
Une conservation dynamique des œuvres numériques ?

Antoine Moreau

Laboratoire ELLIADD, EA 4661, Université de Franche-Comté

UFR STGI - Département Multimédia et Informatique

4 place Tharradin BP 71427 25211 Montbéliard Cedex

antoine.moreau@univ-fcomte.fr

RÉSUMÉ. En tenant compte de la réalité du matériau numérique et de son transport réticulaire nous nous interrogerons sur la fonction de l'art comme technique de mise en forme et sur celle du musée comme conservation et monstration des œuvres. En observant les principes de créations ouvertes issus des logiciels libres et de l'art libre nous envisagerons alors le musée de l'informatique et de la société numérique comme une plateforme ouverte de « conservation dynamique » des œuvres. Puis, traversant cette hypothèse, nous réaliserons alors que les œuvres numériques ne sont pas tant des objets que des passages empruntés par des usagers et qu'elles modifient profondément la vocation du musée. À la passion de l'esthétique qui ordonne l'excellence d'un choix d'objets se substitue la fonction d'un art de l'immatériel qui ouvre à la décréation : il fait passer le créé dans l'incrété ouvert à l'usage commun.

ABSTRACT. By the reality of the digital material and reticular transport we will examine the function of art as a technique and the museum as conservation and monstration of works. Observing the principles of open creations started with the free softwares and the free art, we will consider the museum of data processing and digital society as an open platform of "dynamic conservation". Then, through this hypothesis, we will see that digital works are not so much objects than passages borrowed by users and that they profoundly alter the purpose of the museum. At the passion of aesthetic, which order a selection of items, replaces the function of the intangible art which opens "decreation": it switches the created into the uncreated open to the common use.

MOTS-CLÉS : art numérique, internet, logiciel libre, copyleft, valeur d'usage, formats ouverts, raison pratique, hacker, ars/technè, henri bergson, marcel duchamp, michel de certeau.

KEYWORDS: digital art, internet, free software, copyleft, usage value, open formats, practical reason, hacker, ars / techne, henri bergson, marcel duchamp, michel de certeau.

Une idéologie de propriétaires isole l'«auteur», le «créateur» ou l'«œuvre». En réalité la création est une prolifération disséminée. Elle pullule. Une fête multiforme s'infiltré partout, fête aussi bien dans les rues et les maisons, pour tous ceux que n'aveugle pas le modèle aristocratique et muséographique de la production durable. Ce modèle a pour origine un deuil et pour effet un leurre : l'apologie du « non-périssable » tient pour valeurs les morts plutôt que les vivants, les matériaux résistants plutôt que les autres, et les milieux assez nantis pour assurer la conservation de leurs reliques. Mais c'est tout l'inverse. La création est périssable. Elle passe, car elle est acte¹.

1. Introduction

Croyant former, nous sommes formés. Nos œuvres, numériquement constituées, nous forment d'autant mieux qu'elles n'existent pas comme formes, mais comme mouvements. Mouvantes par la copie à l'infini, la modification à l'envi et le transport réticulaire à la vitesse de l'électricité, elle sont la démonstration qu'

[...] il n'y a pas de forme, puisque la forme est de l'immobile et que la réalité est en mouvement. Ce qui est réel, c'est le changement continu de forme : la forme n'est qu'un instantané pris sur une transition².

Aussi, l'« aforme » est-elle la réalité formelle des œuvres numériques.

Nous allons, dans un premier temps prendre en compte cette réalité de l'aforme numérique, de façon à poser le problème de la maintenance des œuvres (logiciels et créations artistiques). Nous tenterons ensuite de trouver solution en rapport avec ce que nous aurons observé pour, au final, nous poser la question de la pertinence d'un musée de l'informatique et de la société numérique. Non seulement pour la France, selon l'intitulé du colloque, mais pour le monde en son entier. Le minitel, propre à l'hexagone, a vécu et l'internet en son aforme a fait de nous des apatrides numériques. Car il n'y a pas de territoire numérique mais des lieux reliés entre eux par un mouvement imprenable. C'est la raison pour laquelle nous ne traiterons pas, même si elles sont intéressantes, des expériences menées au sein du musée traditionnel à l'aide des technologies numériques³. Ce qui va nous intéresser ici, c'est le réel de ce qui est à l'œuvre avec le numérique : l'usage qui peut être fait de l'aforme de l'art.

¹M. DE CERTEAU, *La culture au pluriel*, conclusion « Des espaces et des pratiques », Le Seuil 1993 pp. 213 - 214

²H. BERGSON, *L'évolution créatrice*, PUF, Paris, 1941, 2006, p. 302.

³Par exemple aux Arts Décoratifs, Paris, les 11, 12 et 13 novembre 2011 <http://www.museomix.com/zones-de-museomixage> (page visitée le 05/07/12).

2. Réalité matérielle du numérique

La fabrication numérique nous surprend. Alors que nous étions habitués à créer des objets tangibles, nous nous trouvons maintenant en présence d'objets qui prennent la tangente. Sitôt faits, ils nous échappent. Par la copie à l'identique qui peut en être faite, par la faculté de pouvoir être modifiés et enfin, par leur obsolescence au fur et à mesure des évolutions techniques.

Saisissons ce paradoxe : d'une part, nous avons la multiplication à l'infini d'une œuvre qui va renforcer ainsi son existence par l'élimination de sa rareté et de l'autre, nous voyons sa fin accélérée par le renouvellement incessant des techniques. Ce sont ces deux états contradictoires qui posent le problème de la conservation des objets immatériels. Car, si le numérique permet la copie sans perte des œuvres, celles-ci doivent être constamment mises à jour pour s'adapter aux nouvelles conditions de leur existence et ainsi pouvoir perdurer dans le temps.

La peinture se craquelait, la sanguine s'effaçait, le marbre se fissurait... Qu'en est-il des œuvres numériques ? Les œuvres numériques passent. Comment alors, conserver la trace d'un passage, en retenir la forme au sein d'un musée ?

3. Le temps des œuvres numériques, formats et standards ouverts.

Les créations numériques n'existent et ne demeurent qu'avec un travail de maintenance constant. Avoir accès au code-source⁴ d'un logiciel et respecter les formats ouverts⁵ est alors une garantie de pérennité pour les créations. Mais si la notion de code-source est pertinente pour une œuvre logicielle, elle l'est beaucoup moins pour une œuvre numérique non logicielle. Nous contournerons ce problème en acceptant l'idée qu'il n'y a pas à proprement parler de « code-source » pour une œuvre d'art, cette notion est propre aux logiciels⁶, mais une « source d'inspiration ». Cette source est sans commencement ni fin, elle est immatérielle et impropre à la maîtrise définitive. Ce que l'UNESCO a pu reconnaître comme « patrimoine culturel immatériel »⁷ est cette forme de la culture et qui est « traditionnel, contemporain et

⁴« Le code source est un texte qui représente les instructions qui doivent être exécutées par un microprocesseur. Le code source est généralement écrit dans un langage de programmation permettant ainsi une meilleure compréhension par des humains. » https://fr.wikipedia.org/wiki/Code_source (page visitée le 18/07/2012)

⁵« On entend par standard ouvert tout protocole de communication, d'interconnexion ou d'échange et tout format de données interopérable et dont les spécifications techniques sont publiques et sans restriction d'accès ni de mise en œuvre. » Journal Officiel n° 143 du 22 juin 2004 ; loi n° 2004-575 du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique (référence NOR: ECOX0200175L) <http://formats-ouverts.org/post/2004/07/01/12-un-article-de-loi-definit-ce-que-sont-les-formats-ouverts> (page visitée le 05/07/12).

⁶En mettant les œuvres sous des formats ouverts, qui offrent la possibilité d'accéder au code-source, on se conforme toutefois à cette notion, mais de façon partielle également.

⁷On entend par « patrimoine culturel immatériel », « les traditions ou les expressions vivantes héritées de nos ancêtres et transmises à nos descendants, comme les traditions orales, les arts du spectacle, les pratiques sociales, rituels et événements festifs, les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ou les connaissances et le savoir-faire nécessaires à

vivant à la fois ; inclusif ; représentatif et fondé sur les communautés »⁸. Les formes qui sont issues de cet immatériel culturel ne sont pas des fins en soit mais des moyens de transmission de ce qui fait culture et qui s'écoule au fil du temps et des pratiques communes, sans « arrêt sur image ».

Notre immatériel contemporain, c'est le numérique. La culture qui se construit via l'écriture binaire des machines est proche des cultures orales. Ce qui existe, ce qui se passe, c'est le passage. Avec nos aformes numériques, nous pourrions dire avec Montaigne : nous ne peignons pas l'être, mais le passage⁹.

Dans ces conditions, la vitalité d'un musée du numérique supposera l'application de principes de conservation qui sont en phase avec l'économie de la création immatérielle : une économie de passages. Ces principes, nous les trouvons dans la création des logiciels au code-source ouvert qui garantissent la possible évolution d'une œuvre par tout un chacun. Principes d'égalité entre auteurs qui accompagnent la puissance d'une création qui « coule de source ». Y compris les « consommateurs de l'œuvre », ses usagers, car les consommateurs sont « l'autre de l'auteur ». Ils sont actifs et participants, de fait, à l'existence de l'œuvre. Si l'on prend l'exemple de la lecture :

[...] lire, c'est pérégriner dans un système imposé (celui du texte, analogue à l'ordre bâti d'une ville ou d'un supermarché). [...] [Le lecteur] ne prend ni la place de l'auteur ni une place d'auteur. Il invente dans les textes autre chose que ce qui était leur « intention »¹⁰.

Lire, écrire, le numérique est entièrement fait d'écritures et de lectures. Les 0 et les 1 qui constituent le matériau mais aussi les écritures des machines en réseau qui écrivent, au fil des sollicitations des usagers, notre histoire via celle de l'internet. Des chiffres, des nombres, des écritures qui font, non seulement des textes lisibles, mais aussi des images visibles, fixes ou animées, des sons audibles, des programmes informatiques et des réalisations inter-actives, toutes sortes d'œuvres multi-médias. Les auteurs et les « para-auteurs » que sont les consommateurs, se mêlent, sans toutefois se confondre, et révèlent la double qualité de ce qui fait auteur : sa légitime autorité (*auctor*) et sa capacité à augmenter le patrimoine commun (*augere*)¹¹. Ce maillage entre autorité singulière et augmentation commune, fait également de l'auteur, l'« autre du consommateur ». Les productions, œuvres, para-œuvres, créations, re-crétions, n'existent que par cette relation créante entre un auteur et son autre. Aujourd'hui, non seulement nous sommes devenus, d'une façon ou d'une autre,

l'artisanat traditionnel. » UNESCO, « Qu'est-ce que le patrimoine culturel immatériel ? » <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=fr&pg=00002> (page visitée le 18/07/2012).

⁸*Idem.*

⁹Pour paraphraser Montaigne. « *Je ne peinds pas l'estre, je peinds le passage : non un passage d'aage en autre, ou comme dict le peuple, de sept en sept ans, mais de jour en jour, de minute en minute.* », MONTAIGNE, *Oeuvres Complètes, Essais, Livre III, chap. II*, Gallimard, Pléiade, 1962, p. 782.

¹⁰M. DE CERTEAU, *op. cit.* p. 245.

¹¹A. COMPAGNON, *Théorie de la littérature*, « Qu'est-ce qu'un auteur ? » <http://www.fabula.org/compagnon/auteur.php> (page visitée le 20/07/12).

via cet « autre de l'auteur », tous auteurs, tous artistes, c'est un fait culturel accompli¹², mais les machines écrivantes nous font écrivants, sans projet d'écritures. En réseau, elles écrivent notre histoire et nous font faire des formes en nombres infinis.

N'évoquons pas la qualité des œuvres. Nous les considérons non soumises, à priori, au jugement critique de goût. Émancipée de cette esthétique qui a, selon Hegel¹³, sonné le glas de l'art, l'œuvre numérique est ce passage pratiqué par un auteur et qu'un public va emprunter, plutôt qu'un objet formé comme peut l'être une borne. Qu'en est-il alors de l'espace muséal lorsque l'œuvre est un passage ? Comment articuler écriin pour objets d'art avec passage d'immatière ?

4. Format du musée.

Si le musée est

une institution permanente sans but lucratif au service de la société et de son développement ouverte au public, qui acquiert, conserve, étudie, expose et transmet le patrimoine matériel et immatériel de l'humanité et de son environnement à des fins d'études, d'éducation et de délectation¹⁴

alors, il faut bien reconnaître que le numérique amplifie, de façon paradoxale, la mission du musée. En effet, la proximité spatio-temporelle des œuvres offertes au public via l'internet (ou de façon plus large par la contamination du numérique dans la culture contemporaine), commercialement ou gracieusement, étend considérablement son domaine d'action. Tout devient culturel et culturellement digne d'être conservé. Ce ne sont plus seulement les traces du passé mais également celles du présent et même celles d'un avenir projeté qui concernées par le musée postmoderne. Le musée muséifie tous les temps, tout le temps et partout. La culture contemporaine s'exécute sur le mode impératif. Il s'agit de gérer le temps commun ordinaire et d'ordonner les conduites dans le cadre de ce musée total qu'est devenu le monde globalisé. Dévorant l'espace et gérant l'emploi du temps, la passion conservatrice est alors omniprésente. Les plus grands musées à vocation patrimoniale s'empressent d'être à la page en convoquant l'art contemporain et les technologies nouvelles. L'injonction à inter-agir, loin d'estimer le public en sa capacité d'acteur, le suppose à priori passif. Il est question de conduire sa perception des œuvres en orientant, non seulement son regard et sa pensée, mais son corps en entier. Publics activés, captivés, captifs d'une culture surplombante qui se construit sur le principe de la conquête. Inaptes à prendre soin de la réalité mouvante, sinon bouleversante, des œuvres numériques, les conservateurs des musées répètent, voire

¹² J. BEUYS, « J'explore un caractère de champ », catalogue d'exposition *Art into Society into Art*, Londres, Institute of Contemporary Arts, 1974, p. 48, trad. Martine Passelaigue, cité par C. HARRISON et P. WOOD, *Art en Théorie 1900-1990*, Hazan 1997, p. 985.

¹³Voir plus loin.

¹⁴Définition du musée « selon les statuts de l'ICOM, adoptés lors de la 21e Conférence générale à Vienne (Autriche) en 2007 », *International Council of Museums*, <http://icom.museum/la-vision/definition-du-musee/L/2/> (page visitée le 04/07/12).

amplifient, la passion fétichiste, l'arrêt sur image et *in fine* la vénération des marques de domination culturelle. Il n'est pas certain que l'art, dans ces conditions, puisse s'y retrouver.

C'est cette même culture savante et conservatrice qui dénie tout autant à l'art et aux artistes qui le portent son existence factuelle. Car l'art est un fait « déjà-là », présent bien avant d'avoir été cultivé et reconnu par le jugement esthétique. De la même façon, le spectateur, loin d'être passif et inculte est, de fait, actif et cultivant, sinon déjà cultivé. Autrement dit : l'action du spectateur est à l'art ce que le ready-made est à la culture : un « déjà-là », un « déjà-fait » sans volonté esthétisante. Le spectateur joue le jeu de l'art au point de pouvoir se jouer du cadre culturel. Car,

Si l'autorité du spectateur est le site généalogique de l'auteur, c'est bien parce que l'enjeu est l'action du spectateur, et cette action est jeu¹⁵.

Nous ne jetons pas la pierre au musée. Il n'est pas question pour nous de discréditer sa vocation, mais bien plutôt de tenir à distance sa passion dévoratrice en ce qu'elle a de pathétique. Les œuvres elles-mêmes, touchées par le cadre englobant du musée, étendent également leur champ d'action via leur multiplication, leur banalisation et disons-le aussi, leur attrait multi-formes. Cette passion muséale qui veut comprendre les faits d'art, à la fois par la prise matérielle de l'objet et celle intellectuelle de la pensée, trouve néanmoins sa limite avec les œuvres numériques. En effet, à la différence de l'art, issu des pratiques populaires, qui a pu être détruit au fur et à mesure qu'une culture « éclairée » a gagné les esprits et imposé ses préférences, l'art numérique, offert à la pratique de tout un chacun, tient en respect cette volonté de conquête culturelle. L'appropriation exclusive de la part d'industries, d'États, ou d'individus qui voudraient avoir la maîtrise des œuvres et ainsi prendre le « pouvoir culturel » est rendu difficile, sinon impossible, avec le matériau numérique.

Prenons l'exemple de la chasse aux sorcières au siècle de Louis XIV, ces « bonnes femmes » avec leurs « remèdes »¹⁶ qui faisaient concurrence à la médecine savante dont un Molière a pu montrer le peu de raison. Injonction était faite d'élever le « bas peuple » aux Lumières de la Science et d'éradiquer les pratiques jugées obscures.

La répression terroriste - selon le mot d'Yves Bercé [...] menée à l'époque de Louis XIV [...] a diffusé partout la peur. Les procédures de domination sont maintenant si bien réalisées que les bûchers de sorcellerie deviennent inutiles pour accentuer encore cette même peur. En outre, les élites culturelles ont l'impression d'avoir vaincu, sinon toutes les superstitions, du moins les plus nombreuses d'entre elles¹⁷.

¹⁵M.J. MONDZAIN, *Homo spectator*, Bayard, Paris, 2007, p. 248.

¹⁶Remède de bonne femme : « Remède populaire ordonné et administré par des personnes étrangères à l'art de guérir », https://fr.wiktionary.org/wiki/rem%C3%A8de_de_bonne_femme (page visitée le 05/07/12).

¹⁷R. MUCHEMBLED, *Culture populaire et culture des élites dans la France moderne (XV-XVIII ème siècles)*, Flammarion, Champs, 1993, p. 331.

Aujourd'hui, la chasse aux hackers¹⁸ a remplacé la chasse aux sorcières. Qualifiés de « pirates », ce sont bien plutôt des artistes de l'informatique qui jouent avec le numérique en observant ses codes de conduite et ses sources de richesses créatives. Ils retrouvent, en pratique et en théorie, l'effectivité de l'art quand celui-ci est tout à la fois *ars* et *techné*, art et technique, art et fabrication de formes, sans réflexion, ni finalité esthétique à priori mais dans l'action d'un réel qui s'offre librement au jeu et à l'invention. Ce réel procède d'une éthique qui observe la nature du matériau numérique. L'action du hacker ne transgresse pas les normes et les standards qui font le bien commun de l'internet et qui ont été mis en place, dès sa conception, par le W3C¹⁹ et les RFC²⁰. La transgression est le fait de ceux que la passion du pouvoir domine et qui tentent d'avoir mainmise sur le mouvement de la création en n'observant pas le « code-source » de conduite du transport réticulaire et son matériau. Ce qui se joue avec le numérique et la culture hacker qui en résulte, c'est l'usage de l'art comme action, comme pratique, comme action pratique. Elle n'est pas programmatique, laissons cela aux programmes informatiques, elle est passage à l'acte de création. Ce qu'on pourrait exprimer par cette formule en trois temps : « to do ; to do it ; to Do It Yourself ». Mais, la réplique ne se fait pas attendre de la part de la culture savante : au DIY²¹, il est proposé, gratuitement des dispositifs d'existence numérique prêts à l'emploi, tout aussi captivants que captants et qui vont, comme a pu le faire la littérature de colportage à la fin du XVII^{ème}, démobiliser les pratiques populaires.

Une culture savante hégémonique refoulant la culture populaire trouve l'appui de campagnards qui rompent avec le passé de leur civilisation et veulent participer, petitement, aux miettes du grand festin que se prépare une minorité de privilégiés. La masse rurale, paupérisée, écrasée d'impôts, soumise et incapable de réagir, à la fin du XVII^{ème} siècle, dresse la table. Il lui reste à subir, forme ultime de l'aliénation, la diffusion d'une culture faite sur mesure pour elle. Non pas d'une culture savante, qu'elle ne saurait entièrement assimiler et apprécier, pensent avec mépris les élites sociales, mais d'une nouvelle « culture populaire » diffusée, entre autres, par la littérature « démobilisante » et « tranquillisante » que vendent à bas prix les colporteurs²².

¹⁸[...] « quelqu'un qui aime comprendre le fonctionnement d'un mécanisme, afin de pouvoir le bidouiller pour le détourner de son fonctionnement originel » <http://fr.wikipedia.org/wiki/Hacker> Mais, « l'état d'esprit d'un hacker ne se limite pas à cette culture informatique. Il y a des personnes qui appliquent cette attitude à d'autres domaines tels que l'électronique ou la musique. En fait, il est possible de la consacrer à l'état le plus avancé de tout art ou science. Les hackers informatiques reconnaissent ces esprits apparentés et peuvent parfois les appeler des "hackers". Certains même estiment que cette démarche est totalement indépendante du support sur lequel le hacker travaille. » E. RAYMOND, « Comment Devenir un Hacker. », trad. E. MORNIER, <http://ocmartialarts.unixboxen.net/web/hacker.php#questce> (page visitée le 11/07/12).

¹⁹World Wide Web Consortium <http://www.w3.org>

²⁰ Request For Comments à l'origine des protocoles de l'internet <https://www.rfc-editor.org>

²¹Do It Yourself.

²²R. MUCHEMBLED, *op. cit.*, p. 339-340.

Aujourd'hui, une véritable offensive culturelle s'attaque aux pratiques d'émancipation en entravant la puissance créative du commun des mortels. De deux façons : avec de la gratuité et en élaborant des lois qui contreviennent à l'usage ordinaire d'un éco-système. Cette guerre culturelle, où les pratiques populaires sont confrontées à la stratégie des pouvoirs, se trouve au centre de notre interrogation concernant la pertinence d'un musée du numérique. En effet, aux faits d'art qui sont, matériellement, des ouvertures nous avons le musée qui achève l'usage qui peut être fait de l'art. Autrement dit, le musée est aux œuvres numériques ce que l'esthétique est à l'art : sa fin. Pourquoi ? Parce que le jugement critique de goût (l'esthétique, la science de l'art) a fait de l'art une

*chose du passé [...] qui a perdu pour nous sa vérité et sa vie [...] relégué dans notre représentation, loin d'affirmer sa nécessité effective et de s'assurer une place de choix, comme il le faisait jadis*²³.

Mais est-ce là le dernier mot de l'histoire ? De l'histoire d'un art qui pourrait revenir, après le geste anti-esthétique de Duchamp, sur le devant de la scène culturelle car, le numérique, comme nous l'avons vu, est un « déjà-fait » de l'art, non esthétique à priori. La question qui se pose alors au musée du numérique est : comment contenir ces passages à l'action artistique que sont les œuvres numériques ? Comment tenir à distance la passion esthétisante de façon à ce qu'elle ne réifie pas l'art numérique en son effectivité ? Comment faire pour que les œuvres demeurent ouvertes, selon les principes qui les constituent, au sein même de ce qui clôt le mouvement de la création ?

5. Une conservation dynamique des œuvres ?

Nous allons procéder par étapes. Si le souci de conserver les œuvres numériques est louable, voire nécessaire selon la fonction traditionnelle du musée, il y a alors obligation de prendre en compte leur mode d'existence. Nous dirons alors que le musée est aux œuvres ce que le zoo est aux animaux et notre choix se portera plutôt sur la forme « réserve naturelle » que sur celle de la cage. Le musée devra garantir la pérennité des œuvres, elles devront être praticables par les visiteurs et seront librement accessibles en ligne, pouvant être copiées, diffusées, modifiées, sans appropriation exclusive. Le musée sera une plateforme également formée par les formes qui passent à travers lui. Il ne sera pas figé, mais dynamique. Les œuvres seront conservées avec et par les visiteurs qui, « autres de l'auteur », sont également « autres du musée ». Les visiteurs sont des usagers de l'art, art comme *techné* et *techné* comme *ars*. Les œuvres ne sont plus fétiches ni intouchables, mais accessibles et praticables. Le musée du numérique sera alors une vaste forge²⁴.

²³HEGEL, *Esthétique*, textes choisis par Claude Khodoss, PUF, 2004, p. 23.

²⁴« En informatique, une forge désigne un système de gestion de développement collaboratif de logiciel. » https://fr.wikipedia.org/wiki/Forge_%28informatique%29 et à l'exemple de

Car si les œuvres sont des passages et si elles sont considérées comme tels par l'institution muséale, alors leur conservation ne peut se réaliser qu'avec les qualités d'ouvertures qui leur sont consubstantielles. Mais ce n'est pas tout. Par ces mêmes qualités, elles modifient la fonction même du musée. Un rapport s'établit qui met en regard des « œuvres »²⁵ et un enclos. Ce rapport est-il possible quand bien même seraient observées les qualités des œuvres numériques et appliqués les principes d'ouvertures qui font le dynamisme de leur conservation ? Est-il possible au musée, soucieux du soin à porter aux œuvres numériques, comme la réserve naturelle le fait pour la préservation des espèces animales menacées par l'humanité conquérante, de perdurer dans la forme « musée » ?

Nous pensons que non et c'est la deuxième étape de notre réflexion. La « conservation dynamique », qui était envisagée pour répondre au mieux à la réalité des œuvres d'art, a tous les aspects d'un oxymore. S'il y a dynamisme, la conservation est un leurre et s'il y a conservation, il n'y a peu de chance d'avoir un dynamisme. Un musée des œuvres numériques est possible, oui, une « réserve naturelle » peut se faire, oui, mais est-ce satisfaisant ? Est-ce cela le cadre convenable qui suppose la mise en captivité des œuvres pour les maintenir en activité ? Ne sommes-nous pas plutôt invités à reconsidérer le concept même du musée ? Non par utopie, encore moins par iconoclasme, mais par principe de réalité. Considérons et apprécions le musée conventionnel comme « cabinet de curiosités » et le musée du numérique comme « plateforme d'inventions ». Prolongeons l'idée de « réserve naturelle », qui elle-même a transformé et prolongé celle du zoo constitué de cages, non pour étendre le musée à tout ce qui peut le concerner mais pour reconnaître un « domaine d'existence des objets numériques²⁶ ».

Du *Muséion* d'Alexandrie (280 av. J.-C.) au Musée de l'informatique et de la société numérique il y a une série d'évolutions qui invite à reconsidérer la forme et la fonction du musée. Le modèle que nous recevons en héritage, celui issu de la Renaissance, est celui d'une modernité reposant sur l'idée de conquêtes. Conquêtes intellectuelles des Lumières, conquêtes territoriales avec les colonies et leurs trésors de guerre (des œuvres d'art) et conquêtes des corps avec le management qui ordonne aujourd'hui la vie culturelle et sociale²⁷. Une force civilisatrice a gagné la matière, les corps et les esprits, le patrimoine est le témoin de cet élan. Il démontre de la superbe d'un peuple à travers l'ensemble des conquêtes matérialisées sous formes d'objets tangibles. Ce sont là conquêtes passées, quand le monde était encore divers. Avec la mondialisation, il n'y a plus d'autre monde. Nul territoire qui reste à découvrir, à conquérir, sauf peut-être dans l'espace. Notre monde est un « déjà-fait », un ready-made. C'est pourquoi la patrimonialisation du monde, liée aux territoires, ne s'accorde pas avec la numérisation d'un monde dénué de territoire. Il n'y a pas de

<http://sourceforge.net> ou de <https://github.com>

²⁵Nous qualifions ainsi les œuvres tout autant ouvertes qu'ouvrante.

²⁶Par ce vocable nous faisons référence à l'ouvrage de G. SIMONDON, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958, 1969, 1989.

²⁷Nuits blanches, fêtes de la musique, fêtes des musées, journées du patrimoine, musées tentaculaires hors les murs, festivals en tous genres, autant d'animations culturelles qui muséifient le monde et la vie quotidienne.

patrimoine numérique, il n'y a pas de territoire immatériel, mais un suspens, une ancre aux capacités d'accueil infinies pour des œuvres passantes. Nous qualifierons de « matriciel » cette matrice sans patrie, sans terre et qui s'étend partout, tout le temps. C'est un moule où se font, par les uns et les autres, ce qui va, en passant, se situer dans la tradition, dans la transmission, des arts de faire, des arts en train de se faire. Des arts « in progress » mais sans cette idée de progrès qui participe de la raison conquérante, une raison dont on sait qu'elle a commandé une certaine idée de l'Histoire²⁸. Cette histoire majuscule est close, elle se ramifie en histoires multiples et qui font passages et les restes historiques de nos objets numériques, ordinaires ou qualifiés d'art, sont passants. Ils ne tiennent pas en place. Leur place n'est pas le musée.

*L'archive n'est plus affaire d'entreposage et de conservation d'objets distincts (fichiers, ouvrages, œuvres d'art, etc.) dans des lieux particuliers (bibliothèques, musées, etc.). De nos jours, l'archive est aussi un flot continu de données, sans géographie ni contenant, transmis sans interruption et, par conséquent, sans restriction temporelle (à savoir, toujours disponible, ici et maintenant)*²⁹.

Bien que l'informatique en son « hardware » soit pesante et complexe, le numérique en sa fabrique immatérielle est lui, léger comme l'air. Les œuvres qui transitent via l'internet, sont dite « on-line », on pourrait les dire « on-air »³⁰, et certaines se trouvent dans des nuages³¹. Les artistes, y compris les « artistes numériques », ont-ils pris la mesure du changement de nature de leurs œuvres « on-line /on-air » ? N'ont-ils pas conservé eux aussi la même attitude vis-à-vis de leurs productions immatérielles que celle vis-à-vis des productions matérielles ? Il faut en convenir, la très grande majorité d'entre eux peinent à épouser le mouvement gracieux que leurs œuvres réalisent. Ils s'appliquent à prendre la posture de l'Artiste créateur alors même qu'elle a été sérieusement travaillée par ceux des artistes qui, dès le début du XXe siècle, en ont perçu les limites et en ont redéfini les contours. C'est ainsi que, pour protéger leur art, certains vont jusqu'à entraver leurs propres œuvres avec des moyens techniques³².

Cette attitude conservatrice de l'Auteur numérique est encore plus sensible concernant le « net-art ». car il n'y pas plus de « net-art » qu'il n'y a de forme en réalité. Il n'y a pas là d'art selon les critères qui permettraient de le reconnaître comme « art » selon le jugement de goût classique. Nous avons vu que ces critères n'étaient plus pertinents pour comprendre la réalité de l'art à l'ère de l'internet. Si l'art

²⁸ HEGEL, *La raison dans l'Histoire*, 10/18, Plon, 1965.

²⁹G. BATCHEN, « The Art of Archiving », *Deep Storage: Collecting, Storing, and Archiving in Art*, Munich, Prestel, 1998, p. 46-49, cité et traduit par A. DEPOCAS, « Préservation numérique : la stratégie documentaire » <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=152> (page visitée le 07/07/2012).

³⁰Expression pour dire qu'une émission, de radio généralement, est en cours d'enregistrement.

³¹Le dit « cloud computing » https://fr.wikipedia.org/wiki/Cloud_computing (page visitée le 10/09/12).

³²Les DRM (Digital Rights Management).

demeure, ce n'est pas comme « net-art » mais comme « art du net »³³. Il se réalise en observant la réalité matérielle du numérique, c'est l'art de se conduire dans le réseau des réseaux et d'inventer ce qui relève de sa puissance de création. Il n'empêche que

*le net art intéresse particulièrement les institutions archivistiques, et ce pour deux raisons. La première est que de telles institutions, dans une tradition humaniste, portent particulièrement attention aux arts, aux sciences, à l'éducation... D'autre part, la complexité technologique du net art en fait un laboratoire pour tester et développer les outils d'archivage automatique*³⁴.

Avec le dit « net-art », nous avons affaire, la plupart du temps, à des objets tout entiers tendus à la reconnaissance de l'auteur comme Artiste dans la lignée des Grands Artistes de l'Histoire de l'Art³⁵. Mais cette histoire est close³⁶. Ce sont aujourd'hui des histoires plurielles, ouvertes par et pour des auteurs, artistes par défaut, qui vont prendre le relai de l'Histoire majuscule. Aujourd'hui, la très grande majorité des œuvres numériques reconnues comme étant d'« Art », marquent une véritable régression quant à cette réalité de l'art numérique qui est passage et qui tend à l'inimaginable, l'impensable, l'imprenable, l'immatériel.

6. Passage des œuvres numériques.

Réjouissons-nous de l'état de l'art en matière d'œuvres numériques ! Réjouissons-nous de la difficulté, pour les institutions culturelles, d'en saisir les qualités ! Acceptons la réalité d'un art qui passe, art qui fait passage, art qui est acte d'ouvertures à d'autres actes d'art qui s'ouvrent à l'infini. Réjouissons-nous de cette réalité des œuvres numériques qui passent à travers les mailles de la patrimonialisation. Comme le poème, l'œuvre numérique est une

*hésitation prolongée entre le son et le sens*³⁷.

Elle demeure en suspens, impropre à la prise définitive. Entre quatre murs, elle est fenêtre. Son lieu est tout à la fois réception/émission, indoor/outdoor. À la conservation univoque succède les conversations amphibologiques. Nous tous sommes en regard, des interactions subjectives font culture commune sans avoir été pour autant forcées par la volonté culturelle et ses preuves objectives d'art. Nos actions numériques, qu'on peut qualifier d'épistolaires, forment la culture vivante tout comme les liens hypertextes forment la Toile du Web. Nos œuvres ne sont pas figées, comme peuvent l'être les papillons épinglés par la passion entomologiste, mais vivantes, elles sont vouées à l'« incréation ». À l'ère du numérique et de

³³A. MOREAU, « La voie négative du net-art », *Terminal*, n°101, Printemps 2008, <http://artlibre.org/archives/textes/313> (page visitée le 24/07/2012).

³⁴A. LAFORET, *La conservation du net art au musée : les stratégies à l'œuvre*, thèse en Communication, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse p. 181 (fichier pdf) <http://www.sakasama.net/conservationnetart/these-fr.html> (page visitée le 01/07/2012).

³⁵Non, nous ne citerons pas de noms.

³⁶A. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*, Seuil, 2000.

³⁷P. VALÉRY, *Tel Quel, chap. Rhumbs, Œuvres*, tome II, Pléiade, 1960, p. 636.

l'internet, la supposée « création » passe par une opération que réalisent nos ordinateurs : la décréation. Cette opération consiste à :

*faire passer du créé dans l'incrée*³⁸.

Ni création, ni destruction, mais passage de ce qui se crée immatériellement et qui va s'affirmer comme incréation. Cette incréation des « œuvres d'art » ne trouve pas sa place dans un musée du numérique et de l'informatique car, entre le créé et l'incrée, il n'y a de rapport véritable que dans le passage à l'acte de l'incréation. C'est une visée qui ne s'arrête pas à la seule perception de l'objet mais à son prolongement, à son jet hors, tout hors. Loin d'être un iconoclisme, c'est ainsi que se réalise le développement de l'œuvre d'art numérique. Le musée ne peut entraver, c'est-à-dire comprendre et contenir, ce passage qu'est l'« œuvre numérique ». Et si lui-même devenait passage, pour correspondre au mieux aux qualités de ses possibles hôtes, il n'est pas certain qu'il demeurerait encore musée.

Biographie

Antoine Moreau est artiste enseignant-chercheur en arts numériques et sciences de l'information et de la communication à l'Université de Franche Comté, UFR STGI, département Multimédias et Informatique. Il a été à l'initiative du collectif Copyleft Attitude et co-rédacteur de la Licence Art Libre.

³⁸ S. WEIL, *La pesanteur et la grâce*, Plon, Agora, 1947 et 1988, p. 81.