



HAL
open science

Un art des Humanités Numériques ?

Antoine Moreau

► **To cite this version:**

Antoine Moreau. Un art des Humanités Numériques?. Etudes digitales, 2023, Ordre numérique et désordre digital, 11, pp.208. 10.48611/isbn.978-2-406-14569-1 . hal-04024740

HAL Id: hal-04024740

<https://hal.science/hal-04024740>

Submitted on 8 Jan 2024

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.

Un art des Humanités Numériques ?

Introduction

C'est avec la recherche fondamentale en art que nous allons envisager les Humanités Numériques et son activité de recherche. De l'art, il nous faut au préalable poser le mot et affirmer la notion telle que nous l'entendons : issu du latin *ars* et du grec *techné* l'art est « l'activité humaine qui, au lieu de se plier aux lois de la Nature, permet à l'homme d'agir selon sa propre nature »¹. Ainsi, *Homo faber* ne se laisse pas dominer par les forces naturelles mais fabrique des objets afin de s'émanciper d'un environnement à la fois hospitalier et hostile. Ces artefacts lui permettent de créer les conditions favorables à son existence. Agissant « selon sa propre nature », l'être humain oppose, à la nature proprement dite, des créations d'objets qui ont des formes et des fonctions selon le sens qui leur est attribué. Ainsi, des œuvres et des outils, les deux mis en forme et en fonction.

Nous sommes habitués à considérer d'une part, l'objet d'art comme représentation sans autre utilité que la pure délectation esthétique et d'autre part, l'objet technique comme outil uniquement dévolu à des fins pratiques. Cette dichotomie est parente de l'avènement de l'artiste exerçant une profession libérale distingué de l'artisan pratiquant les arts dits « mécaniques ». Nous nous proposons de revoir cette rupture en faisant retour sur l'équivalence de la *techné* et de l'*ars* de façon à reconnaître le fait technique comme partie prenante de l'« art » tel que nous l'entendons ordinairement. Pour cela, nous nous appliquerons à observer la façon dont les artistes procèdent pour former ce qu'un objet traduit : une pensée possible.

Biais et contre-biais

Critique du méthodique

C'est « contre la méthode » que nous voulons prendre la mesure du sérieux d'une recherche en sciences humaines, en l'occurrence les Humanités Numériques, car elle exige, pour découvrir ce qui procède de ses observations, de sortir du cadre méthodologique supposé convenir à la rigueur scientifique.

[...] des théories ne deviennent claires et « raisonnables » qu'*après* un usage prolongé de leurs parties incohérentes. Tel préalable, absurde, déraisonnable et non méthodique, se transforme alors en une pré-condition inévitable pour la clarté et le succès empirique (Feyerabend, 1988, p.24).

La distance critique qu'instaure l'anarchisme épistémologique de Feyerabend favorise l'étonnement que peuvent avoir les artistes face à l'observation du monde. Le *logos*, tenu en respect par le *sensus*, est contraint par le jeu des apparences qui révèlent tout autrement la part de vérité vraisemblable utile pour la recherche. Relevant à la fois du sensible et du sensé, elle procède d'un équilibre que l'art accomplit par la forme. S'affirmant comme pensée non discursive, l'art propose des processus de vérités à travers des mises en forme ; le doute et la négativité en sont les conditions. La recherche de la vérité en art passe par une économie qui procède non pas d'un projet mais d'un trajet (Souriau, 2017).

1 Antoine Moreau, *Para. Un possible de l'art à l'ère du numérique et de l'internet*, inédit pour une habilitation à diriger des recherches, à paraître.

On méconnaît notamment l'expérience, si importante, de l'avancement progressif de l'œuvre vers son existence concrète au cours du trajet qui y conduit. [...] À ne considérer ici que le projet, on supprime la découverte, l'exploration, et tout l'apport expérimental qui survient le long du décours historique de l'avancement de l'œuvre. La trajectoire ainsi décrite n'est pas simplement l'élan que nous nous sommes donnés. Elle est aussi la résultante de toutes les rencontres (Souriau, 2017, p. 205).

Nous avons donc un « trajet de recherche » où « tout est bon », selon l'affirmation provocante de Feyerabend, qui met à l'épreuve l'art, la technique et la science (si et seulement si celle-ci procède d'un art certain) afin de dégager des formes possibles de vérités. Une vérité est une forme de vérité et pour cette raison formelle, elle a rapport avec l'art de faire : une mise en forme, un design pourrait-on dire. C'est la raison pour laquelle, les formes de vérités se réalisent en action avant d'être finalisées puis justifiées en raison. En conséquence, les Sciences Humaines ne peuvent se satisfaire d'un « formalisme intellectuel » qui ne serait déterminé que par le seul *logos*. Elles sont tenues de prendre en compte ce « récit des rêves et des visions » (Legendre, 2001) qui institue apparemment, c'est-à-dire grâce au jeu des apparences, l'être humain.

Le terme « *instituer* » issu de la latinité indique bien ce dont il s'agit dans les aménagements concrets du pouvoir symbolique d'une société et rejoint la métaphore architecturale de la « *structure* » : placer, ordonner, régler, de telle sorte que les éléments à réunir soient assemblés [...] non seulement la société doit tenir debout, mais elle doit *avoir l'air* de tenir debout (Legendre, 2001, p. 41).

L'institution de ce cadre qui va accueillir le travail de recherche est d'une importance que l'on pourrait dire phénoménale (Kant, 1956). La part sensible du travail des chercheurs est virtuellement une part sensée et inversement, la part sensée révèle celle sensible. C'est par la mise à l'épreuve et la pratique de l'expérience que la technique, au sens de *techné/ars*, va permettre de vérifier les qualités d'une forme de vérité et faire de ce qui s'institue un socle, un cadre, une aire, tangible.

Les Humanités Numériques comme expérience

L'expérience est un fait vécu. [C'est le] fait d'acquérir, volontairement ou non, ou de développer la connaissance des êtres et des choses par leur pratique et par une confrontation plus ou moins longue de soi avec le monde [et le] résultat de cette acquisition [est] l'ensemble des connaissances concrètes acquises par l'usage et le contact avec la réalité de la vie, et prêtes à être mises en pratique ².

Ce qui s'institue avec le numérique et l'internet articule la création à la pensée qui trouve ainsi son accomplissement. C'est une action, c'est un passage à l'acte. Il n'aborde pas l'objet à étudier par un « travail sur » mais le découvre pour l'entreprendre comme « trajet de recherche », médiatement immédiatement, matériellement immatériellement, ces antagonismes associés ici pour montrer la primauté de l'action en phase avec le mouvement de la pensée et de la création. C'est cette « Action thinking »³ qui va structurer, conceptuellement et en réalité, le socle commun d'une humanité mouvante reliée de points à points, de sujets à sujets. Ces points, ces sujets, font passage et instaurent de façon performative « un réseau de réseaux » à travers ce matériau volatil qu'est le numérique. C'est la raison pour laquelle les Humanités Numériques, qui prennent acte et pensent leur champ d'observation, ne peuvent se suffire d'étapes préétablies en programmes ou en projets. Elles sont, de fait, dans l'action et la rétroaction de ce qu'elles observent, sans visées téléologiques finales. Leur objet est formé d'une multitude d'objets et d'expériences qui sont confirmées ou infirmées par la justesse des approches qui en sont faites. Cet objet multiforme, nous l'appellerons « net & num » pour signifier l'imbrication du réseau avec son matériau et les actions humaines qui le travaillent.

Le net & num, objet des objets.

2 « Réfection », <https://fr.wiktionary.org/wiki/r%C3%A9fection> (page visitée le 27/04/21).

3 Stéphane Bortzmeyer, « Deux mots sur les NFT », <https://www.bortzmeyer.org/nft.html> (page visitée le 15/03/21).

Performatif, croisant la pensée et l'action, le net & num n'est pas « expérimental », il est s'expérimentant. L'interactivité qui lui est consubstantielle agit sur les « pratiquants » quels que soient leur statut et activité. Nous l'affirmons : nous ne sommes pas seulement des praticiens ou des usagers, mais bien des personnes qui mettent en pratique l'objet net & num. Le chercheur en Humanités Numériques ne peut échapper à cette implication active, il y est partie prenante quand bien même l'impératif scientifique l'obligerait à une certaine distanciation, mais nullement à une neutralité illusoire.

Notre effort à éprouver les Humanités Numériques selon ce que nous qualifions de « net & num » pourrait paraître pure abstraction, de la même façon que le virtuel peut sembler n'être pas réel. Bien au contraire, cet « objet des objets » (comme on nomme l'internet le « réseau des réseaux ») est un événement qui fait tous les événements passant à travers lui. Si nous considérons avec Badiou que ce qui fait événement « met la langue en impasse » (Badiou, 2004, p. 20), alors le réseaux des réseaux que nous reconnaissons comme « événement des événements » est bien ce surgissement médiologique qui, par l'écriture du code et la puissance des algorithmes, subsume la langue et ses expressions. Depuis son invention il ne cesse de se multiplier en objets divers et le chercheur en Humanités Numériques se trouve dans l'obligation de prendre en compte les déterminismes *techné* et *ars* de « ce qui fait objets » (le net & num) pour envisager son travail de recherche en trans/inter/multi/disciplinarités et même en « para-disciplinarité »⁴. Sans cette implication dans le fait technique, dont nous avons vu qu'il est également un fait artistique, il risque de produire des résultats biaisés. La raison en est simple : l'ignorance des principes de réalité technico-artistiques qui régissent le méta-objet net & num ont pour conséquences de ne traiter que le superficiel de son aspect. Ainsi en a-t-il été de l'esthétique qui, Science du beau, a occulté tout un pan de l'art, celui des objets techniques (Simondon, 1989). Ainsi en serait-t-il des Humanités Numériques qui, Sciences humaines, ne traiteraient que de l'aspect technologique des objets occultant leur caractère technique et donc artistique, par prédominance du *logos*. Pour éviter cet impair, un travail préliminaire s'impose à la recherche en Humanité Numériques qui suppose une « critique de la raison pure et de la raison pratique » pour tous domaines impactés par le numérique.

Un art de faire

De cette connaissance critique acquise par la pratique nous pouvons dire qu'elle procède d'un art de faire, art de faire connaissance, art de faire la connaissance. Faire l'expérience d'un phénomène est une réalisation qui va à donner forme au réel. C'est pourquoi la fabrique qui en résulte n'est pas seulement constituée d'objets purement formels mais aussi d'objets fonctionnels. Pas seulement d'objets « easy-friendly » mais qui peuvent être « hackés » ou « braconnés » (de Certeau, 1990).

Les ustensiles domestiques, l'équipement des tentes et des maisons, les tapis, les nattes, les pots, les arcs et les lances étaient fabriqués avec une telle application et un tel plaisir qu'aujourd'hui nous sommes à l'affût de ces objets et leur donnons une place de choix dans nos musées. Cependant, en leur lieu et temps, de telles choses amélioreraient le déroulement de la vie quotidienne. Au lieu d'être élevées et placées à l'écart dans une niche, elles étaient signes de prouesses, manifestations d'appartenance à un groupe et un clan, participaient au culte des dieux, au festin et au jeûne, au combat, à la chasse, et à toutes les crises qui ponctuent régulièrement le flot de l'existence (Dewey, 2010, p. 35).

Aujourd'hui, le flot de l'existence est devenu un flux numérisé (ou plus exactement « numérisé » selon la distinction apportée par Marie-Anne Paveau⁵) où les faits sont, de fait, des « refaits » qui prolongent et multiplient le fait originel. Cette « réfection », au sens premier du

4 « Licences » <https://www.gnu.org/licenses/licenses.fr.html> (page visitée le 11/03/21).

5 Suivant en cela la décision du jury d'Ars Electronica d'attribuer au système d'exploitation GNU/Linux le 1er prix, catégorie internet, <https://web.archive.org/web/20210416075918/https://www.linuxtoday.com/news/1999052900305PS> (page visitée le 08/02/22).

terme, *refectus* (refait)⁶, est une remise en forme qui forme tout autant notre perception et le jugement que nous portons sur eux tels qu'ils nous ont été transmis. Comme pour le « crypto art » qui utilise la blockchain en transitant sous forme de NFT⁷, le crédit porté à l'œuvre ne réside pas dans l'œuvre elle-même mais dans l'information unique et infalsifiable du certificat qui lui est lié⁸. Nous dirons que cette information est une forme, elle est une formation. Le caractère apodictique de la forme, sous forme d'expérience, nous en redécouvrons aujourd'hui l'efficacité avec le net & num et particulièrement dans la création logicielle. Elle se manifeste en *ars/techné* après qu'elle ait été subsumée par l'esthétique et représente l'avant-garde culturelle contemporaine. Contrairement à notre modernité passée, cette avant-garde n'aura pas été le fait de la création artistique, mais de la création informatique.

Le modèle de l'art de l'informatique.

L'observation de l'art et de la technique informatique que nous repérons chez ces « artistes de l'informatique » que sont les informaticiens qui créent et utilisent des logiciels libres⁹, est instructive. Elle permet de mieux saisir la « raison pratique » du matériau numérique et son transport réticulaire. Pourquoi des « artistes de l'informatique » ? Poursuivant la tradition d'un métier où la copie, la modification et la diffusion du code fait partie intégrante du savoir-faire informatique, ces informaticiens s'inscrivent dans une éthique du faire non inféodée au réalisme capitaliste (Lallement, 2015). Loin de nier la réalité marchande, ils ont posé juridiquement les principes de la création ouverte grâce à des licences dites libres¹⁰. La première de ces licences, la General Public License, comporte une clause qui exige que les créations doivent être partagées avec les mêmes droits, sans qu'il n'y ait de possibilité de jouissance exclusive ; ce qu'on a appelé le « copyleft »¹¹. La conséquence directe de ce principe juridique est la mise en commun des données qui peuvent être ainsi utiles au travail de tous les auteurs potentiels, favorisant ainsi la connaissance et l'invention de nouvelles œuvres.

L'art (*ars/techné*) et la reconnaissance que nous faisons de l'informatique libre comme affirmation de cet art à part entière¹², s'offre comme modèle pour penser et pratiquer la numérisation du monde. Perçu comme marginal par l'industrie du logiciel à ses débuts, la raison pratique oblige les sceptiques jugeant l'éthique des hackers utopique à réviser leur jugement à tel point qu'« aujourd'hui, Microsoft est [devenu] le plus grand contributeur aux projets open source dans le monde en ce qui concerne les entreprises »¹³. Mais quid des Humanités Numériques ? Ne pourraient-elles pas bénéficier, elles aussi, de façon pratique et non seulement par la seule observation, des enseignements de l'informatique libre ?

C'est en nous intéressant à la recherche fondamentale en art, autrement dit « l'art de l'art », que nous allons pouvoir éclaircir cette question. Que le biais¹⁴ de l'art soit un contre-biais pour les Humanités Numériques, c'est ce que nous allons voir maintenant à travers quelques mises au point.

6 Nous employons ici à escient le mot « biais » dans ses deux sens : aspect sous lequel la chose se présente et défaut d'évaluation induisant une erreur.

7 Nous prenons l'invention au sens de « Action de trouver, de découvrir (une chose qui existe mais jusque là inconnue). Synon. découverte. L'invention d'un trésor. » <https://www.cnrtl.fr/definition/invention> (page visitée le 11/03/21).

9 Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Éditions de Minuit, Paris, p. 117.

10 <https://antoinemoreau.org/index.php?art=4370> (page visitée le 08/03/21).

11 <https://esprit-kintsugi.com> (page visitée le 08/03/21).

12 Ainsi, le court métrage « Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive » réalisé pour Netflix en octobre 2021 par une IA <https://www.presse-citron.net/netflix-a-demande-a-une-ia-decrire-un-film-dhorreur-et-le-resultat-est/> (page visitée le 19/10/21).

13 Yvan Etiembre, 15/11/2009, « Adieu sauvages, adieu voyages ! Tristes Tropiques de Claude Lévi-Strauss (suite) » https://agoras.typepad.fr/regard_eloigne/2009/11/adieu-sauvagesadieu-voyages-tristes-tropiques-de-claude-levistrauss-suite.html (page visitée le 07/06/21).

14 Stéphane Bortzmeyer, « Deux mots sur les NFT », <https://www.bortzmeyer.org/nft.html> (page visitée le 15/03/21).

Un art des Humanités Numériques

L'art et la science

L'art, tel que nous l'entendons en *ars/techné*, ne procède pas d'une méthodologie ni d'une esthétique. Sans se confondre avec la démarche scientifique, il s'affirme comme *techné* non indexée à la « science du beau » (Hegel, 2004), autrement dit à l'esthétique qui en validerait les qualités. Cette distinction entre art et science est d'importance, elle permet pour les artistes de ne pas être tenus à cette « recherche-crédation »¹⁵ qui fait se confondre les deux domaines afin de valoriser la créativité et l'innovation (Talon-Hugon, 2021).

La remise en cause des réquisits épistémiques généraux de la science n'a pas seulement pénétré les milieux de l'art, mais aussi ceux des sciences sociales. Elle y a favorisé un mouvement symétrique. En effet, si un certain nombre d'artistes endossent l'habit du chercheur, il n'est pas rare de voir des chercheurs en sciences sociales endosser l'habit de l'artiste, et plus précisément celui de l'écrivain, en vertu de l'affirmation de la porosité de la fiction et de la non-fiction (Carole Talon-Hugon, 2021, pp. 107-108).

La porosité entre l'art et la science appauvrit et l'une et l'autre. Posons cela comme affirmation justifiée par le rapport étroit entre les deux disciplines, sans occulter qu'il s'agit d'un rapport de force. Car c'est faire preuve d'irénisme épistémologique que de penser et de vouloir que l'une et l'autre s'enrichissent mutuellement. L'une pour l'autre sont autant de diversions aventureuses affaiblissant ce qui fait leurs spécificités. Ce déficit d'attention pour l'observation de ce qui leur est propre produit un effet de diversion qui affaiblit leurs capacités d'action spécifiques. Après la science du beau subsumant l'art, c'est la créativité qui s'empare de la recherche en art et qui touche également la démarche scientifique qui doit, elle aussi, devenir « créative ».

La créativité

Nous nous interrogeons sur l'utilité de la créativité pour la recherche et particulièrement en sciences humaines car elle présuppose une téléologie. En art (*ars/techné*) il n'y a pas de progrès. Tout au plus pouvons-nous constater une adaptation adroite à un environnement changeant de nature entropique. Cette adéquation relative aux problèmes qui se posent n'est jamais définitive. Il n'y a pas progrès mais progression dans ce qui va faire la justesse d'une position, celle-ci constamment révisée et mise à jour. De plus, des innovations « progressistes » peuvent se révéler être des régressions.

Le progrès est alors pensé de manière cosmique au niveau des résultats d'ensemble. Il est pensé abstraitement, intellectuellement, de manière doctrinale. Ce sont non plus les artisans, mais les mathématiciens qui pensent le progrès, conçu comme une prise de possession de la nature par l'homme. L'idée de progrès soutient le technocratisme, avec le groupe des Saint-Simoniens. Une idée du progrès, pensé et voulu, se substitue à l'impression du progrès comme éprouvé. L'homme qui pense le progrès n'est pas le même que celui qui travaille, sauf dans quelques cas assez rares, comme celui des imprimeurs et lithographes, restés assez largement artisans (Simondon, 1989, p. 116).

La créativité, fortement soumise aux injonctions du marché, nuit à l'art en ses capacités d'invention, c'est-à-dire de découverte d'un existant mouvant que l'artiste comme le scientifique observent. Il ne s'agit pas pour eux de changer le monde, antienne moderniste largement éculée, mais d'entrer en intelligence avec ce qui est, ce qui subsiste, ce qui fait la réalité de ce monde en évolution. L'objet d'*ars/techné* est cette fabrication qui ajuste notre rapport au réel. Nulle réalisme ici qui soumettrait les productions de l'esprit à une réalité supposée « vraie », mais une observation du réel qui poursuit avec justesse le rapport entre « création de fait », issue de l'environnement et le « fait de créer » issu de l'esprit fabriquant. « Créer », dit-on injustement alors qu'il s'agit

15 « Licences » <https://www.gnu.org/licenses/licenses.fr.html> (page visitée le 11/03/21).

d'inventer¹⁶ le déjà là « ready-made » de la Création. En effet, faire acte de « création » est un abus de langage car « tout existe déjà, il faut seulement le retrouver : [l'invention] est une notion plus "extractive" que "créative" »¹⁷. Poursuivons maintenant avec une autre notion à inventer (i.e. découvrir) sans apport créatif, c'est celle de l'immatériel.

L'immatériel

Pour aborder l'immatériel, il convient au préalable de distinguer deux types d'immatériels : l'un, lié au numérique issu des opérations réalisées par les ordinateurs et l'autre, qui a trait aux pratiques culturelles issues des traditions orales. L'immatériel du numérique s'inscrit dans l'histoire de l'écriture en faisant retour sur sa préhistoire. Son caractère volatil le rapproche de l'oralité qui, tout en prenant appui sur des supports tangibles, est voué à prendre la tangente créant ainsi une instabilité scripturale.

Il ne s'agit pas de matière d'une chose, mais d'un état de la matière, celle des circuits. Il ne s'agit pas des circuits en tant que circuits mais de leur état physique. Il ne s'agit pas de matériel versus immatériel, mais d'état de la matière, de statuel, si l'on me permet ce néologisme (Herrenschmidt, 2007, p. 454).

Le deuxième immatériel est non-numérique. Il ne s'inscrit pas dans l'histoire de l'écriture puisqu'il en fait l'économie. Il trouve avec ce que l'UNESCO qualifie de « Patrimoine culturel immatériel »¹⁹ une définition qui insiste sur l'immédiateté des pratiques.

On entend par « patrimoine culturel immatériel » les pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire - ainsi que les instruments, objets, artefacts et espaces culturels qui leur sont associés - que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel. [...] Le « patrimoine culturel immatériel » [...] manifeste notamment dans les domaines suivants : (a) les traditions et expressions orales, y compris la langue comme vecteur du patrimoine culturel immatériel ; (b) les arts du spectacle ; (c) les pratiques sociales, rituels et événements festifs ; (d) les connaissances et pratiques concernant la nature et l'univers ; (e) les savoir-faire liés à l'artisanat traditionnel.

Cet immatériel non numérique à rebours du nôtre numérique en est pourtant le miroir le plus fidèle. Nous pouvons l'entendre comme un écho low-tech de nos modes d'existence high-tech. En effet, aux pratiques culturelles qui ne passent pas par l'écriture correspond celles dont l'écriture est première car « l'écriture originaire et pré- ou méta-phonétique [...] ne conduit à rien moins qu'un "dépassement" de la parole par la machine »²⁰. L'immatériel numérique comme celui non numérique ont ainsi, par leur économie spécifique de l'écriture, l'une en hyper-présence à travers le calcul des ordinateurs, l'autre par l'absence de process scriptural, mis en lumière le fait d'art comme agentivité (Gell, 2009).

Agentivité

Nous devons à Alfred Gell d'avoir proposé une anthropologie de l'art qui met en avant la notion d'agentivité permettant de comprendre la raison des formes en leurs fonctions. Étudiant les objets créés par les civilisations primitives, l'auteur nous instruit également sur nos formes contemporaines en les dégageant du prisme esthétisant. L'art et ses agents, pour reprendre le titre du livre, est une machinerie sociale. Les formes d'art sont des formes pour la vie en société.

16 Suivant en cela la décision du jury d'Ars Electronica d'attribuer au système d'exploitation GNU/Linux le 1er prix, catégorie internet, <https://web.archive.org/web/20210416075918/https://www.linuxtoday.com/news/1999052900305PS> (page visitée le 08/02/22).

17 Nous employons ici à escient le mot « biais » dans ses deux sens : aspect sous lequel la chose se présente et défaut d'évaluation induisant une erreur.

19 Clarisse Herrenschmidt, *Les trois écritures. Langue, nombres, code*, Gallimard, 2007, p. 454.

20 Jacques Derrida, *De la grammatologie*, Éditions de Minuit, Paris, p. 117.

Antinomiques à « l'art pour l'art » les formes créées avec art et technique ne se reconnaissent pas comme faits esthétiques. Tel le premier ready-made²¹ dont la fonction était de procurer à son auteur un sentiment de paix : « Voir cette roue tourner était très apaisant, très réconfortant, c'était une ouverture sur autre chose que la vie quotidienne. J'aimais la regarder comme j'aime regarder le mouvement d'un feu de cheminée »(Gervais, 1989).

Selon cette fonction d'agentivité, un travail de recherche en Humanités Numériques se comprendra comme étant agi par l'environnement et agissant avec lui. L'observation des faits ne peut être sans conséquences, elle n'est pas neutre, quand bien même elle fournirait des données se voulant objectives. L'art de la recherche « agi par l'environnement et agissant avec lui » suppose alors une application concrète et immédiate à la réalité des matériaux, supports des événements. Non que la recherche obéisse à un réalisme matérialiste, mais qu'elle est comprise elle-même dans et par son objet de recherche. Nous dirons donc que les Humanités Numériques sont une technique informée et formée par la matérialité de son objet. Rappelons que la qualité méta de ce qu'il faut bien nommer « objet » et qui englobe l'internet et toutes productions numériques, se comprend avec les conséquences non-numériques qui en découlent. L'agentivité du net & num ne concerne pas seulement l'immatériel numérique, il touche également et à part entière l'immatériel non-numérique.

Le fait accompli

De ces observations croisées, nous pouvons envisager le monde numérisé comme un vaste « ready-made » (Duchamp, 2003) que les chercheurs inventent et que la créativité recouvre. La découverte qui se fait est celle d'un objet « déjà-fait » et qui ne cesse de se refaire par ses propres mises à jour. Ces faits accomplis sont le fait de l'immédiateté que produit le numérique précipitant la totalité du temps passé-présent-futur dans une « réelle présence », pour reprendre le titre du livre éponyme de George Steiner, qui comble les attentes. « Rien n'aura eu lieu... que le réseau », ce titre du dessin de la médiologue Louise Merzeau, réalisé à notre invitation²² dit bien le « fait fait » totalisant de l'internet. Au « Rien n'aura eu lieu que le lieu » de Mallarmé²³ se tient en lieu et place le méta « réseau-temps ». Face à ce fait réalisé par le simple fait d'être ici et maintenant, fait réalisant son auto-factualité, c'est l'observance, plus que la seule observation, instruite des faits qui va pouvoir agir et faire agir. C'est la raison pour laquelle, ni la création ni la créativité n'apportent de valeur ajoutée aux formes qui se réalisent à travers l'éco-système que le net & num ont installé. Elles ne sont ni d'art ni de technique ni de science, elles n'existent que comme signifiants indexés à des valeurs extérieures comme l'usage qui est fait de l'art et de la technique par des démonstrations de forces culturelles. Face à ce déchainement de volonté de puissance que l'innovation et la créativité sont censées apporter, une autre attitude consiste à réparer l'existant, le recycler, pour en prolonger l'usage. La tradition japonaise qui a pu montrer l'exemple avec le kintsugi²⁴ ou le boro²⁵ gagne la création artistique occidentale (Hillaire, 2019). Avec le net & num, les œuvres, entendons toutes productions de l'esprit, n'existent qu'à travers une succession de conservations, mises à jour, mises à niveau, remises en forme voire de refonte de fond en comble, de leur origine première.

À ce souci de conservation et de durabilité du créé, l'Intelligence Artificielle s'invite et vient remettre en cause l'originalité de la création humaine. Ne cessant de se perfectionner à travers l'apprentissage profond, elle devient capable de créativité et parvient à concurrencer les artistes

21 <https://antoinemoreau.org/index.php?art=4370> (page visitée le 08/03/21).

22 <https://esprit-kintsugi.com> (page visitée le 08/03/21).

23 Ainsi, le court métrage « Mr. Puzzles Wants You To Be Less Alive » réalisé pour Netflix en octobre 2021 par une IA <https://www.presse-citron.net/netflix-a-demander-a-une-ia-decrire-un-film-dhorreur-et-le-resultat-est/> (page visitée le 19/10/21).

24 Yvan Etiembre, 15/11/2009, « Adieu sauvages, adieu voyages"! Tristes Tropiques de Claude Lévi-Strauss (suite) » https://agoras.typepad.fr/regard_eloigne/2009/11/adieu-sauvagesadieu-voyages-tristes-tropiques-de-claude-levistrauss-suite.html (page visitée le 07/06/21).

25 Stéphane Bortzmeyer, « Deux mots sur les NFT », <https://www.bortzmeyer.org/nft.html> (page visitée le 15/03/21).

reconnus comme tels dans ce qui faisait leur singularité²⁶. La question se pose alors du statut de l'algorithme auteur de la création²⁷. Si l'IA se confond avec l'intelligence humaine, sans doute faut-il chercher la spécificité de ce qui fait humanité en dehors de l'intelligence, y compris celle qui se veut créative car la créativité aussi est réductible au calcul et à l'automatisme. Question : qu'est-ce qu'une machine ne pourrait pas accomplir que seul un être humain serait capable de faire ? Réponse possible : décider d'une politique qui poserait des limites à son propre hubris de façon à ne pas verser dans la contre-productivité (Illich, 2014). Les vertus de l'humanisme que la modernité a poursuivi jusqu'à présent doivent-elles être révisées ?

Les humanités numériques sont-elles un nouvel humanisme ?

Les mutations opérées par le numérique résultent dans leur grande majorité de ce passage devenu aujourd'hui un fait : la technique de calcul s'est transformée grâce à la convergence de la communication, de l'écriture et de formes de compétences inédites en une plate-forme de sociabilité, de savoir, de créativité et d'échange. De l'informatique au numérique : c'est le passage de la technique à la civilisation, un mouvement certes toujours en évolution, et qui a pu et peut continuer à susciter des réserves et des inquiétudes, mais qui semble de nos jours une certitude (Doueïhi, 2001, p. 49).

Si par « humanisme » nous entendons le mouvement culturel, philosophique et scientifique apparu à la Renaissance, alors ce que nous nommons « Humanités Numériques » parachève cette trajectoire. Nous pouvons dire que les Humanités Numériques sont la fin de l'humanisme, à la fois sa finalité et son terminus. Si nous partageons les observations que fait l'auteur de *Pour un humanisme numérique*, (Doueïhi, 2011) sur le changement anthropologique qu'opère le numérique, nous pensons en revanche que l'humanisme est un moment de l'histoire qui ne peut s'accorder avec le numérique. Que nous soyons passés des « Humanities Computing » aux « Digital Humanities » ne se traduit pas en un « quatrième humanisme » faisant suite aux trois premiers tel que définis par Claude Lévi-Strauss²⁸. Plus qu'un différent sémantique, il s'agit de comprendre que le structuralisme a produit un « anti-humanisme » (Foucault, 2001) sacrifiant le sujet humain en regard avec l'humanisme qui l'avait sacralisé.

Nous proposons que l'on entende les « Humanités Numériques » comme une anthropologie de l'immatériel qui tienne compte de l'humanité du sujet humain dans l'humanité conçue comme monde matériel et immatériel. Constatant ce que nous pouvons déclarer être « l'inhumanité » de la tentative humaniste et anti-humaniste, tout comme celle qui s'annonce avec le dépassement post-humaniste ou trans-humaniste, il nous paraît important d'affirmer les bien nommées Humanités Numériques pour l'humanité numérisée. Pourquoi cette distinction radicale entre les humanités et l'humanisme ? Pour la simple raison qu'il s'agit de dégager une épistémologie orientée sur le sujet humain mais qui prend en compte l'environnement et les relations qui se créent dans l'espace-temps généré par le numérique et dont le mot « immatériel » dit la nature bi-polaire (low et high tech). C'est dans cet espace-temps que se croisent le dit réel et le dit virtuel, l'oralité primaire et l'écriture du code, la tradition qui conserve et la transmission qui fait évoluer.

Conclusion

En guise de conclusion et pour paraphraser le sous-titre du livre *Le champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*. (Tsing, 2017), nous pouvons nous

26 « Licences » <https://www.gnu.org/licenses/licenses.fr.html> (page visitée le 11/03/21).

27 Suivant en cela la décision du jury d'Ars Electronica d'attribuer au système d'exploitation GNU/Linux le 1er prix, catégorie internet, <https://web.archive.org/web/20210416075918/https://www.linuxtoday.com/news/1999052900305PS> (page visitée le 08/02/22).

28 Nous employons ici à escient le mot « biais » dans ses deux sens : aspect sous lequel la chose se présente et défaut d'évaluation induisant une erreur.

interroger sur « la possibilité de faire de la recherche en Humanités Numériques dans les ruines de l'humanisme ». L'art d'observer, dont se réclame la chercheuse en anthropologie (ici, un champignon résistant aux conditions hostiles et ne se développant que dans ces conditions), est un principe d'approche qui permet de penser « les choses qui arrivent » hors de toutes dénégations idéologiques. Les éléments constitutifs qui permettent l'existence de ce champignon et le système économique qu'il génère est instructif pour penser comment les Humanités Numériques peuvent être un observatoire du monde immatériel en ses deux caractéristiques. Ayons l'audace, à partir de cette position observante, d'ouvrir la recherche à des modalités, non pas de « créativité » ou de « recherche-crédation » mais de décréation comme possibilité d'émancipation de la création et de son revers, la destruction (Weil, 1988).

Décration : faire passer du créé dans l'incrédé.

Destruction : faire passer du créé dans le néant. Ersatz coupable de la décréation (Weil, 1988, p.81).

La création : le bien mis en morceaux et éparpillé à travers le mal.

Le mal est l'illimité, mais il n'est pas l'infini.

Seul l'infini limite l'illimité (*idem*, p. 130).

Pour faire face à la disruption envahissant tous les domaines de la création (Stiegler, 2018), nous proposons un pas de côté qui invite à considérer l'écosystème du numérique qui articule l'humain avec le non-humain des machines intelligentes. De la même façon que « l'art de l'art » découvre son réalisme en faisant abstraction des anecdotes qui encombrant son exercice, l'art des Humanités Numériques suppose de faire abstraction du bruit qui nie le caractère *ars/techné* du mode opératoire de ses exercices. Loin de cloisonner la discipline dans une catégorie à part, il s'agit au contraire d'en relever les spécificités propres pour la relier le plus justement possible à tout ce qui constitue aujourd'hui l'humanité à l'ère des immatériels.

Mots-clefs : art, éthique, écosystème, open-source, communs.

Bibliographie

- Badiou A. (2014). *Saint Paul, la fondation de l'universalisme*, PUF, Paris.
- Dewey J. (2010). *L'art comme expérience*, Gallimard, Folio, Paris.
- Doueïhi M. (2011). *Pour un humanisme numérique*, Seuil, Paris.
- Duchamp M. (2003). *Duchamp du signe*, Flammarion, Champs, Paris.
- De Certeau M. (1990). *L'invention du quotidien I. Arts de faire*, Paris, Gallimard/Folio/Essais.
- Feyerabend P. (1988). *Contre la méthode, Esquisse d'une théorie anarchiste de la connaissance*, Points, Le Seuil, Paris.
- Foucault M. (2001) *Dits et écrits, I (1954-1975)*, « L'homme est-il mort ? », Quarto, Gallimard, Paris, pp. 568-572.
- Gell A. (2009). *L'art et ses agents, une théorie anthropologique*. Les Presses du réel. Fabula, Paris.
- Gervais A. (1989). « Roue de bicyclette, épitexte, texte et intertextes », *Les Cahiers du Musée national d'art moderne* n° 30, pp.59-80.
- Hegel (2004). *Esthétique*, textes choisis par Claude Khodoss, PUF, Paris.
- Herrenschmidt (2007), *Les trois écritures. Langue, nombres, code*, Gallimard, Paris.
- Hillaire N. (2019). *La réparation dans l'art*, Éditions Scala, Paris.
- Illich I. (2014). *La convivialité*, Points Seuil, Paris.
- Kant E. (1956). *La raison pratique*, textes choisis par Claude Khodoss, PUF, Paris.
- Lallement M. (2015). *L'âge du faire. Hacking, travail, anarchie*, Seuil, Paris.
- Latour B. (2017). *Où atterrir ? Comment s'orienter en politique*, La Découverte. Cahiers libres, Paris.

Legendre P. (2001). *De la Société comme Texte, Linéaments d'une Anthropologie Dogmatique*, Fayard, Paris.

Simondon G. (1989). *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, Paris.

Souriau E., (2017). *Les différents modes d'existence*, PUF, Paris.

Stiegler B., (2018), *Dans la disruption. Comment ne pas devenir fou ?*, Actes Sud, Paris.

Talon-Hugon C. (2021), *L'artiste en habits de chercheur*, PUF, Paris.

Tsing A. L. (2017). *Le champignon de la fin du monde. Sur la possibilité de vivre dans les ruines du capitalisme*. La Découverte. Les empêcheurs de tourner en rond, Paris.

Weil, S. (1988). *La pesanteur et la grâce*, Plon, Paris.

MOREAU Antoine
Université Franche-Comté