



HAL
open science

INCIDENCE DU NUMERIQUE SUR LA PRODUCTION ARTISTIQUE CONTEMPORAINE : LE CONTEXTE DE LA CULTURE NUMERIQUE

David-Olivier Lartigaud

► **To cite this version:**

David-Olivier Lartigaud. INCIDENCE DU NUMERIQUE SUR LA PRODUCTION ARTISTIQUE CONTEMPORAINE : LE CONTEXTE DE LA CULTURE NUMERIQUE. Journées d'Informatique Musicale, May 2011, Saint-Etienne, France. <hal-03104779>

HAL Id: hal-03104779

<https://hal.science/hal-03104779v1>

Submitted on 9 Jan 2021

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.



HAL Authorization

INCIDENCE DU NUMERIQUE SUR LA PRODUCTION ARTISTIQUE CONTEMPORAINE : LE CONTEXTE DE LA CULTURE NUMERIQUE

David-Olivier Lartigaud

Ecole supérieure d'art et design de Saint-Etienne

Laboratoire RANDOM (Recherches Ouvertes en Art, Design et Nouveaux Médias)

david-olivier.lartigaud@esadse.fr

RÉSUMÉ

La « culture numérique » (*digital culture*) semble être la clef d'accès à la compréhension de certaines œuvres dites « numériques » qui semblent jouer ou s'affranchir de ce contexte. Pourtant, malgré son succès, l'expression ne va pas de soi et mérite encore d'être questionnée.

Après une première tentative visant à éclaircir cette notion de « culture numérique » à travers les outils que propose la sociologie, une différenciation sera faite au sein de ce milieu global par le dégagement d'une « culture informatique », peut-être plus à même d'explicitier certaines productions artistiques.

1. PREAMBULE

Ce texte ne reflète pas le contenu de la conférence qui sera donnée lors des Journées d'Informatique Musicale 2011 mais est à considérer comme un préambule à celle-ci. En effet, plutôt que d'énoncer, dans les lignes qui suivent, les divers travaux d'artistes que nous commenterons lors de notre présentation¹, il nous est apparu plus intéressant de profiter de ces pages pour questionner un certain cadre d'apparition de ces œuvres, celui de la « culture numérique ».

Précisons dès à présent que ce contexte n'est pas le seul qui concerne ces productions. Les artistes qui travaillent à partir des nouveaux médias et du numérique sont, bien sûr, immergés dans la globalité de notre société mondialisée. Chacun produit à partir de son ancrage culturel, de ses propres références, de son histoire personnelle ou de son désir de s'en affranchir, bref, l'objectif n'est pas d'affirmer que tous ces artistes s'inscrivent exclusivement dans cette « culture numérique » puisqu'il s'agit plutôt d'essayer ici de cerner le champ référentiel convoqué par certains artistes dans certains de leurs travaux.

Enfin, ce texte n'a pas l'intention d'être exhaustif sur le domaine abordé. C'est un premier pas vers une « mise à l'épreuve » de la notion de « culture numérique » ou une tentative de « mise à jour » qui nécessiterait, en fait, des développements beaucoup plus conséquents afin de

rendre compte de la transformation profonde qui s'opère depuis une décennie dans notre société informatisée.

2. LA CULTURE NUMERIQUE

L'expression « culture numérique », traduction de l'anglo-saxon *digital culture*, désigne globalement notre société occidentale aussi avide que dépendante des technologies numériques. La notion s'est imposée d'elle-même si l'on en croit l'emploi fréquent qui en est fait dans la presse et les médias comme dans les formes de communications plus académiques. Pour citer quelques exemples, en 2000, David Abrahamson² établit une bibliographie regroupant plus de 450 références touchant au sujet de la *digital culture*³. On s'imagine, plus de dix ans après, le nombre d'articles et d'ouvrages que pourrait inclure cette liste si elle était mise à jour ! En 2002, Charlie Gere, publia un ouvrage exclusivement consacré au sujet⁴ [8], nous y reviendrons plus loin. L'édition 2004 du festival *Read me*⁵ [9] portait comme sous-titre « Software Art & Culture » et proposait une problématique de réflexion autour de la notion de « media culture », voire de « software culture » à travers le monde. En 2007, un numéro de la revue *MédiaMorphoses* fut sous-titré « 2.0 ? Culture numérique, cultures expressives »⁶ [2]. Plus récemment, en 2009, Olia Lialina et Dragan Espenschied consacrèrent un livre aux « cultures amateurs en ligne » et au « web vernaculaire », au titre évocateur de *Digital Folklore*⁷ [12]. Enfin, en mai 2011 à l'université de Westminster et en juin lors d'ISEA 2011 se tiendront des rencontres intitulées « Re-rooting digital culture -

² David Abrahamson, Professeur de journalisme à la Northwestern University d'Evanston, Illinois.

³ Cette bibliographie est encore consultable à l'adresse suivante : <http://abrahamson.medill.northwestern.edu/WWW/Articles/DigitalBibliography.htm>

⁴ Charlie Gere, *Digital Culture*, Reaktion Books, Londres, 2002.

⁵ Olga Goriunova et Alexei Shulgin (Sous la dir. de), *Read Me*, « Software Art & Cultures », Digital Aesthetics Research Center - University of Århus, Århus, 2004. Le site du festival est consultable à l'adresse : <http://readme.runme.org/2004/>

⁶ Laurence Allard et Olivier Blondeau (Sous la dir. de), *MédiaMorphoses*, « 2.0 ? Culture numérique, cultures expressives », n° 21, INA/Armand Colin, Bry-sur-Marne, septembre 2007.

⁷ Olia Lialina et Dragan Espenschied (Sous la dir. de), *Digital Folklore*, Merz & Solitude, Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Stuttgart, 2009.

¹ Christophe Bruno, Agnès de Cayeux, Jodi, Golan Levin, Alexei Shulgin, etc.

media art ecologies»⁸ sur le thème d'initiatives écologiquement responsables compatibles avec notre mode de vie « numérique ». Ce n'est là, bien sûr, qu'un échantillon parmi une multitude de références possibles.

Or, si l'on prend le temps de s'attarder sur l'expression « culture numérique », sa signification ne semble pas aller de soi. D'abord, le terme « culture » accolé à celui de « numérique » semble inapproprié tant le second paraît contingent et transitoire au regard du premier... Ensuite, de l'adolescent qui pianote sur son téléphone portable « intelligent » aux travailleurs confrontés chaque jour à divers logiciels, des souvenirs de vacances pris à l'aide d'un appareil photographique numérique aux applications militaires ou à l'art Internet, on saisit mal, dans cet électisme, ce qui pourrait caractériser cette « culture ». L'omniprésence de produits informatiques au sein de notre société suffit-elle à prouver l'existence de cette « culture numérique » ? L'emploi du terme « culture » n'est-il pas abusif pour décrire ce qui n'est, après tout, que l'usage massif d'objets ou d'applications informatisés ?

2.1. De quelle culture parle-t-on ?

Charlie Gere, dans son livre précisément intitulé *Digital Culture*, trace à grands traits ce que suggère le terme « numérique » et, par là même, la « culture numérique » toute entière :

« [...] le terme numérique en est venu à signifier bien plus que la notion de données discrètes ou qu'à désigner les machines qui utilisent ces données. Parler de numérique, c'est figurer, par métonymie, une large palette allant des simulacres virtuels, à la communication instantanée, en passant par l'omniprésence des médias et l'interconnexion mondiale qui constitue une grande part de notre vie contemporaine. Parler de numérique, c'est faire allusion à la vaste gamme d'applications et de médias que la technologie numérique a rendu possible, comme la réalité virtuelle, les effets spéciaux numériques, le cinéma et la télévision numérique, la musique électronique, les jeux vidéo, le multimédia, le réseau, le World Wide Web, la téléphonie numérique et l'Internet sans fil (protocole WAP), au même titre que les diverses formes culturelles et artistiques forgées en réponse à cette technologie numérique ubiquitaire, comme les romans et films cyberpunk, la musique Techno ou post-pop, la "nouvelle typographie", le net.art, etc. Numérique évoque aussi l'univers du capitalisme connecté dominé par les firmes de haute technologie telles Microsoft et Sony ainsi que les

entreprises issues d'Internet dites "point com" qui, pendant un temps, ont semblé être le modèle idéal pour le monde des affaires du XXI^e siècle [...] »⁹ [8]

Cette liste, qui paraît déjà datée par l'emploi de certains termes et l'absence d'autres (comme les réseaux sociaux...), montre néanmoins l'étendue du champ « numérique ». C. Gere estime que cette infiltration, à tous les niveaux de la société, suffit à justifier la dénomination « culture numérique » :

« À partir de là, il est possible de proposer l'existence d'une culture numérique distinctive, au sens où numérique peut désigner le mode de vie particulier d'un groupe ou de groupes de personnes à une certaine période de l'histoire, pour reprendre une des utiles définitions de Raymond Williams qui considère la culture comme un mot-clé. »¹⁰ [8]

Cette dernière remarque donne un moyen d'accès à cette notion de « culture numérique ». En affirmant sa volonté d'adopter une approche héritée de Raymond Williams, C. Gere inscrit la notion de « culture numérique » dans le contexte des *cultural studies*. Il ne s'agit donc pas d'interpréter « culture » dans sa signification la plus commune en français, celle liée à l'histoire, au patrimoine et aux arts¹¹ mais plutôt de l'entendre au sens d'une terminologie liée à des études sociales, voire anthropologiques.

« Culture numérique » ne commence donc à prendre sens qu'à condition de l'examiner sous un angle plus sociologique. C'est ainsi que l'on peut comprendre, par exemple, le sous-titre « Software Art & Culture » de l'édition 2004 de *Read me*, dont l'objectif est de dépeindre différentes approches du logiciel – dont le logiciel « artistique » – selon les pays. Cependant, comme le notent Raymond Boudon et François Bouricaud dans leur *Dictionnaire critique de la sociologie* :

⁹ Charlie Gere, *op. cit.*, p. 11-12. Traduction personnelle.

C. Gere évoque le « cyberpunk » émanation de la culture numérique qui en reprend les codes pour les ancrer dans l'imaginaire de la science-fiction et de la littérature d'anticipation. Le cyberpunk offre souvent une vision, entre candeur ou catastrophisme selon l'angle choisi, d'une société hyper-technologique peuplée de cyborgs, de robots et de voyages dans le « cyberspace »...

C'est un des aspects de la « cyberculture », désignation qui est parfois considérée comme synonyme de *digital culture* mais que nous avons choisi de ne pas développer ici car le préfixe « cyber », accolé à de nombreux mots, a une connotation datée des années 90. Il n'est plus vraiment utilisé en français actuel puisque passé de mode. Cela semble moins vrai dans les écrits anglo-saxons qui l'emploient toujours.

¹⁰ *Idem*, p. 12.

¹¹ Quoique la distinction ne soit pas si claire puisque en mars 2006, le Ministre de la Culture, Renaud Donnedieu de Vabres, remit les insignes de Chevalier dans l'Ordre des Arts et des Lettres au créateur de jeux vidéo japonais Shigeru Miyamoto (*Super Mario, Donkey Kong, Zelda...*) et aux français Michel Ancel (*Rayman...*) et Frédéric Raynal (*Alone in the Dark, Little Big Adventure...*). Le même Ministre déclara quelques mois plus tard qu'« un jeu vidéo est une œuvre ». Ministère de la Culture et culture numérique sont donc compatibles...

⁸ <http://www.furtherfield.org/event/re-rooting-digital-culture-media-art-ecologies>

« En fait, les individus ne sont jamais exposés à la culture d'une société en tant que telle. Cette "culture" n'est dans une grande mesure qu'une simplification et une rationalisation produite par certains acteurs sociaux [...]. Les individus, quant à eux, sont soumis à des processus d'apprentissages complexes dont le contenu dépend de leur environnement, lequel est variable. »¹² [4]

Cette remarque, qui rejoint notre préambule, est applicable à l'introduction du catalogue du festival *Read_Me 2004* rédigée par Christian U. Andersen¹³ et Søren Pold¹⁴, qui utilisent la notion de *software culture* sans atermoiements :

« Aujourd'hui, nous percevons le monde via des ordinateurs et des logiciels, nous sommes les habitants d'une culture du logiciel. Les logiciels, comme d'autres médias, fonctionnent via des représentations et des moyens esthétiques, mais la plupart des gens – et même de nombreux concepteurs de logiciels – restent ignorants des conséquences culturelles induites par les logiciels. [...] Par conséquent, la tâche à accomplir pour l'art logiciel (Software Art) est énorme quoique pleine de potentiel ! Tout comme les avant-gardes et le Pop Art des années soixante, l'art logiciel a la capacité de devenir une forme d'art représentative de son époque – la forme d'art qui nous révèle la manière dont fonctionne notre culture logicielle. »¹⁵ [3]

Si nous sommes bien les « habitants d'une culture du logiciel », l'humanité contemporaine ne peut être réduite à cela. Et si, du fait de l'utilisation massive de téléphones portables à travers le monde¹⁶, plus des 2/3 des humains sont maintenant touchés par certains types de logiciels, il faut rester prudent quant à une utilisation

sans nuances de l'expression « culture numérique » pour qualifier un tel phénomène.

2.2. Sous-culture numérique ?

Dans ces conditions, serait-il plus juste de parler de « sous-culture » ou « subculture¹⁷ » rencontrée dans de nombreux textes abordant la « culture numérique ». André Akoun dans sa définition de la culture de classe précise cette notion :

« Une culture de classe ne peut, en tout état de cause, être définie que comme "sous-culture", au sens que Gordon donne à cette notion, c'est-à-dire une subdivision d'une culture nationale, constituée par la combinaison de facteurs résultant du statut du groupe, de ses choix éthiques, de son mode de résidence, de son patrimoine religieux, et formant une unité fonctionnelle dont le rôle est la socialisation et l'intégration des individus par la distribution d'un code et des signes d'une identité collective. Cette notion d'une subculture de classe renvoie, évidemment, à l'enquête empirique en vue de découvrir son existence et ses contenus. »¹⁸ [1]

Le terme « sous-culture », correctement employé, n'est donc pas dépréciatif et ne stigmatise pas une infériorité quelconque puisqu'il s'agit simplement de pointer les indices « d'identité collective » d'un groupe au sein d'une culture. Cependant, comme nous l'avons vu avec la remarque de R. Boudon et F. Bourricaud, il est préférable de relativiser l'idée de « culture » comprise en ce sens. Parler de « culture numérique » en tant que « sous-culture » ne résout donc rien.

Une autre notion, cette fois-ci issue de la « sociologie de la culture » semble peut-être plus éclairante pour comprendre ce que pourrait être la culture numérique : le « style de vie ».

2.3. Style de vie

Développé et étudié par Pierre Bourdieu dans son fameux ouvrage intitulé *La distinction*¹⁹ [5], le « style de vie » n'est pas qu'un « habillage », qu'une manière de colorer temporairement son existence. Dans le système d'analyse de P. Bourdieu, le « style de vie » est produit

¹² Raymond Boudon et François Bourricaud, « Culturalisme et culture » dans *Dictionnaire critique de la sociologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 1982, réimpr. 2004, p. 143.

¹³ Christian U. Andersen est Assistant professor au Department of Information and Media Studies à l'Université d'Århus.

¹⁴ Søren Pold est Associate Professor of Digital Aesthetics à l'Institut d'Esthétique de l'Université d'Århus.

¹⁵ Christian U. Andersen et Søren Pold, « Software Art and Cultures – People Doing Strange Things with Software », dans O. Goriunova et A. Shulgin (Sous la dir. de), *Read_Me*, « Software Art & Cultures », Århus, Digital Aesthetics Research Center - University of Århus, 2004, p. 12. Traduction personnelle.

¹⁶ La firme Ericsson a signalé que, selon ses estimations, le cinq milliardième abonnement au téléphone portable avait été pris le 8 juillet 2010. On constatera d'ailleurs que l'impact du numérique sur notre quotidien, et donc des logiciels, n'arrive qu'assez minoritairement par les ordinateurs en tant que tels à l'échelle de la planète. Source : Le Monde.fr, « Cinq milliards d'abonnements à la téléphonie mobile », 15 juillet 2010, http://www.lemonde.fr/technologies/article/2010/07/15/le-nombre-d-abonnements-a-la-telephonie-mobile-a-depasse-les-5-milliards_1388475_651865.html

¹⁷ Le terme *subculture* en anglo-saxon signifie généralement contre-culture (*counter-culture*) et pose donc des problèmes par rapport à une traduction trop rapide ou littérale en « sous-culture ». Nous ne pouvons entrer ici dans le détail car l'interprétation dépend souvent du contexte théorique auquel se rattache l'auteur. Cela ouvre néanmoins des pistes de recherche sur la manière dont sont considérées, notamment, les actions en lien avec l'hacktivisme (l'activisme avec les moyens du *hacker*).

¹⁸ André Akoun, « Culture de classe » dans *Encyclopédie Philosophique Universelle*, « Volume II - Les Notions philosophiques », t. 1 « Philosophie occidentale : A-L », Presses Universitaires de France, Paris, 1990, p. 532.

¹⁹ Pierre Bourdieu, *La distinction*, « Critique sociale du jugement », Les éditions de minuit, coll. « Le sens commun », Paris, 1979.

de « l'habitus » et s'inscrit donc dans la logique des « champs » sociaux²⁰ :

« Le goût, propension et aptitude à l'appropriation (matérielle et/ou symbolique) d'une classe déterminée d'objets ou de pratiques classés et classants, est la formule génératrice qui est au principe du style de vie, ensemble unitaire de préférences distinctives qui expriment, dans la logique spécifique de chacun des sous-espaces symboliques, mobilier, vêtement, langage ou hexis corporelle, la même intention expressive. Chaque dimension du style de vie "symbolise avec" les autres, comme disait Leibniz, et les symbolise [...]. »²¹ [5]

Peut-on articuler la « stylisation » de sa vie autour du numérique ? La réponse semble positive si l'on se réfère, par exemple, au personnage archétypal du *hacker*. Être *hacker* peut relever d'un choix de vie, fondé sur des valeurs et des repères comme le montre Pekka Himanen dans son livre intitulé *L'éthique hacker*²² [10].

Si le style de vie peut éventuellement servir à comprendre les choix sociétaux d'un « hacktivateur » ou d'un *geek*, l'idée de « culture numérique » ne peut se réduire à ces figures presque caricaturales. « Culture numérique » résonne d'un sens plus vaste dans lequel s'inscrivent des personnes ayant l'usage de l'informatique « malgré elles » ou par obligation. Il s'agit donc de prendre en compte divers degrés au sein de cette « culture numérique » allant du passionné qui pense le monde via l'ordinateur aux simples utilisateurs confrontés quotidiennement à ce paradigme technique qu'est le numérique.

3. CULTURE INFORMATIQUE

3.1. Au fondement de la culture numérique

Dans un ouvrage collectif de 1990 intitulé *La technoscience en question*, Philippe Breton signe un chapitre dont une section est titrée « La naissance de la notion de "culture informatique" »²³ [7].

Cette culture informatique est-elle synonyme de culture numérique ? Au début des années 90, l'adjectif « numérique » n'est pas aussi communément employé qu'actuellement ; Philippe Breton étant l'un des premiers à aborder la question de la *digital culture* en France, on peut penser qu'il traduit simplement l'expression par « culture informatique ».

Pourtant, si l'on y regarde de plus près, des différences se dessinent. Il est donc utile de s'y arrêter

pour rappeler notamment comment l'idée d'une *digital culture* s'est forgée :

« Il est difficile, en l'état actuel de nos connaissances dans ce domaine de retracer avec précision l'histoire d'une telle notion et, en particulier, son lieu et son moment d'apparition. Il semble pourtant à peu près certain qu'elle se développe à partir du milieu des années soixante-dix, et qu'elle vient des États-Unis, plus précisément de Californie. L'idée d'une nouvelle culture associée à l'informatique est contemporaine du projet plus vaste d'une "contre-culture", élaboré par le mouvement underground qui mobilisait une partie de la jeunesse américaine depuis les années soixante. »²⁴ [7]

Cette « culture », selon Philippe Breton, s'est construite en opposition à une utilisation essentiellement militaire de l'informatique. Dans les années 60, l'ordinateur apparaît comme un outil de contrôle, centralisé et hermétique, exclusivement au service de la classe dirigeante. L'explosion de la micro-informatique au cours de la décennie 70 fait donc office de contre-pouvoir offrant « l'accès de tous à l'outil, et partant à l'information et à la décision »²⁵. C'est de cette popularisation des machines que naît l'idée d'un « projet de société global »²⁶ élaboré dans le sillage de Norbert Wiener et de son livre *Cybernétique et société*²⁷ [16]. Au tournant des années 80, cette « révolution informatique » fit peu à peu place à l'idée de *digital culture*, terme moins agressif qui intervint au moment même où l'informatique entraînait en crise, sujette à de sévères critiques quant à son utilité, notamment civile. Philippe Breton résume de manière incisive cette nouvelle situation :

« [...] parce qu'elle serait une nouvelle culture, l'informatique n'aurait pas à servir à quelque

²⁰ *Idem.*, p. 190-193.

²¹ *Id.*, p. 193.

²² Pekka Himanen, *L'éthique du hacker*, Exils, Paris, 2001.

²³ Philippe Breton, Alain-Marc Rieu et Franck Tinland, *La technoscience en question*, « Éléments pour une archéologie du XX^e siècle », Champ Vallon, coll. « Milieux », Seyssel, 1990, p. 202-203.

²⁴ *Idem.*, p. 202. Le manque de précision quant à l'histoire de cette contre-culture que déplore Philippe Breton a été comblé depuis par un ouvrage paru en 2005 de John Markoff [13]. Le livre, dont le sous-titre explicite résume bien le contenu (« How the Sixties Counter-culture Shaped the Personal Computer Industry »), n'est pas présenté comme une étude sur la *digital culture*. Il s'agit plutôt d'une série de portraits consacrés aux pionniers de l'informatique domestique (Douglas Engelbart, inventeur de la souris, Ted Nelson, concepteur de l'hypertexte, etc.) dans le contexte des années 60, fortement marqué par l'usage de drogues, le style de vie hippie et les utopies sociétales qui l'accompagnent.

Si le livre n'est pas présenté comme issu de la *digital culture*, il en est certainement une des « briques » par son désir de construire une sorte de récit épique autour de la naissance de l'ordinateur domestique : en décrivant ces figures du « panthéon » de la micro-informatique l'auteur contribue à peupler la mythologie de la « culture informatique ».

²⁵ Philippe Breton, Alain-Marc Rieu et Franck Tinland, *op. cit.*, p. 203.

²⁶ *Idem.*

²⁷ Norbert Wiener, *Cybernétique et société*, Editions des Deux Rives, Paris, 1952. Edition originale américaine de 1950.

chose, elle ferait partie "naturellement" du paysage de la modernité. »²⁸ [7]

Cette remarque illustre parfaitement la mécanique de construction de cette « culture ». Sa mise en place était destinée à faire accepter l'informatique au grand public, craintif face à l'image négative que véhiculait l'ordinateur. Qui plus est, le caractère vague de la notion servait divers intérêts, souvent contradictoires, ce qui permit de déboucher sur un discours consensuel autour de l'ordinateur :

« [...] la nouvelle notion de "culture informatique" arrangeait en fait tout le monde. Les professionnels y voyaient l'occasion d'un relâchement de la pression qui s'exerçait sur eux : ils passaient du statut de technocrates centralisateurs à celui d'acteurs et de promoteurs d'une nouvelle culture. Les tenants du courant antitechnocratique qui utilisaient la technique pour imposer des valeurs nouvelles, moins hiérarchiques, trouvaient là une notion "militante" bien adaptée à leurs projets [...]. La contrepartie de ce consensus apparent est l'extrême imprécision de cette notion, qui dit finalement tout ce que l'on veut bien lui faire dire, sans pour autant gommer certains des problèmes auxquels elle était sensée pourtant apporter une réponse. En effet, quoi qu'il en soit des apparences, les grands systèmes centralisés existent toujours et les informaticiens sont restés des experts inaccessibles dans des secteurs essentiels. »²⁹ [7]

Si une partie du projet fut un échec, la réussite s'avéra, par ailleurs, éclatante puisque l'ordinateur bénéficia d'une aura positive, permettant ainsi le développement de la micro-informatique. L'ordinateur « ennemi des libertés » devint « l'ami du foyer », aidant aux tâches familières et distrayant les enfants. L'idée de « culture informatique » ayant fait, en partie, son office, on aurait pu penser que la notion allait être remise. Ce ne fut pourtant pas le cas comme en témoigne l'embarras perceptible de Philippe Breton concernant l'évolution de cette notion. Quoique très perplexe quant à sa valeur, il lui reconnaît tout de même une part de vérité :

« Pourtant, l'idée d'une culture informatique n'est pas tout à fait un mythe dans la mesure où elle répond en partie au problème posé par l'intégration du mode de pensée informatique dans notre vie quotidienne. [...] L'informatique est le fer de lance d'une nouvelle facette de la culture humaine : aux côtés de la culture artistique, de la culture littéraire, de tous les différents éléments qui composent notre mosaïque culturelle, il y a désormais la culture matérielle, celle qui se forme

dans notre contact quotidien avec les objets techniques et les machines. »³⁰ [7]

C'est bien là la contradiction fondamentale de l'idée de « culture informatique ». Notion « creuse » au départ, elle semble s'être remplie peu à peu pour prendre un sens évident quelques années plus tard...

3.2. « Culture numérique » ou « culture informatique » ?

Peut-on considérer que la « culture informatique » décrite par Philippe Breton est synonyme de « culture numérique » ? A l'aune de la précédente citation, on peut effectivement juger les notions superposables. Un trouble subsiste portant quant au sens que recouvre les deux termes pour un lecteur actuel : « culture numérique » est beaucoup plus englobant que « culture informatique ». Si « culture numérique », par son caractère nébuleux, reflète assez bien l'idée d'une société en proie aux technologies de l'information, « culture informatique » est plus étroitement liée à la « machine ordinateur ».

Cette distinction, Philippe Breton la fait indirectement dans un livre paru la même année que le texte précédemment cité. L'ouvrage s'intitule *La tribu informatique*³¹ [6], et tente de dépeindre par touches la « tribu » des fans d'ordinateurs³². La tribu qu'il décrit correspond à un « style de vie » qui recouvre un champ moins large que l'idée de « culture numérique » mais semble coïncider avec l'idée d'une « culture informatique » au sens de « culture cultivée ». La pratique de la programmation y tient une place majeure, notamment sous l'angle de l'échange qu'entretient le programmeur avec sa machine, comme en témoigne cette remarque ironique :

« [...] beaucoup d'informaticiens de métier aiment suffisamment l'informatique pour construire d'abord des programmes qui sont un prétexte à une relation de qualité avec l'ordinateur plutôt que des outils véritablement utilisables par l'environnement. »³³ [6]

Cette remarque n'est pas anecdotique car elle plante le cadre de cette nouvelle attitude « esthétique » face à la machine, élément à prendre évidemment en compte lors de l'étude de productions artistiques.

Prenant un peu de liberté par rapport à la terminologie de Philippe Breton, il paraît donc intéressant d'isoler au sein de la « culture numérique »,

³⁰ *Id.*, p. 206.

³¹ Philippe Breton, *La tribu informatique*, « Enquête sur une passion moderne », Métailié, Paris, 1990.

³² À titre indicatif, un an plus tard, deux ouvrages issus de recherches en sociologie sont parus sur ce même questionnement : *Mythologies modernes et micro-informatique* de Christian Miquel [14] (L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », Paris, 1991) ainsi que *Micros et logis* de Jean-Louis Lacascade [11] (Centre de sociologie urbaine, Paris, 1991).

³³ Philippe Breton, *op. cit.*, p. 45-46.

²⁸ Philippe Breton, Alain-Marc Rieu et Franck Tinland, *op. cit.*, p. 204.

²⁹ *Idem*, p. 205.

la « culture informatique », l'une correspondant au contexte général précédemment présenté et à différencier de la « culture » de la « tribu informatique ». Cette délimitation est notamment utile pour situer des œuvres qui, par exemple, font appel à des notions poussées de programmation et qui ne sont donc clairement pas à la portée d'un spectateur « non initié », tant soit-il baigné de « culture numérique ».

3.3. Capital numérique

Ne pourrait-on pas, pour rebondir sur ces dernières remarques, avancer que la « culture informatique » correspond moins à un « style de vie » qu'à un « capital numérique » distinctif comprenant divers degrés : par exemple, Mac ou PC qui correspondent à deux postures face à la machine et intègrent une distinction économique et « esthétique » (comme pour les téléphones portables, les tablettes, etc.), ou encore la connaissance ou non de l'histoire de l'informatique et de sa mythologie, ou bien la maîtrise ou non de la programmation...

P. Bourdieu explique que « [...] l'identité sociale se définit et s'affirme dans la différence »³⁴ [5]. Pour prendre l'exemple de la programmation informatique, celle-ci est un « moteur » puissant de distinction puisque, encore à l'heure actuelle, un taux très faible de la population la maîtrise. En d'autres termes, savoir programmer et comprendre les langages de programmation donne une position privilégiée au sein de la culture numérique puisque la programmation est à la base même de cette culture. D'où l'intérêt manifesté par certains artistes à l'égard de la programmation : la maîtriser c'est prendre possession des clefs du système, c'est adopter une position surplombante au sein de cette culture numérique, c'est-à-dire se distinguer et ainsi donner une visibilité à son travail. Le problème pour l'artiste reste qu'une telle position acquise au sein du « champ numérique » n'implique pas l'équivalent dans le « champ de l'art » !

4. POUR CONCLURE

L'intention de ce texte n'était pas de solutionner les problèmes que pose la notion de « culture numérique » mais d'en présenter quelques enjeux afin de mieux comprendre l'environnement d'où émergent certaines œuvres. Une approche juste des productions artistiques dites « numériques » ne peut, en effet, se résoudre à un aspect technique. Si ce dernier est affirmé dans certaines œuvres, il est souvent lié à un questionnement plus large, quoique plus ou moins saillant, rattaché de manière directe à ce contexte de la « culture numérique ». Contexte piégeant puisque le fait même d'utiliser le médium numérique, en tant qu'artiste suffit à inscrire l'œuvre dans cette culture. Comme l'écrivait Joseph Weizenbaum en 1976 :

« [...] L'ordinateur devient un composant indispensable de toute structure, dès lors qu'il lui est totalement intégré, tellement imbriqué dans ses différents maillons essentiels qu'il ne pourrait plus être éliminé sans faire périr la structure. Virtuellement, cela est une tautologie. L'intérêt de cette tautologie est de nous rappeler que certaines actions humaines, telles que l'introduction des ordinateurs dans certaines activités humaines complexes peuvent constituer un engagement irréversible. [...] L'ordinateur n'était pas un préalable à la survie de la société de l'après-guerre et au-delà ; son adoption enthousiaste et inconditionnelle par les membres les plus « progressistes » du gouvernement, des affaires et de l'industrie l'ont rapidement transformé en une ressource essentielle à la survie d'une société dont l'ordinateur lui-même avait été l'instrument de création. »³⁵ [15]

En 2011, la question n'est donc plus de savoir si le numérique a impacté tel ou tel projet. L'incidence du numérique sur la production artistique contemporaine n'est clairement pas à étudier comme un phénomène local mais comme l'un des aspects d'une transformation globale, à l'échelle planétaire. De fait, toute la chaîne artistique, de la conception à la réception est emportée dans ce flot.

Un travail de discernement reste toutefois à faire, de jour en jour, pour le spectateur qui le souhaite, afin d'estimer la part critique dans chaque nouvelle production : en quoi telle œuvre est-elle représentative de notre « culture numérique » ? En quoi tel travail, qui utilise des moyens numériques, joue-t-il ou non de ce contexte ? En quoi tel autre, qui n'en utilise aucun, en joue-t-il également ? Et – plus intéressant – pourquoi tel projet, qui n'a pourtant pas été produit par un artiste assumé comme tel, semble-t-il relever de l'art au sein de notre « culture numérique » ?

5. REFERENCES

- [1] Akoun A., « Culture de classe » dans *Encyclopédie Philosophique Universelle*, « Volume II - Les Notions philosophiques », t. 1 « Philosophie occidentale : A-L », Presses Universitaires de France, Paris, 1990.
- [2] Allard L. et Blondeau O. (Sous la dir. de), *MédiaMorphoses*, « 2.0 ? Culture numérique, cultures expressives », n° 21, INA/Armand Colin, Bry-sur-Marne, septembre 2007.
- [3] Andersen C. U. et Pold S., « Software Art and Cultures - People Doing Strange Things with Software », dans O. Goriunova et A. Shulgin (Sous

³⁵ Joseph Weizenbaum, *Puissance de l'ordinateur et raison de l'Homme*, « Du jugement au calcul », Éditions d'Informatique, Boulogne-sur-Seine, coll. « L'Homme face à l'ordinateur », 1981, p. 21. (édition originale américaine de 1976)

J. Weizenbaum, qui fut professeur au MIT, est l'auteur du célèbre programme de simulation de langage naturel nommé ELIZA.

³⁴ Pierre Bourdieu, *op. cit.*, p. 191.

- la dir. de), *Read_Me*, « Software Art & Cultures », Århus, Digital Aesthetics Research Center - University of Århus, 2004.
- [4] Boudon R. et Bourricaud F., *Dictionnaire critique de la sociologie*, Presses Universitaires de France, Paris, 1982, réimpr. 2004.
- [5] Bourdieu P., *La distinction*, « Critique sociale du jugement », Les éditions de minuit, coll. « Le sens commun », Paris, 1979.
- [6] Breton P., *La tribu informatique*, « Enquête sur une passion moderne », Métailié, Paris, 1990.
- [7] Breton P., Rieu A-M. et Tinland F., *La technoscience en question*, « Éléments pour une archéologie du XXe siècle », Champ Vallon, coll. « Milieux », Seyssel, 1990, p. 202-203.
- [8] Gere C., *Digital Culture*, Reaktion Books, Londres, 2002.
- [9] Goriunova O. et Shulgin A. (Sous la dir. de), *Read_Me*, « Software Art & Cultures », Digital Aesthetics Research Center - University of Århus, Århus, 2004.
- [10] Himanen P., *L'éthique du hacker*, Exils, Paris, 2001.
- [11] Lacascade J-L., *Micros et logis*, Centre de sociologie urbaine, Paris, 1991.
- [12] Lialina O. et Espenschied D. (Sous la dir. de), *Digital Folklore*, Merz & Solitude, Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Stuttgart, 2009.
- [13] Markoff J., *What the Dormouse Said*, « How the Sixties Counter-culture Shaped the Personal Computer Industry », Viking Adult, New york, 2005.
- [14] Miquel C., *Mythologies modernes et micro-informatique*, L'Harmattan, coll. « Logiques sociales », Paris, 1991.
- [15] Weizenbaum J., *Puissance de l'ordinateur et raison de l'Homme*, « Du jugement au calcul », Éditions d'Informatique, coll. « L'Homme face à l'ordinateur », Boulogne-sur-Seine, 1981.
- [16] Wiener N., *Cybernétique et société*, éditions des Deux Rives, Paris, 1952.