

## SUJET 1

## Les nouvelles technologies annoncent-elles la mort de l'art ?

Se demander si les « nouvelles technologies » peuvent annoncer « la mort de l'art », exige de s'entendre sur ce qui, dans la nouveauté des « nouvelles technologies », menace la vie de l'art, et aussi, de s'entendre sur ce que peut être « la mort de l'art », dans toute l'extension du mot « art ».

Le rapport des nouvelles technologies à l'art peut être déterminé à plusieurs points de vue. En premier lieu, dans le mot « technologie », on a technique et donc art au sens du métier, du savoir-faire. Immédiatement, on croit pouvoir distinguer, de façon fort classique, art de l'artisan et art de l'artiste, ou encore, d'un autre point de vue, arts mécaniques et arts libéraux. Les premiers ont pour principe l'efficacité et l'utilité, tandis que les seconds ont pour destination l'activité désintéressée de la contemplation du beau. Or le terme de technologie, qui, étymologiquement, devrait désigner la science des techniques, en est venu à marquer les techniques qui sont des applications des sciences physiques, autrement dit, les techniques rationnelles, par distinction des techniques empiriques ou traditionnelles. Comparée à la lampe à huile, la lampe à incandescence d'Edison est une technologie, puisqu'elle applique la loi de Joule ( $W = RI^2t$ ).

Mais, en deuxième lieu, en quoi la nouveauté des récentes technologies menace-t-elle de mort l'art en général ? On ne peut pas se contenter ici de rappeler que l'invention de la photographie, par exemple, a rejailli sur la création picturale et favorisé, par exemple, le mouvement impressionniste. On ne peut pas non plus, pour caractériser l'abolition des frontières entre objet technique et œuvre d'art, se contenter de commémorer le geste du « ready made » inauguré par Marcel Duchamp. On doit, et c'est toute la difficulté du présent sujet, identifier ce qui dans les technologies les plus récentes met en péril toute la tradition bimillénaire de l'art. Puisqu'il faut toujours, en matière d'histoire des arts, partir d'œuvres ou de cas, choisissons le cinéma. Il est clair qu'une mutation du cinéma se produit sous nos yeux dans le passage des outils analogiques aux outils dits numériques, ou mieux, informatiques. L'informatique affecte en effet le statut des œuvres cinématographiques dans tous les domaines : mode de production, de diffusion, de reproduction, de consommation. Par les « installations » et musées qui se servent du cinéma, par l'art vidéo, le cinéma devient un sous-ensemble des arts visuels. Quant à la « 3D », elle n'ouvre au cinéma des possibilités esthétiques et dramatiques nouvelles que dans la mesure où ces possibilités passent toutes par des décisions techniques inédites. Dans le cas du cinéma, un rapport interne est donc attesté entre nouvelle technologie et destin de l'art.

Un des problèmes qui vaut alors la peine d'être examiné consiste à conférer à la menace venue des nouvelles technologies deux significations extrêmes et opposées. Soit ces technologies mettent effectivement à mort l'art au sens de la grande tradition des beaux-arts, et alors le mot de Hegel, affirmant que « l'art est pour nous désormais une chose du passé » (*Cours d'esthétique*), prend une vérité que Hegel lui-même n'aurait pas prévue et qu'il faut préciser. Soit, au contraire, les nouvelles technologies

ne mettent en péril qu'une certaine conception de l'art, qui est celle de l'Art au singulier et avec majuscule, car, en même temps, elles donnent vie à des formes d'art disparates et indissolublement liées aux progrès des techniques rationnelles.

Dans la première branche de l'alternative, on tentera de soutenir la thèse suivant laquelle l'invention technique informatisée peut se substituer à la création artistique. Pour le prouver, on n'insistera pas seulement sur les possibilités indéfinies qu'offre l'outil informatique, car celui-ci, bien loin d'étouffer les beaux-arts, a commencé par les raviver. En utilisant, pour la première fois en Europe, un ordinateur pour composer, Yannis Xenakis, par exemple, a inventé la musique dite « stochastique ». Il faut donc montrer que l'outil informatique rend obsolète l'art au sens classique, c'est-à-dire au sens de ces beaux-arts qui appellent, de la part des spectateurs, une contemplation pour des chefs-d'œuvre issus du génie inimitable d'un créateur solitaire. Les nouvelles technologies produiraient un rapport aux œuvres qui, autant chez l'artiste que dans le public, serait, au contraire, consommatoire, émotionnel, éphémère, mimétique. Bref, en passant par l'informatique, tout objet technique peut être, non pas nécessairement « beau », ni même artistique, mais du moins « esthétique », invention de formes et occasion de nouvelles perceptions.

C'est ce que manifeste avec éclat le « design », qui est à la fois dessein et dessin, fonction utile et forme esthétique. La forme sensible d'une automobile est en même temps le moyen d'effectuer une fonction utile (par exemple, l'aérodynamisme), et le projet, non pas d'attirer notre contemplation, mais d'habiter singulièrement notre milieu social. La relation entre pouvoir technique et création artistique pourrait ici être mise à l'épreuve dans le cas des premiers films en « 3D » : *Avatar*, de James Cameron, *Alice au pays des merveilles*, de Tim Burton, ou *Tintin*, de Steven Spielberg. Mais il serait souhaitable que, pour une telle mise à l'épreuve, soit sollicitée toute la diversité des arts : arts du visuel, de l'espace (art des jardins, paysage aménagé...), arts du langage, arts du quotidien (arts appliqués), arts du son et du spectacle vivant. En chacun d'eux, intervient l'informatique.

Est-il pourtant pensable d'en conclure que les « nouvelles technologies » peuvent se substituer à l'art en général ? Ce serait penser que l'être humain ne pourrait plus éprouver de sentiment esthétique désintéressé, ni d'émotion admirative, envers le beau, le sublime, le noble, le joli, mais aussi le laid, l'horrible, l'inachevé. Ce serait nier ce que Kant analyse sous le nom de « jugement de goût », et qui se caractérise, entre autres, par sa qualité (« le beau est l'objet d'une satisfaction désintéressée », *Critique de la faculté de juger*) et sa quantité (« le beau est ce qui est représenté *sans concept* comme l'objet d'une satisfaction universelle »). Sans cette aptitude à un plaisir désintéressé et universalisable, l'être humain serait d'une toute autre nature que l'être humain, peut-être un unidimensionnel post-humain.

La seconde branche de notre alternative conduit donc à comprendre comment les « nouvelles technologies » présagent la mort de l'art en tant que rapport à un absolu séparé de l'utilitaire et de la technique. Deux arguments semblent en convaincre. Tout d'abord, une des propriétés de l'informatique, ou encore du computationnel, est d'être, beaucoup plus que l'imprimerie à son époque, une technique qui traverse toutes les activités sociales, et envahit toutes les pratiques quotidiennes. Pensons aux fonctionnalités des Smartphones et des tablettes tactiles. Or cette transversalité coïncide avec l'apparition de « l'art de masse ». Walter Benjamin a montré que la reproduction mécanisée des œuvres d'art advient avec le cinéma, qui est à la fois un art populaire, un commerce et une industrie. Il n'est nul besoin d'être cultivé pour apprécier l'art de masse, puisque le but n'est que d'éprouver une émotion, un « choc », diraient les surréalistes à la suite d'André Breton. Mais ce choc ne fuit pas l'ennui des grandes villes. Les esthétiques technologiques ne détournent plus de la vie quotidienne, utilitaire, laborieuse et urbaine, afin d'ouvrir

sur des réalités spirituelles considérées comme des absolus intemporels et anhistoriques, telles que le Beau ou le Sublime. Mais, au contraire, elles enjolivent la vie pratique, s'étendent à toute la production marchande, capitaliste, et ne cessent de se renouveler à travers ou contre la mode commerciale. Telle est une des fonctions majeures du design de projet. Toutefois, les machines informatiques étant, comme l'aurait dit Gaston Bachelard, des « théorèmes réifiés », leur usage est totalement déconnecté de la saisie intellectuelle de leur fonctionnement. Même s'il est ingénieur, le disc jockey qui mixe ou compose entretient avec son ordinateur un rapport magique, lequel, comme tout ce qui est sacré, demeure ambivalent, à la fois maléfique et bénéfique.

La conclusion qui découle des précédentes réflexions est qu'aucune technologie ne peut avoir pour résultat la disparition de l'art en général, sauf à penser qu'avec cette disparition, disparaît aussi un des rapports à l'être dans sa totalité qui définit l'être humain. En revanche, les récentes technologies, avant tout informatiques, en multipliant les formes et les lieux d'installation des œuvres, et en diversifiant les possibilités matérielles de combinaison, et donc de création, grâce aux logiciels et au Web, démocratise ou, du moins, « mondialise » des formes d'art originales et imprévisibles, qui rompent avec les idéaux classiques des beaux-arts. Paraphrasons Marx : « alors que l'Art au singulier voulait interpréter le monde, le design veut le transformer en pluralisant les arts ! » En ce sens, l'ancien rapport, au fond religieux ou sacré, aux chefs-d'œuvre du passé est mort. L'art de masse nous contraint à faire naître un nouveau rapport à ce glorieux passé (pensons aux longues files d'attente devant les musées...). Mais, corrélativement, il se doit d'interroger l'attachement magique, quasi religieux, que nous nourrissons envers les nouvelles technologies.

## SUJET 2

La phrase de Kazimir Malevitch conduit à mettre en question toute la tradition picturale et même artistique, en tant qu'elle veut être un « tableau » du monde sensible ou de la Nature. Il s'agit donc, en témoignant de sa connaissance des arts du xx<sup>e</sup> siècle, d'expliquer en quoi, au lieu de doubler le « réel » à travers un cadre, les « ateliers » « bâtissent des formes de vie ». Certes, il n'est pas évident de saisir en quoi les « projets deviendront des créatures vivantes ». Malevitch ne pensait pas sans doute pas à Pygmalion, que les dieux ont récompensé en donnant vie à sa statue. Mais les candidats peuvent deviner que, des « projets », jailliront des énergies renouvelées qui alimenteront les activités humaines, de la même manière que certaines forces émanent de certaines couleurs primaires. Ces forces, de nature spirituelle, peuvent avoir un rythme, une « vie », en fonction de la perception changeante que nous en avons.

Le caractère prophétique ou précurseur de la phrase de Malevitch est en tout cas à mettre en lumière. Car on peut difficilement ne pas rapporter l'idée des « projets » et des « formes de vie » à plusieurs mouvements artistiques du xx<sup>e</sup> siècle, et, au moins, au design, dont les « projets » sont l'étoffe. Il s'agit en effet de nouvelles manières d'habiter les milieux individuels et collectifs, d'habiter, par exemple, la ville, et non pas d'exposer des tableaux dans un musée ou une galerie. Quant au « bâtir » des « formes de vie », il n'est pas vain de se rappeler que Malevitch a été reçu au Bauhaus de Dessau en 1927. L'architecture y était considérée comme l'art fondamental, autour duquel gravitent tous les autres (cf. les « architectones » de Malevitch). Se rappeler les censures et menaces qu'a subies Malevitch sous le régime soviétique peut aussi aider à comprendre en quoi la peinture engage pour lui toute une utopie politique. Les rapprochements avec des œuvres de l'art contemporain sont par suite hautement souhaités.