses du futur, [et] le public dans la banalité du présent] ,[à] servir d'intermédiaire entre le génie et le commun des mortels"⁴, est toutefois bien *autre* dans une expographie participative, interactive : toujours logée entre l'oeuvre à *compléter*, à *achever*, et un spectateur qui doit se faire spectateur-auteur, elle est ce qui va signifier au spectateur les conditions de cette participation.

Mais elle va également se loger à un niveau supérieur, entre l'oeuvre co-réalisée par le tandem artiste/spectateur-acteur et les "spectateurs des spectateurs-acteurs". Il s'avère en effet impératif de ne pas omettre de penser cette mise en abyme du regard du spectateur, qui donne naissance à un second niveau de lecture de l'oeuvre : dans le cas d'un accrochage muséal classique, le spectateur direct de l'oeuvre bascule du côté du créateur (puisqu'il est chargé par l'artiste d'achever l'oeuvre) ; mais il donne naissance à une seconde catégorie de spectateurs, indirects cette fois, qui vont contempler le spectacle du spectateur *en-train-de-crée-r-l'oeuvre*. On assiste donc, dans ces expositions participatives comme dans le cadre de la création numérique, non pas à une disparition de la fonction de médiation, mais à son *redoublement*. La triade oeuvre-artiste-public ne disparaît donc pas : elle est modifiée et redoublée. Nous sommes alors en présence de deux relations tripartites, dont l'oeuvre se trouve être dans les deux cas la pierre angulaire : la relation artiste-oeuvre-spectateur-acteur ; et la relation créateurs (comprenant l'artiste et le(s) spectateur(s)-acteur(s))-oeuvre-spectateurs.

³ nous faisons ici référence aux *expositions participantes et participatives* qui rendent le visiteur acteur de l'exposition et responsable de son achèvement par sa participation au parcours d'exposition et son engagement dans un processus d'interaction permanente oeuvre / spectateur-acteur. Pour exemple, le programme "Le village photographique", mis en place dès 1999 dans le Vaucluse par le cabinet en ingénierie culturelle *Elsa Olu Conseil*, et développé dans les Alpes-Maritimes (France).

⁴ "L'oeuvre d'art et la critique", *L'université des arts*, séminaire Interarts de Paris 1999-2000, Klincksieck, octobre 2001

Nous sommes de fait en présence d'une double nécessité de médiation : dans le premier cas, il s'agit d'accompagner *l'agir* du spectateur-acteur ; dans le second cas, de légitimer l'œuvre créée aux yeux des "spectateurs des spectateurs-acteurs" : c'est précisément ici le langage, et la mise en langage de l'interactivité, qui va hisser la création artistique dans laquelle s'inscrit l'œuvre co-réalisée par l'artiste et le spectateur-acteur en œuvre d'art.

C'est précisément l'oubli quasi systématique de cette seconde médiation qui maintient les arts numériques du côté de la création artistique et non du côté de l'œuvre d'art. C'est précisément à cette médiation, qui est toujours une des fonctions de la critique, qu'il revient d'inscrire l'œuvre créée dans l'histoire générale de l'art, participant ainsi à la désigner comme *œuvre d'art*.

La médiation est donc plus que jamais indispensable dans le cas de l'art numérique, puisqu'elle est redoublée. Et c'est plus que jamais à la critique, mais à une critique riche de l'histoire de l'art comme de l'expologie, de la muséologie et de la technologie numérique, d'en prendre la responsabilité. La "mise en public" de la création numérique, comme la mise en espace public de certaines expositions, repose sur des processus qu'il est nécessaire d'activer. Cette responsabilité incombe à un certain nombre d'acteurs, critiques compris. Dans le cas des arts numériques, l'erreur est de croire que la technique assure une médiation extrinsèque à l'œuvre : elle est une technologie de création intrinsèque à l'œuvre qui, en tant que tel, et comme tout autre, doit faire l'objet d'une médiation.

Si l'absence de critique est donc cruelle pour les arts numériques, il conviendrait peut être aux artistes de repenser l'autonomie de l'œuvre créée, et d'en appeler à la nécessité de la médiation, sans considérer que celle-ci porte atteinte à l'autonomie de leur création ; aux critiques de penser la nécessité de cette nouvelle médiation, et de repenser leurs responsabilités - et engagements - selon ces deux axes (cet impératif étant valable pour les arts numériques mais aussi pour toute une nouvelle expographie). C'est donc par un redoublement de la fonction de médiation, et non par l'annonce de sa disparition, que l'on permettra aux arts numériques de s'inscrire dans l'histoire générale de l'art.

Pour citer cet article : © Elsa Olu, « De la critique dans les arts numériques : l'expologie au service d'une nouvelle pensée de la médiation », in *Archée*, Janvier 2002 Janvier 2002