



HAL
open science

TEMPS DU DROIT POSITIF ET ART NUMERIQUE : ALLIANCE OU INDIFFERENCE ?

Laure Merland

► **To cite this version:**

Laure Merland. TEMPS DU DROIT POSITIF ET ART NUMERIQUE : ALLIANCE OU INDIFFERENCE ?. 2019. hal-02118771

HAL Id: hal-02118771

<https://hal.science/hal-02118771v1>

Preprint submitted on 3 May 2019

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.

TEMPS DU DROIT POSITIF ET ART NUMERIQUE : ALLIANCE OU INDIFFERENCE ?

Laure Merland

Maître de conférences HDR

Aix-Marseille Univ,

LID2MS

EA4328

Aix-en Provence

France

« Faire de la métaphysique au sens de la philosophie traditionnelle, c'est dépasser le donné pour l'expliquer et aboutir ainsi à un ordre de choses transcendant »

Parménide d'Elée

Abstract : Il est un rêve répandu que le numérique va plus vite que le droit. Néanmoins, le droit est présent, à tout moment, pour régir les situations de fait. Il préexiste donc aux dites situations, y compris numérique. Tout au plus, le numérique peut le conduire à certains changements qui feront que le droit lui est plus adapté. Mais ne nous y trompons pas, le droit est premier, présent, et il n'a pas de vide juridique ou de déni de droit.

La dominance du temps du droit positif. Le droit positif régir ou est censé régir de manière effective les situations de fait. Peu importe que celles-ci relèvent du passé, du présent ou du futur ; peu importe aussi le contenu de la règle de droit. Le droit positif qui régissait le passé est appelé histoire du droit, le droit positif qui régir les situations de fait présentes, droit, et le droit positif qui régir les situations de fait futures, encore droit, qu'il soit en vigueur, à venir ou à élaborer. Ainsi, l'absence de déni de droit, permet de filer la métaphore du droit positif qui serait celle d'une cloche

de verre sous laquelle il mettrait en ordre les situations de fait. Car l'ordre, c'est là la fonction du droit positif, c'est là sa légitimité¹. A tel point qu'il est possible de parler d'éternisme du droit positif.

¹ A ne pas confondre avec le droit naturel, droit qui devrait être, en considération de l'éthique.

Cette dominance du droit positif s'exerce sur toute situation de fait, y compris sur la création numérique. Et peu importe la promesse de la création numérique de sortir ses spectateurs de l'espace temps du droit positif puisque tous en sont prisonniers.

Parmi les intellectualistes « patentés », le plus illustre d'entre eux, Monsieur le Professeur Lucas, dans son ouvrage « *Droit d'auteur et numérique* »¹, appréhende l'œuvre d'art numérique comme une situation de fait soumise au droit positif, par exemple au droit de l'informatique, mais aussi au droit d'auteur et aux droits voisins.

D'autant que l'œuvre d'art numérique est dans le regard d'un spectateur, soumis au droit positif, ce qui, par homogénéité, conduit à soumettre l'œuvre qu'il regarde au droit positif présent.

Certains artistes du numérique, à l'opposé de ceux qui promettent la fuite de notre espace-temps, promettent au contraire u hyper présent au sein du droit positif : « *Nous explorons l'ordinateur à partir de l'ordinateur que nous reflétons sur le web. Lorsqu'un spectateur regarde notre travail, nous sommes à l'intérieur de son ordinateur... et nous somme flattés d'être dans l'ordinateur de quelqu'un, on est très proche d'une personne lorsqu'on est sur le bureau de l'ordinateur. Je pense que l'ordinateur est un instrument pour accéder au cerveau d'une autre personne* »².

¹ A. Lucas, « *Droit d'auteur et numérique* », Litec, 1998 ; J.-M. Bruguière, F. Dumont, V. Fauchoux, « *Droit de l'internet* », Lexis-Nexis, 3^{ème} éd., 2017 ; N. Mallet-Pujol, « *La création multimédia et le droit* », Litec 2003. Voir aussi B. Monteils, « *Les contrats de représentation des œuvres audiovisuelles* », PUAM, 2001 ; Ch. Gavalda, P. Sirinelli, « *Lamy droit des médias et de la communication* » (actualisations périodiques) ; P.-M. Bourdier, « *Les contrats de la musique* », IRMA, 3^{ème} éd., 2006, et plus spéc. en matière d'audiovisuel, les textes juridiques sur [www. CNC.fr](http://www.CNC.fr).

² Dirk Paesmans, Jodi, *in* Art des nouveaux médias, Taschen, p. 6.

Le droit positif et la création numérique se déclinent ainsi au présent. Le créateur³ de l'œuvre d'art numérique originale doit respect aux droits de l'informatique, aux droits des logiciels, aux autorisations légales des artistes ou des ayants-droits titulaires, inspirant l'œuvre nouvelle ; leurs droits d'auteur, droits patrimoniaux (droit de reproduction et de représentation qui en matière numérique serait le « *droit de fixation* »⁴ ou d'exposition⁵ sont juridiquement bien présents.

³ Dont le Professeur Lucas donne une définition au n° 170, faisant de l'auteur non plus un individu mais un groupe d'individus travaillant sur des œuvres préexistantes, ce qui, à notre avis, n'est pas systématique, ce dont il atteste aux n° 171 et s.

⁴ A. Lucas, préc., n° 295, p. 151.

⁵ Ph. Mouron, « *Le droit d'exposition des œuvres graphiques et plastiques* », thèse aix-Marseille, 2013, préf. H. Isar, Collection Droit de l'information et de la communication.

Le public à un droit de communication de l'œuvre, qui, dans le traité de l'OMPI (Organisation mondiale de la propriété intellectuelle), se recouvre sous le « *Droit de mettre à disposition* » des articles 10 et 14 le droit des artistes-interprètes ou exécutants et producteurs de phonogrammes, le « *droit exclusif d'autoriser la mise à disposition du public, par fils ou sans fil* » de leurs exécutions fixées sur phonogrammes eux-mêmes (pour les producteurs, « *de manière que chacun puisse y avoir accès de l'endroit et au moment qu'il choisit individuellement* »⁷) ainsi que les droits extrapatrimoniaux (droit moral : droit à la paternité de l'œuvre, droit de repentir, droit de retrait), la protection de leurs droits et la lutte contre la contrefaçon⁸, la fiscalité spéciale⁹.

Enfin, dans la loi pour une République numérique n° 2016-1321 du 7 octobre 2016, dont l'objectif est de faciliter l'accès de tous au numérique, y compris donc aux œuvres numériques ou numérisées, les exceptions au droit d'auteur ne sont pas oubliées : ainsi l'exception dite de panorama prévoit que les architectes n'a plus le droit de s'opposer à « *la reproduction et représentation d'œuvres architecturales et des sculptures placées en permanence sur la voie publique, réalisées par des particulier et à des fin non lucrative* » ; l'exception de *text Data* permet de faire des reproductions d'œuvres mais seulement pour des textes, laissant de côté les images et les œuvres musicales ou audiovisuelles et si les informations sont incluses ou associées à des écrits scientifiques. Par ailleurs (contrairement aux Etats-Unis ou au Japon), l'exception ne peut pas être utilisée à des fins commerciales¹⁰. Enfin, en raison de l'obligation du dépôt légal, l'obsolescence programmée ne relève pas de l'ADN des œuvres d'art numérique et les informaticiens, juristes, bureaucrates s'attellent à trouver les moyens de l'en empêcher¹¹.

Qu'il existe un unique espace-temps avec un droit pour chaque situation, les juristes font le même rêve : celui d'une réalité ordonnée.

A ses premiers remous, dans les années cinquante, soixante, la création numérique ignorait un droit, paradoxalement à la liberté en vogue chez les artistes, accédant à une grande force dogmatique, qui commençait à s'intéresser à elle, certes de loin. Les artistes et leurs œuvres étaient débridés et se souciaient peu des autorisations et œuvres d'autrui pour être utilisée sur la base d'appropriation sauvage de l'existant. Les juristes avaient en outre suffisamment peu de culture pour distinguer une œuvre

de Brancusi d'un simple morceau de fonte. Sans parler de « *guerre froide* », le droit et la création numérique s'ignoraient.

⁷ A. Lucas, préc., n° 298 et s. Sur la rémunération, voir n° 266.

⁸ Revue 01.Net, n° 809, p. 10.

⁹ A. Joux, « *Taxe Youyube : La France fidèle à ses principes* », et « *Streaming musical : ruée sur le payant et sur youtube* », Revue européenne des médias, IREC, n° 41, 2017, p. 18 et s. et p. 67 et s. Il faut aussi citer en ce sens Hubert Bitan pour son ouvrage *Droit des créations immatérielles: Logiciels. Bases de données. Autres oeuvres sur le Web 2.0* » Ed. Lamy, 2010. Voir aussi A. Joux, « *Musique : Apple se lance dans le streaming, le concurrents et les artistes répliquent* », La Revue européenne des médias et du numérique, IREC, 2015, n° 36, p. 56 et s. ; E. Durieux, « *TVA applicable à la fourniture en ligne de livres numériques* », La Revue européenne des médias et du numérique, IREC, n° 42-43, p. 7 et s. Ph. Mouron : « *Marché du livre : les nouveaux engagements d'Amazon* » La Revue européenne des médias et du numérique, IREC, n° 42-43, p. 5 et s.

¹⁰ Article 38 de la loi. Voir par exemple Ph. Mouron, « *La loi pour une République numérique* », Revue européenne des médias, IREC, n° 41, 2017, p. 15 et s. ¹¹ Voir *supra* note n° 10.

Eternité ou éternalisme du droit positif. Mais cet éloignement tourna vite court. La création numérique se transformait en marché et se trouva ainsi sous l'ordre du droit positif. Les artistes, les agents, les collectionneurs, les amateurs, et les acteurs de la culture virent en effet dans la création numérique une manne financière émergente qu'il fallait créer et réguler en un marché de l'art.

« **Second Life** » : une respiration, un succès, une alliance juridique. Ce fût le jeu logiciel Second Life qui né dans les années 2000 marque un tournant dans l'art numérique ludique et forgea l'alliance du droit positif et de la création numérique. Sa réussite fût spectaculaire. En un rien de temps plus d'un million de gamers menait une double vie... souvent de luxe, de réussite, d'amour de gloire et de beauté. Second Life ne posa pas de questions aux juristes tant que les gamers vivaient une vie bien tranquille, sans aucun avatar lancé dans une vie torturée, marquée par la mort et les procès. Les relations juridiques entre les gamers et les distributeurs, qui étaient essentiellement des vendeurs de logiciels se limitaient au contrat de vente.

Mais, répétons-le, l'art numérique nous rappelle qu'un jour Internet fût une promesse de liberté. Et pourtant...

« **Éliminez - ce droit que je ne saurais voir !** ». Certains d'entre nous ont peut-être eu l'impression oppressante que le droit est partout, source de contrainte chevillée à chacun des axes de nos vies, et certes absent chaque fois que l'on a besoin de lui. Mais le droit n'est pas le seul à être source de contrainte ; et les contraintes sont partout, depuis toujours : du

« *lave-toi les dents, dis bonjour à la dame* » qui ne sont codifiés dans aucun code, à : « *évite de mettre un jean au travail, tu es adulte maintenant, rend bien tes invitations* », vers un bien envoyé : « *n'oublie pas ton Botox, tu es âgée, pense à te réhydrater, as-tu vu ton notaire ?* »...

En outre, combien d'artistes rencontrent du succès en insultant les institutions de la République... Combien de fans les suivent ? Et peu importe, au demeurant, que ces auditeurs ou spectateurs ne soient pas convaincus des propos anti-institutionnels tenus par leur idole, mais exaspérés par la lourdeur des normes qui les chargent sans répis, procède à une salvatrice katharsis. La Katharsis, voilà ce qui les motive.

Car le temps du droit positif et de temps de la création numérique convergent pour faire semblant d'échapper aux règles. Contraventions, délits, crimes : le temps du droit positif et le temps du numérique sont ici le temps du jeu. Car il s'agit, même si c'est pour tuer son ennemi qui dans le jeu revêt l'habit d'un dragon, de faire semblant et ainsi faire semblant de réenchanter son monde.

Car la création numérique va réenchanter le monde, en mettant sous le tapis le droit positif. Comment ce réenchancement s'opère-t-il ? Par un univers emplit de beauté, de graphismes, de musiques qui plaisent aux gamers et, si ceux-ci passent leur temps dans ces mondes oniriques jusqu'à rejeter le nôtre, et appellent sans cesse aux créateurs, ce qui plaît, sont des logiciels fabriqués pour des profils spécifiques : des amateurs de boxe aux amateurs d'échecs. Pour éviter l'ennui des gamers, des internautes, la création doit alors aller très vite.

Rappelons que le numérique est une technique liée à la puissance de calcul de l'ordinateur et au développement d'interfaces électroniques permettant une interaction entre le sujet humain, le programme et le résultat de cette rencontre qui permet de remplir de multiples tâches du numérique, en tant que technique aux multiples utilités, a permis d'accélérer le temps du droit des arts en général et plus précisément du

temps du droit d'exposition⁶, voire, mais ce n'est pas notre sujet, exploser, disperser les lieux d'expositions.

Ainsi, du côté de l'artiste, le numérique a permis dès les années soixante, de réduire le temps du droit positif, ou d'accélérer le temps du droit d'exposition : fini le temps de la recherche de la ligne des autorisations, fini le temps de la recherche d'un exposant et des pourparlers, fini le temps des avant-contrats et fini le temps des listes d'attente de plusieurs années pour se produire dans des galeries ou des salles de spectacles. Les messages de contestation portés par l'art dans ces années-là, les graphismes innovants, grâce à l'Internet accélèrent le temps du droit d'exposition des œuvres¹³.

Du côté des musées, de leurs travailleurs et des visiteurs, même schémas¹⁴, ou le temps du droit des autorisations pour la mise en valeur et la publicité des expositions par Internet, ainsi que le temps du droit d'achat des billets coupe-file grâce à Internet, quelle que soit la nature de l'exposition –musique, arts plastiques, multimédias...) et d'accélérer l'acculturation des visiteurs à l'histoire, à la signification des oeuvres par le biais d'audioguides ou de Googleglass¹⁵, de tablettes, de smartphones¹⁶, supprimant ainsi le temps des longueurs des contrats d'achat d'ouvrages aux caisses des librairies, ou des contrats d'enseignement par de savants guides dont l'achat parfois séparé de celui du billet peut entraîner de longs temps d'attente à l'instar de l'exécution de la prestation programmée à des heures qui, là encore, génèrent souvent de longues attentes.

Google est allé jusqu'à apporter la « *Joconde* » dans votre salon¹⁷. Mais est-ce la même émotion que lorsque l'on se retrouve devant la « *Joconde* » au Louvre ? Rien n'est moins sûr. De plus, fini le moment fantasque où l'on se voit quitter le musée avec sous le bras l'œuvre de son choix sans passer devant la caméra numérique anti-vol ni par la case prison. Certes, tout cela fait partie des utilités des techniques du numérique, et accélère le temps du droit de l'art ou le temps du droit de l'apprentissage de l'art, quel que soit le genre d'art concerné¹⁸.

⁶ Le 19 février 2013 se tenait au Pôle International de la Préhistoire (PIP) les Rencontres Etourisme Aquitaine. Le leitmotiv de cette journée était de montrer en quoi le numérique est au service de la valorisation du patrimoine et de la visite culturelle. ¹³, p. 42.

Ce rêve, il faut en créer le besoin pour créer un marché. Les années soixante- soixante-dix, furent une fois encore celles d'un renouveau artistique : du satanique Rock'n roll en passant par le body-art, les créations numériques... L'art décuple sa liberté, renvoie les codes, en crée de nouveaux au travers d'expérimentations psychédéliques et des drogues en tous genres, se moque des règles - s'il s'en soucie. Et Cornela Sofrank, d'affirmer avec raison : « *La seule chose dont est capable l'art, c'est de briser nos schémas et nos habitudes de perception. L'art se doit d'ouvrir une brèche dans les catégories et systèmes que nous utilisons pour traverser la vie de la manière la plus rectiligne qui soit* »¹⁹.

La création numérique devait alors faire rêver pour rencontrer succès, et amorcer la machine de marché de l'art. Or, deux choses font rêver les gens : la perfection et l'ailleurs.

3. Deux rêves, un succès : un même droit positif

¹⁴ P. Breesé, Y. de Kermadec, « *La propriété intellectuelle au service de l'innovation* », Nathan, INPI, 2004, p. 156, à propos de la protection des savoirs traditionnels, notamment par la propriété intellectuelle, et, notre ajout, pourquoi pas par le numérique ?

¹⁵ Tester à l'occasion d'une exposition de Nikki de Saint-Phalle au Grand Palais (17 septembre 2014 – 2 février 2015), et qui pendant qu'une voix expliquait qu'elle avait été influencée par Jackson Pollock diffusait la photo de ce dernier. Et il suffit de cligner de l'œil pour fixer l'œuvre de son choix ; <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/niki-de-saint-phalle>.

¹⁶ Le numérique est désormais bien présent auprès des visiteurs. Ils sont massivement connectés à Internet et sont de mieux en mieux équipés en termes de matériel (tablettes tactiles, smartphones...). Internet est une véritable révolution et a induit de nouvelles pratiques : accès à l'information en ligne, consultation de l'information en situation de mobilité... Les publics sont de plus en plus intéressés à participer à la vie d'une institution culturelle et pas simplement « *consommer* » l'offre du lieu. Il y a une envie d'être impliqué et d'interagir avec le lieu : création de contenu, être au cœur de l'expérience muséale. On parle à ce sujet de co-création (Ex : Albert Museum).

¹⁷ T. Chatriot, « *La nuit au musée* », Revue Society, hors-série, novembre-décembre 2018, p. 14 et s.

¹⁸ F. Balle, « *Comment le numérique rend technophiles les métiers de l'art et de la culture* », La Revue européenne des médias et du numérique, IREC, n°37, 2015, p. 50 et s.

¹⁹ Cornela Solifrank, in *Concernant l'importance de traverser la vie de la manière la plus morale (et donc rectiligne qui soit, voir Montesquieu, qui y voyait le chemin le plus court pour le bonheur.*

La promesse de la création numérique pour vendre du rêve est double : la première insolite, serait celle de l'efficacité (1) ; la seconde, celle du non-droit (2).

1) La première promesse de l'art numérique est insolite. Il n'est pas rare qu'une œuvre d'art réponde à deux axes : celui de la beauté de l'œuvre et celui de la beauté du cadre, par exemple.

Mais ici, l'originalité de l'œuvre numérique est son caractère fonctionnel et invisible : qui n'a jamais rêvé que tous nos appareils domestiques, nos voitures, nos œuvres d'art numériques, fonctionnent à la perfection. Le premier rêve sera donc celui de la perfection fonctionnelle, donc invisible de l'œuvre numérique, qu'il s'agisse de l'ordinateur ou du logiciel qui permettent d'aboutir au résultat promis. Au demeurant, le logiciel n'est-il pas protégé par la loi de 1985 qui en fait bien une œuvre d'art, d'un genre spécial, certes, mais une œuvre quand même ?

2) La seconde promesse pour assurer le succès sur le marché de l'art numérique que gèrera le droit positif, est celle faite à l'utilisateur, au spectateur, au gamer, d'un rêve de liberté, dans la mesure où d'habitude le jeu n'est pas livré avec les codes que l'on trouve dans la vraie vie.

L'exemple des jeux vidéos est topique et nous ne retiendrons donc ici que lui. Bagarre, course Formule 1, hippisme de haut niveau, ultime combat, échecs, enquêtes, prison quatre étoiles, prince charmant... tous les jeux permettent au gamer de se dépasser, d'augmenter l'estime qu'il a de lui-même. C'est sans doute le rêve en plus de la qualité d'œuvre d'art qui fait nombre de logiciels de jeux.

Mais à trop vouloir promettre, le titulaire du logiciel risque de tout perdre. Pour reprendre l'exemple de Second Life, c'est l'imaginaire de ces gamers qui en a fait aujourd'hui un vrai cimetière. En l'espèce, sur le jeu un adulte et un enfant jouaient à des jeux adultes. Les autorités allemandes ce sont emparées de l'affaire pour fermer le compte de deux adultes consentant.

Le droit positif était donc bien dans Second Life. Ce scandale a peu à peu entraîné la désertion du jeu, à tel point que l'on parle aujourd'hui de cimetière second life, qui, sans le dire licitement sur le marché tant qu'il n'était qu'une parodie du bonheur... et laissait de côté les pervers. Mais aujourd'hui, on le sait : derrière chaque œuvre numérique se cache un ou plusieurs êtres humains véritables et leur droit qui leur va bien... Alors... Attention de ne pas aller trop loin... Car il faut sentir les infractions qui pourront être absoutes (simulacres de meurtres en séries) ou celles qui ne passeront pas même en jeu (simulacres de pédophilie).

Un art qui pourtant se dit libre, vous dis-je, sans cahiers des charges, circulant dans des lieux divers et variés, consacrés ou non spécifiquement à l'art numérique. Certes dans les musées²⁰.

Mais aussi dans et sur les corps. Par exemple, il s'agit pour l'artiste, par le biais du body-art²¹ associé à une technique numérique, de se transformer en cyborg. Certains se sont implantés une vision à 360°, d'autre une puce qui résonne chaque fois que le corps est tourné vers le Nord, Neil Harbisson a une puce implantée dans le crâne qui lui permet d'entendre les couleurs et de ne plus les voir (« *Un matin, j'ai senti que je ne faisais plus qu'un avec le logiciel* »), de choisir définitivement ses couleurs préférées²². A quand la puce numérique pour nous transformer à volonté selon le physique de nos rêves pour tordre le coup à Mère Nature sans que le droit ait son mot à dire ?

Un bémol à la promesse futuriste : des promesses usées et la présence déjà ancienne du digital. La revue Society, dans un hors-série spécial « TECH » de décembre 2018, titrait en large caractères : « *C'est déjà le futur* », illustré par un couple du genre humain dans son canapé, chacun portant des lunettes intégrales dont on imagine volontiers qu'elles les transportent vers des ailleurs inédits. D'autant que ces lunettes existent déjà. Et que les concernant, elles sont déjà sous le contrôle du droit...

Le digital est bien là. Aujourd'hui il se remarque par son absence, pas par sa présence devenue naturelle : l'on ne demande plus l'Internet dans un lieu public : on demande le code wi-fi²³. Il faut s'être rendu de l'enthousiasme porté à son paroxysme dans des salons de jeux vidéos pour voir que nombre d'inventeurs et d'utilisateurs avec leur mine enjouée et souvent leur sentiment affiché de toute-puissance n'avaient aucune idée que ce qu'ils créaient ou utilisaient tombait sous le coup de la loi parfois civile ou pénale.

²⁰ Le CUBE, à Issy-les-Moulineaux, <http://lecube.com/>

²¹ Parfois allé très loin dans la torture de corps photographiés.

²² Voir l'article qui lui est consacré sur 01.Net, n° 809, p 20 et s.

²³ Pour en savoir plus, https://www.youtube.com/watch?v=lq1Cp3rMf_8

Pour conclure, posons une question éthique. Et si le droit devait respecter l'art numérique, comme il respecte l'art sacré, la publicité quasi mensongère des cosmétiques, et devait par conséquent respecter la promesse « sacrée » d'être hors-droit ? Pourquoi pas ?

Perspective jusnaturaliste. Par le jusnaturalisme, l'on pourrait au nom et par respect pour la promesse de cet art, mais aussi au droit de l'auteur, et au droit au respect de la vie privée, le faire échapper au droit positif et le situer dans un autre espace-temps. En effet, le rêve n'échappe-t-il pas au droit⁷.

Mais la régulation pourrait plaire : l'art numérique à force de répétition et d'imitation risquerait en effet de changer notre conception de la vie humaine. Une société de l'image, toujours plus séduisante, plus innovante, plus « artistique », qui perdrait son caractère contestataire.

De plus, souhaitons que le capitalisme n'exploite pas de manière abusive et ne spéculé pas comme il le fait aujourd'hui sur des œuvres numériques qui iraient contre-nature, par exemple, qui à force de répétition finiraient par changer notre conception de la vie, ou, de la mort.

Comment ne pas être séduit par les publicités vantant le jeunisme et la perfection qui par exemple montrent Alain Delon, Marilyn Monroe ou Brigitte Bardot au plus haut de leur divine beauté ou celles qui tentent de nous faire croire que le maître Michael Jackson est toujours vivant et vante les produits d'une marque à l'instar du magistral acteur Fernandel ressuscité pour vendre de l'huile d'olive ?⁸ L'utilisation d'artistes mythiques dans n'importe quelle temporalité pour vendre de la « soupe », au prix de la distorsion du présent, et de son désenchantement, non merci⁹.

⁷ Droit pénal américain incriminant la pédophilie mis à part.

⁸ Quelques provençaux dont je suis s'en sont émus.

⁹ Quand il ne s'agit pas de faire sournoisement sous couvert de la création numérique artistique des publicités numériques pour l'alcool : E. Derieux, « *Publicité et propagande indirecte pour l'alcool* », La Revue

Pire serait encore pour certains l'art numérique qui changerait notre conception de la mort, et plus particulièrement à cet instant aux hologrammes d'êtres décédés, Claude François, Mike Brant, Dalida et aujourd'hui à l'exploitation par le père d'Amy Winehouse de l'hologramme de sa fille dans un tour de chant mondial²⁷.

L'absence d'interdiction de cette pratique pourrait conduire à des¹⁰ comportements nouveaux : outre l'achat de ce genre de spectacles, achat de l'hologramme d'un être (humain ou animal) disparu, villes emplies d'hologrammes, cimetières modifiés par la présence d'hologrammes sur les tombes, fin des cimetières... Et pourquoi pas conversations préprogrammées avec des êtres chers décédés ou hologrammes programmés à la discussion, preuve qu'entre art numérique et intelligence artificielle (si elle existe), la frontière peut être mince¹¹. Les possibilités de revoir la mort deviendront infinies... le tout au nom d'œuvres d'art numériques (et non de simples techniques numériques)¹²

L'éternité du droit positif nous montre que celui-ci est plus fort que le temps (n'en déplaisent à quiconque), qui, même proposant un monde temporel alternatif, n'offre que du semblant, de l'image, qu'il peut anéantir. Bernanos aurait pu poétiser la force du droit ainsi : « *Âgé de cent mille ans, j'aurais encore la force de t'attendre, ô demain pressenti par l'espoir. Le temps, vieillard souffrant de multiples entorses, Peut gémir : neuf est le matin, neuf est le soir. Mais depuis trop de mois nous vivons à la veille, Nous veillons, nous gardons la lumière et le feu, Nous parlons à voix basse et nous tendons l'oreille*

européenne des médias et du numérique, IREC, n° 63, 2015, p. 14 et s., et « *Transparence des prestations de publicités sur Internet* », p. 13 et s., même revue.

¹⁰ Idée lancée aussi un peu plus tôt par le père de Michael Jackson pour son fils décédé.

<http://www.lefigaro.fr/musique/2018/10/12/03006-20181012ARTFIG00271-amy-winehouse-bientot-en-tourneemondiale-en-hologramme.php>

¹¹ Voir par exemple A. Lacroix et S. Webb, « *Suffit-il à un ordinateur de parler pour penser* » ?, Philosophie Magazine, n° 81, été 2014, p. 17, à propos du test de Turing qui permettrait à un humain de parler à un ordinateur.

¹² Voir par exemple F. Hybert, Th. Laurent, *Il est interdit de mourir : dying is not allowed*, éd. Au même titre, 2005. Et pour le mouvement de fond issu des « penseurs » de la Silicon Valley, Courrier International, « Les nouveaux prophètes de la Silicon Valley, 23 juillet 2015, p. 29 et s., Google ayant récemment fondé une filiale dont le but est de tuer la mort (ce qui passe et dépasse les possibilités du numérique) ; Philosophie Magazine, octobre 2014, Le monde que vous prépare la Silicon Valley, Sauvegarder votre vie pour l'éternité, p. 49 et s. Si Jacques Lacan était encore de ce monde, aventurons-nous à le paraphraser en soulignant que la « *balance* » de la recherche de l'immortalité, ce sont les cliniques Suisse qui proposent l'euthanasie.

À maint bruit vite éteint et perdu comme au jeu. Or, du fond de la nuit, nous témoignons encore De la splendeur du jour et de tous ses présents. Si nous ne dormons pas c'est pour guetter l'aurore Qui prouvera qu'enfin nous vivons au présent »¹³.

¹³ R. Desnos, *Demain, État de veille*, 1942.