



HAL
open science

Le style à l'épreuve des pratiques numériques. - Introduction au dossier.

Anthony Rageul, Athina Masoura

► To cite this version:

Anthony Rageul, Athina Masoura. Le style à l'épreuve des pratiques numériques. - Introduction au dossier.. Proteus-Cahiers des théories de l'art, 2023, pp.5-15. hal-04534581

HAL Id: hal-04534581

<https://hal.science/hal-04534581v1>

Submitted on 21 Dec 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.

Copyright

Le style à l'épreuve des pratiques numériques

INTRODUCTION AU DOSSIER

Présente dès la Renaissance sous la plume d'Alberti et de Vasari, la notion de style se développe surtout au XIX^e siècle. Elle se voit consacrer une sous-discipline de la linguistique : la stylistique, proche de la rhétorique qu'elle prolonge. Dans le domaine artistique, elle prend son importance lors de l'émergence de l'histoire de l'art. Les travaux d'Aloïs Riegl et de Heinrich Wölfflin notamment mettent cette notion au fondement du principe d'évolution continue des formes à travers l'histoire. Dans la seconde moitié du XX^e et au début du XXI^e siècle, elle ne refait que très sporadiquement surface dans le champ des arts plastiques¹. En revanche, à la suite notamment de Genette, sa présence est quasiment constante dans le champ des études littéraires². Elle intéresse aussi de plus en plus les sciences humaines dans un sens large – sociologie, philosophie, anthropologie, etc.³.

À travers l'histoire de l'art, deux définitions principales s'articulent ensemble. La première met en avant les traces d'individualité de l'artiste repérables dans les œuvres, soit le « style comme ensemble de caractères formels individuels⁴ ». Le style s'apprécie alors dans les détails : ici une façon de dessiner telle partie du corps, là tel dynamisme dans le maniement du pinceau, etc., vont notamment permettre l'attribution d'une œuvre à un artiste. On peut relever quelques termes proches de la notion de style, parfois même employés comme synonymes et entretenant alors des confusions : touche, manière, patte, technique d'un artiste. La seconde définition concerne plutôt les invariants caractérisant une période, une école ou un groupe d'artistes, soit le style comme « système organique de formes⁵ ». Ici, l'échelle est plus large et il s'agit d'identifier des manières de faire, des sujets également, qui caractérisent un *Zeitgeist*. L'appartenance d'une œuvre à un style sera déterminée par des traits communs avec d'autres œuvres.

Ces deux définitions posent une même difficulté : elles ne répondent pas à la question de savoir quels critères concourent à définir un style particulier. Elles ne disent pas non plus à partir de quel moment tel ou tel critère devient suffisamment caractéristique pour faire style. Pour toutes ces raisons – auxquelles on peut ajouter son emploi confus au sens courant⁶ – la notion de

1. Voir entre autres : Arthur C. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'Histoire*, C. H. Schaeffer (trad.), Paris, Seuil, 2000 ; Bernard LAFARGUE (dir.), *Figures de l'art*, n° 14, « La désinvolture de l'art », 2008 ; Ludovic NYC, « Le prisme du style : sens et "rémini-sens" des images », dans Catherine Chomarat-Ruiz (dir.), *De l'atelier au labo : inventer la recherche en art et design*, Paris, Hermann, 2018, p. 197-208 ; Jacques SATO, « Préface » dans Jacques Sato (dir.), *L'artiste en personne*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 1998, p. 9-16 ; Li-geia, n° 17-18, « Le style », 1995/1 ; Danièle MÉAUX, *Figures de l'art*, n° 32 « L'art et la machine », 2016.

2. Voir entre autres : Gérard GENETTE, *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991 ; Laurent JENNY, « Du style comme pratique », *Littérature*, n° 118, 2000, p. 98-117 ; Bernard VOULLOUX, « La portée du style », *Poétique*, n° 154, 2008, p. 197-223 ; Jean-Michel ADAM, *Le style dans la langue : une reconception de la stylistique*, Lausanne, Delachaux et Niestlé, 1997.

3. On pourra lire : Gilles-Gaston GRANGER, *Essai d'une philosophie du style*, Paris, Armand Colin, 1968 ; Marielle MACÉ, *Du style !*, Paris, Minuit, 2010 ; Bruno MARTINELLI (dir.), *L'interrogation du style : anthropologie, technique et esthétique*, Aix-en-Provence, Publications de l'université de Provence, 2005 ; Andrée MERCIER (dir.), *Protée* vol. 23, n° 2, « Style et sémi-

sis », 1995 ; Susan SONTAG, « On Style », dans *Partisan Review*, n° 32, 1965, p. 543-556.

4. Étienne SOURIAU, *Vocabulaire d'esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010.

5. *Ibid.*

6. « Style » qualifie bien sûr le goût d'un individu, notamment en ce qui concerne la mode : on dira de quelqu'un qu'il a « du style », voire que ses vêtements sont « stylés ». Par extension, ce qualificatif peut même être employé à propos d'une attitude ou d'une façon d'être. Mais l'emploi cou-

style est souvent considérée comme trop imprécise et se trouve controversée ; pouvant expliquer qu'on n'y recourt guère ou que ses réapparitions dans le champ des arts plastiques et de leur théorisation ne se maintiennent pas dans le temps¹. Aussi, avant d'en venir aux raisons qui ont conduit à proposer un numéro de *Proteus* consacré à une réévaluation de la notion de style à l'ère numérique, il semble pertinent de retracer ses développements à travers l'histoire de l'art afin de préciser sa définition, quand bien même cela serait en se confrontant d'abord à ses ambiguïtés.

La notion de style dans l'histoire de l'art : Riegl, Wölfflin, Schapiro

Questions de style d'Aloïs Riegl, sous-titré *Fondements d'une histoire de l'ornementation*, paraît en 1893. Riegl y émet l'hypothèse d'une continuité dans le développement de l'ornement floral depuis l'Égypte antique jusqu'à l'art islamique, qu'il va s'employer à prouver. Le propos de l'ouvrage s'ouvre sur une réfutation des théories formalistes alors en vigueur, selon lesquelles la création artistique répond avant tout à un « instinct d'imitation² » et les formes décoratives découlent essentiellement de la technique et du matériau :

L'objectif de Riegl consistait à réfuter ou du moins à minimiser l'influence de tous les facteurs extérieurs de manière à expliquer les changements de style en termes d'évolution interne ou organique, comme un développement relativement autonome.

Le plus intéressant reste lié aux objets culturels, et plus précisément pour parler des objets des industries culturelles. On l'y confond souvent avec le genre – « j'aime ce style de film » – ou on en fait un synonyme de virtuosité – « ce peintre a un style impressionnant ».

1. En réalité, le terme style n'est pas si rare dans la littérature scientifique et spécialisée sur l'art, mais il y est très majoritairement employé de manière anodine, dans son sens courant (voir note précédente). Ce n'est que dans des publications ponctuelles qui lui sont explicitement consacrées qu'il apparaît comme un concept théorique méritant qu'on s'y intéresse.

2. Otto PÄCHT, « Aloïs Riegl (préface) », dans A. Riegl, *Grammaire historique des arts plastiques : volonté artistique et vision du monde*, É. Kaufholz-Messmer (trad.), Malakoff, Hazan, 2015, p. IX-XXVI.

Les grandes inventions artistiques, affirmait-il, ne pouvaient être dues, par exemple, à une constellation de circonstances entièrement accidentelles ou au caprice d'un artiste³.

L'exemple emblématique sur lequel Riegl appuie une partie de sa démonstration est celui des rinceaux en feuilles d'acanthé caractéristiques de l'ornementation de la période classique grecque. Alors que l'on estimait jusqu'à présent que l'apparition de cette forme était due à la volonté d'imiter la nature, Riegl montre qu'elle n'est probablement qu'une version plus stylisée de la palmette – forme utilisée jusqu'alors. Cette transformation serait due à des nécessités internes à l'art, répondant à des problèmes posés lors du passage de la forme de palmette en trois dimensions au dessin. Sa stylisation l'aurait alors fait ressembler à l'acanthé de manière fortuite. L'ouvrage se consacre à cette thèse avec une approche très précise, très technique, procédant par analyse et comparaison fine d'un grand nombre de vestiges archéologiques. La notion de style n'y est pas explicitement définie. Cependant, l'exemple de l'acanthé illustre bien comment Riegl conçoit le processus d'évolution des styles, ce que décrit Otto Pächt :

L'observation de la nature n'était pas la cause de l'innovation artistique ; le facteur réellement déterminant n'aurait pas pu se trouver dans une impulsion venue de l'extérieur mais dans ce qui paraissait être des forces motrices et contraignantes à l'intérieur du développement artistique. [...] Dans le tableau que dresse Riegl de leur développement [des courant stylistiques], les changements de style sont très significatifs pour une raison spécifique : la continuité n'est pas simplement une continuation, chaque phase stylistique crée ses propres préoccupations qui sont résolues dans la phase suivante, mais pour faire naître de nouveaux conflits auxquels doivent être trouvées de nouvelles réponses. [...] dans une sorte de « prophétie rétrospective », l'historien d'art montre que l'évolution artistique a été contrainte de se faire dans la direction qu'elle a prise⁴.

3. *Ibid.*, p. XII-XIII.

4. *Ibid.*, p. XII-XIV.

Pour Riegl, le style n'évolue pas tant par observation de la nature ou développement technique que mu par des « forces motrices » internes à l'art. Pächt fait ici allusion au « quelque chose » dont parle Riegl dès le premier chapitre de *Question de style*, expliquant l'émergence des « arts de surface » tels que le dessin ou la peinture : un « quelque chose » en l'homme qui le pousse à l'art et qui « a engendré librement et de façon autonome des combinaisons géométriques de lignes, sans avoir à interposer d'abord un élément matériel¹ » pour l'expliquer. Dans *L'Industrie artistique tardo-romaine* (1901), ce « quelque chose » prend le nom de *Kunstwollen*, volonté d'art, impulsion esthétique², ou encore « ce qui détermine l'art », et qui constitue « le facteur déterminant conditionnant l'apparence spécifique d'une œuvre d'art que nous appelons son style³ ». Le *Kunstwollen* comporte aussi une notion de « devoir », tel ou tel développement de l'art apparaissant comme une nécessité. Pächt signale même que Riegl a pu employer le terme de « destin » à propos de l'évolution de l'art antique. L'émergence de tel ou tel style, chez un artiste individuel comme chez un groupe d'artistes, dans une époque ou dans un pays donnés, découle moins de facteurs externes que de cette impulsion interne à l'art.

Contemporain de Riegl, Wölfflin publie un certain nombre d'ouvrages qui questionnent le style et qui vont influencer considérablement non seulement la théorie de l'art, mais également d'autres disciplines, comme la littérature⁴. Dans *Renaissance et Baroque* (1888) l'historien envisage le baroque, non pas comme une déchéance de la Renaissance, mais au contraire comme un style autonome ayant sa propre esthétique caractérisée par le mouvement, l'asymétrie et la dissonance. Sa conception du baroque en tant que style :

ouvre un nouveau chapitre de la théorie des arts. L'unicité de la norme, l'invariance du canon antique sont remplacées par la constitution d'un style nouveau, qui marque un nouveau départ. C'est une rupture épistémologique. [...] La norme renais-sante peut mourir, le baroque forme un nouveau style, et la production d'art n'est pas réductible à une norme invariante⁵.

Précurseur, il fut ainsi le premier à proposer une théorie selon laquelle nous pouvons définir un style en analysant la forme de la composition et à mettre en place un système analytique qui décrit ces mutations stylistiques comme un « sentiment vital » propre à la société et l'époque que l'art révélerait.

En 1915, Wölfflin publie *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, un ouvrage qu'il préparait depuis 1906 et qui démontre l'aboutissement de sa réflexion sur l'autonomie relative des formes en explorant cinq catégories élémentaires de la composition qu'il considérait comme « des formes de représentation universelles⁶ ». À travers un jeu de polarités – opposant le linéaire au pictural, la présentation par plans à celle en profondeur, la forme fermée à la forme ouverte, la pluralité à l'unité, la clarté à l'obscurité – et une série d'œuvres issues de l'art classique et baroque, l'auteur analyse et démontre les changements stylistiques essentiels opérés dans l'histoire de l'art. Selon Wölfflin, ces éléments formels de l'œuvre sont créateurs de sens et constituent ce qu'il nomme le style *individuel*. La comparaison des différents styles individuels permet de faire émerger soit les différences soit des caractéristiques universelles qui une fois organisées en plus grands groupes permettent l'apparition « d'un style d'école, d'un style de pays et d'un style de peuple⁷ ». L'auteur propose ainsi un modèle autant particulier que transversal dans le sens où son schéma englobe la singularité interne et la spécifi-

1. Alois RIEGL, *Questions de style : fondements d'une histoire de l'ornementation*, Paris, Hazan, 2002, p. 37.

2. Les deux locutions sont de Pächt.

3. Otto PÄCHT, « Alois Riegl (préface) », art. cit., p. xvi.

4. Voir Oskar WALZEL, Axel NESME, « L'architecture du drame shakespearien », *Littérature*, n° 105, 1997, p. 83-101 ; René WELLECK, *Concepts of Criticism*, Stephen G. Nichols Jr (éd.), New Haven, Yale University Press, 1963, « The Concept of the Baroque in Literary Scholarship », p. 69-127.

5. Anne SAUVAGNARGUES, « Le goût baroque comme détermination d'un style : Wölfflin, Deleuze », *Appareil*, 9 | 2012, 02 juillet 2012, <<http://journals.openedition.org/appareil/1413>>, consultée le 2 septembre 2023.

6. Heinrich WÖLFFLIN, *Principes fondamentaux de l'histoire de l'art*, C. et M. Raymond (trad.), Marseille, Parenthèses, 2017, p. 32-33.

7. *Ibid.*

citée morphologique d'un style mais aussi l'insertion de cette unicité dans l'universalité de l'évolution des styles. « Ainsi définie, la notion de style s'avère ambiguë, illustrant à la fois un processus général et l'individualité créatrice¹ ».

Plus tardivement, en 1953, Meyer Schapiro offre avec son article « La notion de style » une synthèse critique des différentes approches du style et du phénomène artistique qui l'ont précédées. L'article s'ouvre sur la définition suivante :

Par « style », on entend la forme constante – et parfois les éléments, les qualités et l'expression constants – dans l'art d'un individu ou d'un groupe d'individus. Le terme s'applique aussi à l'activité globale d'un individu ou d'une société, comme quand on parle d'un « style de vie » ou du « style d'une civilisation² ».

Cette définition donne le ton d'une approche de l'art qui tient compte de ses extériorités, du contexte socio-culturel dans lequel il est produit. Elle se trouve très vite complétée, précisée, si ce n'est amendée. Schapiro s'emploie à énumérer les différentes approches du style et à en montrer les limites, non sans saluer toutefois les apports de chacune d'elles. Tour à tour sont discutées la vision organique du style et l'approche cyclique de Wölfflin et Riegl qui en découle, l'idée d'inféodation du style au matériau, à la technique ou encore au contenu, et enfin l'approche psychologisante de l'art. C'est en creux, à partir des limites énoncées tout au long de l'article, que l'on comprend comment Schapiro envisage le style. Son insistance régulière sur la nécessité d'une approche générale des styles et sur la prise en compte du contexte se cristallise dans un appel à une approche marxiste du phénomène artistique. Il envisage d'expliquer le style à partir des « formes de la vie sociale », dans la mesure où – parmi d'autres arguments en faveur de cette approche – les grandes époques de l'histoire de l'art corres-

pondent aux grandes époques de la vie sociale, de l'économie, de la religion, des systèmes politiques. S'intéressant autant à l'art primitif, à l'art médiéval ou à l'abstraction de ses contemporains, la théorie générale proposée par Schapiro

se fonde sur une idée que Marx n'a pas développée et selon laquelle les formes les plus élevées de la vie culturelle correspondent à la structure économique d'une société donnée, cette structure étant définie à partir des relations de classe dans le circuit de la production et au niveau technologique. Entre les relations économiques et les styles de l'art intervient le processus de la construction idéologique : cette transposition complexe et imaginaire des rôles et des besoins des différentes classes affecte le champ spécifique – religion, mythologie ou vie civile – qui fournit les thèmes principaux de l'art³.

L'intérêt de cette approche n'est pas seulement d'interpréter « les relations changeantes de l'art et de la vie économique à la lumière d'une théorie générale de la société⁴ » mais aussi de la place donnée « aux divergences et aux conflits dans le groupe social comme éléments moteurs de l'évolution, et à leur effet sur la vision du monde, sur la religion, les conceptions morales et les idées philosophiques⁵ ».

Les tensions internes du style : des problématiques d'actualité ?

Aucun des travaux de ces historiens de l'art n'arrête véritablement de définition de la notion de style : « La question qui demeure ouverte, Schapiro le reconnaît dans l'un de ses textes, c'est celle d'une théorie du style⁶ ». Ainsi que le rappelle Carboni au détour d'un article proposant d'appliquer la méthode de Riegl à l'art abstrait et contemporain :

1. Cécile VOYER, « Le style à l'épreuve de "la pensée figurative" : état de la question et perspectives », dans C. Connochie-Bourgne, S. Douchet (dir.), *Effets de style au Moyen Âge*, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, 2012, p. 95-106.

2. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, Paris, Gallimard, 2005, « La notion de style », p. 35.

3. *Ibid.*, p. 83.

4. *Ibid.*

5. *Ibid.*

6. Enrico CASTELNUOVO, Roland RECHT et Robert A. MAXWELL, « Meyer Schapiro et la sculpture romane. Questions autour d'une non-réception en France », *Perspective. Actualité en histoire de l'art*, n° 1, 31 mars 2006 p. 80-96.

encore faut-il bien marquer une distinction entre *le* style et *un* style. Le style est un modèle intelligible, éternel et immobile, alors qu'un style se définit par son développement même, lequel comporte des moments de fléchissement et d'affaiblissement au sein de formes réunies en quelque sorte dans une cohabitation réciproque¹.

C'est là peut-être une première sorte d'ambiguïté dans la notion de style. S'intéressant à l'évolution *des* styles, les travaux mentionnés présupposent ou entendent construire une définition *du* style de manière implicite. L'établissement d'une définition générale de la notion de style appliquée à l'art semble compromise, et on serait réduit à se contenter des définitions courantes dont il a été fait mention plus haut. Cela étant, en décrivant et en s'intéressant aux facteurs déterminant tel ou tel style, et plus généralement en essayant de déterminer des principes évolutifs généraux du ou des styles, ces textes permettent de préciser un peu ce en quoi la notion de style est ambiguë, voire ne se dessine que dans des contradictions. Ainsi, le recours à ces textes fondateurs de l'histoire de l'art permet d'identifier un certain nombre de tensions inhérentes à la notion de style. On pourra se demander si et comment ces tensions sont rejouées et problématisées dans le contexte de l'art actuel et en particulier par les pratiques numériques.

Les pratiques contemporaines

Si le style est défini à travers les siècles comme un « langage formel » dont les contours acquièrent une certaine souplesse selon différents critères tels que la période, le champ d'études, les matériaux, les processus et les techniques utilisées, quel usage peut-on trouver dans la création numérique actuelle ? Peut-on délimiter un cadre précis à l'intérieur duquel le style prend un sens ?

La première difficulté d'un tel cadre est le fait que la création contemporaine « se définit par l'absence d'unité stylistique susceptible de former un critère² ». L'œuvre d'art ne s'y donne plus comme un objet achevé, une réalité préexistante, elle se présente plutôt comme un processus évolutif et ouvert « où chacune de ses actualisations implique la variation³ ». Dans cette diversification de variations possibles s'ajoute l'implication du public qui peut désormais participer activement et interagir avec l'œuvre structurant à chaque fois de façon originale l'expérience qui en découle. Cette conception de l'œuvre nous amène à nous interroger sur sa définition ainsi que sur celle de la notion de style et d'auteur. Est-ce que les réalisations actuelles avec cette ouverture n'invitent pas finalement à l'effacement des caractéristiques individuelles propres à un certain style ? Est-ce que « [...] la marque de l'[artiste] n'est plus que la singularité de son absence⁴ ? » pour reprendre Foucault.

Il est vrai que les pratiques contemporaines ne semblent pas pouvoir être saisies facilement en termes de style. À la disparition progressive de l'individualité de l'auteur et à la collectivité du processus artistique pourraient s'ajouter la pluralité des techniques et des médiums employés par les artistes, la délégation de la fabrication des œuvres, la primauté de l'idée ou du processus de création sur la forme, les pratiques sans incarnation dans un objet, etc. On peut ajouter à cette liste l'emploi des outils numériques qui accentuent parfois les spécificités de l'art contemporain et reconduisent avec elles à un désintérêt pour la notion de style. Malvaro souligne ce souhait de la part des artistes contemporains de « se situer *hors style* » car comme elle explique :

le mot semble vouloir ancrer l'œuvre dans une définition formelle trop rigide. En effet, au cours de ce siècle, la notion de style a été ébranlée sans ména-

1. Massimo CARBONI, « Ornement et Kunstwollen », V. Lasserre (trad.), *Images Re-vues. Histoire, anthropologie et théorie de l'art*, n° 10, 25 octobre 2012, <<http://journals.openedition.org/imagesrevues/2032>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Arthur C. DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'Histoire*, *op. cit.*, p. 39.

3. Anne-Marie DUGUET, « Dispositifs », *Communications*, n° 48, 1988, p. 225.

4. Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », *Bulletin de la Société française de philosophie*, 63^e année, n° 3, juillet-septembre 1969, p. 73-104.

gement par une remise en question radicale. Elle apparaît rejetée même par la nécessité de nouveaux paradigmes ou par l'irruption de nouveaux moyens technologiques auxquels se mesurent aujourd'hui les artistes¹.

Au niveau bibliographique, nous observons que le terme même de *style* s'avère déprécié par les critiques de l'art contemporain et apparaît même comme obsolète. La dernière publication d'ampleur à son propos reste à ce jour le numéro que la revue *Ligeia* y consacra en 1995. Il semble que l'on préfère parler de "langage" ou de "vocabulaire" plastique, conduisant par-là à valoriser plutôt les matériaux choisis par l'artiste que la manière qu'il a de les agencer.

Pourtant, si le terme est devenu obsolète, il est loin de disparaître. Comme le remarque Buci-Glucksmann « si de nombreux artistes revendiquent un « anti-style », la théorie de l'art « nominaliste » la plus proche des pratiques contemporaines, le maintient et le reformule² ». Il est vrai qu'on peut constater que le style n'est pas totalement absent des pratiques contemporaines, singulièrement celles utilisant le numérique. En premier lieu, on peut penser aux pratiques graphiques et picturales à l'ordinateur. Dans le domaine du dessin génératif, on distingue au premier coup d'œil un Frieder Nake d'un Vera Molnar, un Mark Wilson d'un Casey Reas : manifestement, chacun possède un « style » qui lui est propre, et ce malgré l'absence du geste. En illustration et en bande dessinée, de nouvelles caractéristiques formelles émergent de l'utilisation du numérique (collage de Dave McKean par exemple) et de la publication sur les blogs et réseaux sociaux (exécution rapide et trait plus "lâché"). De nouvelles interfaces matérielles telles que les écrans tactiles, les tablettes graphiques, ainsi que les manettes ou détecteurs de mouvements, réintègrent le geste de l'artiste.

Cela nous amène à poser la question du style à nouveaux frais. Tout au long des pages qui suivent, notre volonté consiste ainsi à sortir la

notion de style de son approche traditionnelle pour l'inscrire dans un cadre transdiscursif qui réactualise son utilisation dans la création actuelle. Les auteurs traitent ainsi cette question par un retour historique, philosophique ou littéraire de la notion au croisement de l'innovation numérique et de la création contemporaine, instaurant de nouvelles pistes. Les différents axes de réflexion de ce numéro s'articulent principalement autour des trois polarités retrouvées dans l'historiographie de la notion de style, saisies et analysées en termes actuels.

Entre internalité et externalité

La question de la caractérisation des styles est source d'une première tension entre internalité et externalité. Le style résulte-t-il de facteurs extérieurs liés au contexte historique, social, politique, etc. ou de nécessités internes à l'art ? La question vaut autant pour le style d'une époque ou d'un groupe social que pour celui d'un individu. L'approche de Schapiro incarne la première option, celle de Riegl la seconde, même si l'application de ces préceptes n'est pas si catégorique en pratique. En revanche, tous deux écartent avec Wölfflin l'explication matérialiste selon laquelle le style était d'abord déterminé par la technique et le matériau dont émergerait la forme.

On peut penser que cette question mérite d'être posée à nouveau à propos des technologies numériques³, en particulier du côté du *software*. La forme du document numérique est largement tributaire des programmes informatiques d'écriture qui permettent de les créer. Souvent, une partie de la forme, de l'allure générale du document, n'est pas du fait de l'artiste et lui échappe. Les *templates* imposés par les plateformes de publication de contenus (blogs, réseaux sociaux) sont un arché-

1. Laura MALVANO, « Le style en question », art. cit., p. 40.

2. Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Le Style et la manière : de l'Esthétique à l'Anti-Esthétique contemporaine », art. cit., p. 52.

3. Dans la lignée d'Henri Focillon – pour rester dans le domaine de l'histoire de l'art – pour qui la vie des formes dépend en grande partie de la matière et de la technique, sans y voir de déterminisme toutefois. « Nous devons tenir compte des interférences techniques pour comprendre le jeu des formes dans la matière » (Henri FOCILLON, *Vie des formes*, J.-M. Tremblay (éd.), Chicoutimi, Université du Québec, 2002, p. 74).

type de ces « architectes¹ ». L'auteur n'y a qu'une marge de manœuvre réduite le plus souvent à quelques options de personnalisation et ne peut pour le reste que se conformer à ce qui est prévu par le programme. Dès lors, le document numérique et par extension l'œuvre sont en grande partie préformatés par ces programmes qui véhiculent un certain nombre de conventions culturelles et prescrivent des usages et des pratiques, tant du côté de la production que de la diffusion. En ce sens, les programmes ne sont pas neutres. Les *software studies* interrogent justement les choix esthétiques, mais aussi politiques ou idéologiques, qui président à leur conception. Elles en étudient les effets socio-culturels ; y compris dans le champ de la création, à l'exemple des travaux de Lev Manovich sur les logiciels de création² ou *Instagram*³. Celui-ci y montre comment les spécificités techniques de ces outils infléchissent la façon de créer et concourent à l'apparition de styles identifiables, jusqu'à redéfinir l'idée qu'on se fait des médias.

En pratique, se pose la question des critères du style : quelle est leur nature et à partir de quand sont-ils pertinents pour distinguer, par exemple, deux artistes ? On ne parvient guère à décrire les caractéristiques des styles « mathématiquement⁴ », au contraire il est difficile d'éviter le « langage vague des qualités⁵ » (où commence une couleur chaude ? Une couleur froide ?). L'histoire de l'art et le marché ont pu établir de tels critères à des fins d'attribution des œuvres du passé, et reposant essentiellement sur la manière, la touche, la virtuosité de l'artiste. Or, le *software* semble faire « écran » entre la main et le support, entre l'artiste et sa création, dans la mesure où le support ou le matériau ne sont plus marqués par l'empreinte

directe de l'artiste. De plus, les conventions implémentées dans les programmes, de même que l'utilisation d'algorithmes largement autonomes dans certaines pratiques, marqueraient autant sinon plus la forme de l'œuvre que les choix plastiques de l'artiste. Dès lors, faut-il aller chercher des critères de caractérisation d'un style dans le *software* ? Par exemple, est-ce que le choix ciblé de certaines fonctionnalités logicielles (copier-coller, filtres *Photoshop*, etc.) ou leur emploi récurrent peuvent manifester une singularité (à l'échelle individuelle) ou faire école (à l'échelle collective) ? Le style peut-il résider dans le code, au sens où les développeurs parlent parfois de « style de code » signifiant la conception d'un algorithme et la rédaction d'un programme ?

La technique et les outils utilisés seraient donc un des truchements par lesquels un contexte social, culturel ou politique, l'esprit d'une époque, seraient traduits en termes esthétiques et stylistiques. L'existence d'artefacts possédant un style atteste quant à elle de l'existence dans la société d'une activité qu'on appelle « art ». Le style est une donnée culturellement et socialement située : s'il y a style, c'est que l'on a affaire à un artefact ou une pratique relevant de l'art. Dès lors, on peut se demander si trouver des traces de style dans un champ qui en est *a priori* dénué telle que l'industrie du jeu vidéo aboutit à un changement de statut de l'objet considéré qui, de produit de l'industrie culturelle, se verrait dès lors qualifié d'œuvre d'art⁶.

À l'autre bout de la polarité, le style serait un mouvement interne à l'art. Pour Edmond Couchot, le style n'est pas étranger à l'art numérique dans la mesure où l'interactivité « rend possible [l']aller-retour entre l'œuvre et l'auteur ; [elle] réintroduit de la subjectivité, de l'émotion, dans l'ordre froid du calcul⁷ ». Cette proposition repose sur l'idée que l'art numérique serait nécessairement froid ; le style apparaît alors comme un « remède » à ce qui est perçu comme un aspect négatif. Plus que cela, le remède serait une propriété nécessaire de l'art numérique.

1. Yves JEANNERET et Emmanuël SOUCHIER, « L'énonciation éditoriale dans les écrits d'écran », *Communication & Langages*, n° 145, 2005/1, p. 3-15, <<https://doi.org/10.3406/colan.2005.3351>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Lev MANOVICH, *Software Takes Command*, New York (NY) / London / New Delhi / Sydney, Bloomsbury Publishing, 2013.

3. Lev MANOVICH, *Instagram and Contemporary Image*, Auto-Édité, s. l., 2017, <<http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Meyer SCHAPIRO, *Style, artiste et société*, op. cit., p. 39.

5. *Ibid.*

6. Voir dans ce numéro : Thierry SERDANE, « Marque de style, trace de présence. Jeu vidéo, du produit à l'œuvre ».

7. Edmond COUCHOT, « Du style et des images numériques », art. cit., p. 117-124.

Le style ne serait pas non plus tributaire d'un médium en particulier. Pour reprendre la polarité de Wölfflin : un médium pictural peut produire du linéaire, et réciproquement. Ce constat autorise à envisager des circulations formelles et stylistiques entre la peinture et le pixel, entendu comme matière même du numérique¹. D'une certaine manière, les transferts observés rejouent la tension externalité/internalité, non plus au niveau de l'art dans son ensemble, mais à l'échelle de deux pratiques artistiques différentes, l'une traditionnelle et l'autre numérique, chacune constituant une source externe de formes potentielles pour l'autre. Ces transferts relèvent en même temps de mouvements globaux internes à l'art à l'ère numérique, tous médiums et pratiques confondus.

Entre l'individuel et le collectif

Une seconde tension se joue dans la polarité individuel/collectif, due à la double signification de rassemblement et de distinction de la notion. Le style apparaît toujours sur un mode fractal, où le style d'un individu ou d'un groupe s'inscrit dans un groupe plus vaste (école, époque, aires, etc.), et ainsi de suite. Ce système de poupées russes est d'autant plus net chez Wölfflin que le même cycle se répète à chaque échelle : par exemple, de la même manière que chaque grande ère, le style gothique comporte sa période classique suivie de sa période baroque. L'articulation du *Kunstwollen* individuel avec celui de l'époque se pose à Riegl, qui répond que « les génies ne se situent pas en dehors de leur tradition nationale ; ils en font partie intégrante² ». On peut ainsi se demander dans quelle mesure la ligne de partage entre l'individuel et le collectif se déplace quand on utilise des outils numériques qui portent l'empreinte de multiples individualités, celles de leurs concepteurs, du public ou celles des *items* d'une base de données potentiellement gigantesque. Archétypes de ces questions, les pratiques de *samplings* ou de *mask-ups* nous inclineraient à penser le style en

termes de production de nouveaux récits et de nouveaux affects, et dans son « inscription dans une histoire des formes et des représentations³ ».

Les architextes, tels que décrits *supra*, impliquent que le document numérique et par extension l'œuvre sont foncièrement le produit d'un travail collectif. En effet, les contraintes et conventions culturelles prescrites par les programmes et qui se manifestent dans l'œuvre sont définies et élues par les concepteurs dudit programme. La notion d'« énonciation éditoriale⁴ » qualifie cette multiplicité des instances énonciatives dont le document numérique est le produit : l'auteur et l'ensemble des corps de métier, voire des individus, qui interviennent dans la conception des programmes que l'auteur utilise. La forme échappe en partie à l'auteur puisqu'elle est du ressort d'autres personnes ou organisations. Dès lors, la tension entre l'individuel et le collectif ne se jouerait plus seulement dans le dialogue de l'œuvre avec d'autres œuvres, ou dans des variations individuelles au sein d'un style partagé, mais à l'intérieur même de l'œuvre, tant dans sa dimension opératoire que dans sa finalité⁵.

Un autre aspect à prendre en compte dans notre réflexion est celui de l'interactivité, une notion qui fait suite aux préoccupations esthétiques manifestées dans les années 1960. Dans cette période anticonformiste, les artistes rejettent la tradition et les enseignes du passé, faisant surgir de nouvelles formes d'art qui renouvellent notre rapport à l'œuvre et façonnent un nouveau type d'expérience. Nous observons tout particulièrement une volonté de plus en plus présente de faire participer le spectateur dans l'œuvre en lui donnant une place centrale et lui proposant des expériences singulières. Ce dernier quitte ainsi son statut de simple observateur pour prendre désormais part dans l'action artistique.

3. Voir dans ce numéro : Adrian FIX, « Arthur Jafa : défier les notions de style et d'auteur dans une œuvre numérique ».

4. Emmanuel SOUCHIER, « L'image du texte pour une théorie de l'énonciation éditoriale », dans *Les cahiers de médiologie*, n° 6, 1998/2, p. 137-145, <<https://doi.org/10.3917/cdm.006.0137>>, consultée le 2 septembre 2023.

5. Voir dans ce numéro : Christophe PIQUE, « Les technologies numériques au cœur du processus créatif, l'émergence d'un *hyperstyle* ».

1. Voir dans ce numéro : Chloé PERSILLET, « *Ut pictura pixelus, ut pixelus pictura* ? Le style à l'épreuve de la matière ».

2. Otto PÄCHT, « Aloïs Riegl (préface) », art. cit., p. xx.

Avec le développement des technologies numériques l'interactivité prend un sens beaucoup plus complexe multipliant les enjeux autour de la variation et de l'ouverture de l'œuvre. Comme le fait remarquer Jérôme Glicenstein :

il ne s'agit pas avec l'interactivité numérique, comme avec la participation de construire un tout, ni même simplement de participer à une œuvre en mouvement, mais plutôt de réaliser l'œuvre, de la faire exister, lors de son activation, du temps propre de son actualisation¹.

L'interactivité met en tension l'individuel et le collectif dans la mesure où l'œuvre dans son entièreté est le produit du travail d'un « auteur-amont » – à l'origine du projet qui définit les conditions et la participation du spectateur – et d'un « auteur-aval² » – qui actualise et active l'œuvre et ses potentialités lors de son expérience. Cela a profondément changé la notion d'œuvre qui de l'objet immuable et sacré s'ouvre à l'extérieur de lui-même et acquiert des propriétés dialogiques avec son environnement et le public. Cet espace d'échanges devient encore plus vaste avec les avancées en intelligence artificielle qui introduisent des entités numériques de plus en plus autonomes ayant la possibilité de décision et d'interaction avec le public et leur environnement, changeant ainsi notre rapport à la création et à l'invention³.

Nous observons que la nature même des œuvres numériques ainsi que le rapport dialogique qu'elles entretiennent avec le public élargissent les frontières définissant traditionnellement l'œuvre d'art et posent inévitablement la question de l'auteur. Dans son texte « Qu'est-ce qu'un auteur ? », Michel Foucault s'interroge déjà sur ce sujet en cherchant à identifier « qu'est-ce qu'une œuvre ? qu'est-ce que cette curieuse unité qu'on désigne du nom d'œuvre ? de quels éléments est-elle com-

posée ? Une œuvre, n'est-ce pas ce qu'a écrit celui qui est un auteur⁴ ? ». Si nous revenons sur la définition du style qui fait référence aux marques d'individualité de l'artiste, nous comprenons qu'il faut par conséquent revenir vers lui pour étudier comment cette notion de créateur, auteur, artiste se réactualise à l'ère du numérique. Que se passe-t-il avec cette « fonction d'auteur » quand on essaie de l'analyser dans le contexte de l'art numérique ? Est-ce que les fonctionnalités, les conventions d'usage et les processus de création propres aux outils numériques laissent place au style ou à l'individualité ? Si oui, dans quelle mesure ? Quels critères permettraient de distinguer et caractériser ces styles ? Comment peuvent-ils mener à redéfinir la notion de style, ou encore de « touche » ou de « manière » à l'ère numérique ?

Entre norme et écart

« Selon les termes mêmes de Riegl : le grand artiste, voire le génie, n'est rien d'autre que l'exécutant le plus parfait, l'achèvement suprême du *Kunstwollen* de son pays et de son époque⁵ ». On peut y opposer que les plus grands artistes sont ceux dont le style est suffisamment différent et singulier pour se détacher au sein du style collectif. Aussi la tension entre l'individuel et le collectif renvoie aux notions d'écart et de norme telles que définies par la linguistique d'inspiration goodmanienne : « *Le style est une norme*. La valeur normative et prescriptive du style est celle qui lui est associée le plus traditionnellement [...] *Le style est un écart*. La variation stylistique [...] se définit par l'écart par rapport à l'usage courant⁶ ».

On l'a dit, les outils numériques étant souvent conçus comme des outils prescripteurs – de pratiques, de méthodes, d'usages... –, font courir le risque d'une standardisation des formes. En 1997, Michel Bret déplore déjà les options choisies par les concepteurs des programmes de synthèse tridimensionnelle du commerce qui rabattent la conception 3D sur la seule recherche d'un réalisme photographique. Il regrette que ces options

1. Jérôme GLICENSTEIN, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4 Langages en perspective*, 1996, non paginé, <http://www.ciren.org/artifice/artifices_4/glicen.html>, consultée le 2 septembre 2023.

2. Edmond COUCHOT et Norbert HILAIRE, *L'art numérique*, Champs-Flammarion, Paris, 2003, p. 108-115.

3. Voir dans ce numéro : Morgan MORCEL, « De l'Inattribuable dans l'Art ? Du droit à l'IA : Ceci est de toi ».

4. Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? », art. cit.

5. Otto PÄCHT, « Aloïs Riegl (préface) », art. cit., p. xx.

6. Antoine COMPAGNON, *Le Démon de la théorie. Littérature et sens commun*, Paris, Le Seuil, 2014, p. 195-230.

soient ainsi élevées au rang de « vérités universelles¹ » et établissent un « style imposé² ». La question qui se pose alors n'est plus de savoir comment l'artiste se distingue d'autres artistes œuvrant dans un même courant stylistique ou possédant un style individuel semblable. La question qui se pose est de savoir comment il se distingue d'autres artistes utilisant le même programme, le même logiciel.

Depuis quelques années, le public découvre les IA génératives. Elles n'ont de cesse de l'étonner, de le surprendre, tant la génération d'images aussi crédibles semble relever du merveilleux. L'effet est d'autant plus saisissant que ces artefacts donnent « le sentiment d'un "style", ou plus exactement d'une identité graphique presque immédiatement reconnaissable, de la plus "artistique" (*Midjourney*) à la plus triviale (*Dall-E*)³ ». Ces identités ne font pas moins de ces algorithmes des outils normatifs en raison de la façon dont ils sont conçus. Les technologies du *deep learning* n'automatisent pas l'activité artistique « mais sa réduction à la génération d'artefacts visuels ressemblant à ce qui a déjà existé⁴ ». Elles « sont moins concernées par le développement d'une facture singulière que par la reproduction efficace du passé⁵ » ; aussi elles « ne produisent bien souvent qu'une image [moyenne] (résultant de données existantes)⁶ ». C'est en cela qu'elles sont normatives : les IA génératives ne font que répéter et perpétuer des canons esthétiques en produisant des synthèses stylistiques, ce qu'on pourrait appeler des *styles moyens*. L'apparence de la nouveauté vient de

ce qu'elles combinent entre elles des caractéristiques propres à différents styles⁷. C'est pourquoi elles ne possèdent pas véritablement de « singularité esthétique⁸ », ce qui pourrait être résolu en réintégrant l'humain en lui permettant d'intervenir à différents moments des processus d'apprentissage et de génération⁹. Est-ce à cet endroit que l'écart pourrait alors être marqué vis-à-vis des normes implicites véhiculées par les algorithmes génératifs ?

Marquer l'écart vis-à-vis des normes architecturales est l'objet d'une grande partie de la littérature numérique, depuis les *Petits poèmes à lecture inconfortable* de Philippe Bootz¹⁰ dans les années 2000 jusqu'à l'appropriation poétique et politique des réseaux sociaux¹¹. Dans un autre registre, le fameux *Google Adwords Happening* de Christophe Bruno (2002) était emblématique d'un tel décalage en diffusant ses propres textes en lieu et place de publicités¹². Ces exemples détournent l'utilisation prévue des outils ou services sur un plan technique et/ou dans leurs finalités

il est en effet manifeste que la plupart des équipements technologiques dont nous pouvons disposer aujourd'hui [...] ont été conçus à des fins commerciales ou fonctionnelles assez étroitement prévisibles ; il appartient alors aux artistes qui les reprennent à leur compte de montrer dans quelle mesure ce que l'on attend de tels outils peut être transgressable, dans un sens critique ou ludique¹³.

1. Michel BRET, « Méthodes d'optimisation dans la création artistique » (1997), *Le blog les algoristes*, billet du 31/01/2007, <<http://les-algoristes.over-blog.com/article-5470510.html>>, consultée le 2 septembre 2023.

2. *Ibid.*

3. Olivier ERITZSCHEID, « Une question de génération. Vers un capitalisme sémiotique », *affordance.info*, 12 octobre 2022, <<https://affordance.framasoft.org/2022/10/question-generation-capitalisme-semiotique/>>, consultée le 2 septembre 2023.

4. Anthony MASURE, *Design et humanités numériques*, Paris, Éditions B42, 2017, p. 55. Le début de la phrase paraphrase l'auteur en appliquant à l'art son propos portant sur le *design*.

5. *Ibid.*, p. 56.

6. *Ibid.*, p. 69. La version anglaise du texte donne « *images of average quality* » pour « images moyennes ». C'est la qualité de l'image sur les plans esthétiques ou artistiques qui est évaluée.

7. Ces algorithmes ont une capacité remarquable à procéder à des transferts de style, conduisant à des démonstrations éloquentes de leurs performances.

8. Voir dans ce numéro : Pia BALTAZAR et Kivanç TATAR, « Que peuvent les machines nous apprendre du style ? ».

9. *Ibid.*

10. Série de poèmes interactifs au format *Shockwave* dont le texte se dérobe aux regards à mesure que les interactions de l'utilisateur lui permettent de le dévoiler et de s'approcher de conditions de lecture favorables. Ces pièces jouent sur le sentiment de frustration du lecteur.

11. Voir dans ce numéro : Lucie LAVERGNE, « Poésie sur réseaux sociaux : un nouveau style populaire ? L'exemple d'Elvira Sastre ».

12. Ce service de Google permettait – dans son fonctionnement à l'époque – d'acheter des espaces publicitaires associés à des mots-clés dans le moteur de recherche.

13. Jean-Yves BOSSEUR, « Les interactions musique/arts visuels et les nouvelles technologies », dans J.-M. Lachaud et O. Lussac (dir.), *Arts et nouvelles technologies*, Paris, L'Harmattan, 2007, p. 31-44.

Cet appel semble dire implicitement que la transgression des outils est une condition à l'art technologique. Sans aller jusque-là, on peut se demander s'il n'y aurait de style qu'à une telle condition. Serait-il possible que le style réside moins dans la forme que dans la mise en œuvre d'une transgression de l'outil ? Par extension, le style serait-il à trouver dans les prises de positions politiques des artistes vis-à-vis du numérique et de ses conséquences esthétiques ou socioculturelles ?

L'art à l'ère numérique est soumis au défi d'outils fortement normalisateurs. Dans un tel contexte, il est vraisemblable que l'on assiste à un déplacement du jeu de la norme et de l'écart qui interroge la notion de style autant que cette dernière peut permettre de l'appréhender.

L'ère numérique du style

La notion de style ouvre ainsi un terrain de réflexion stimulant sur les liens qu'elle peut entretenir avec l'art actuel et les outils numériques. Les articles à suivre dans ce dossier thématique¹ convoquent un corpus d'œuvres assez riche, incorporant le cinéma, la peinture, les jeux vidéo, la poésie ainsi que des réalisations issues de l'intelligence artificielle. Cette ouverture disciplinaire suivie par une bibliographie composite issue de champs d'études assez diversifié démontre la complexité, mais également l'intérêt qu'implique cette notion polysémique.

Les contributions esquissent parfois une redéfinition du style en contexte numérique, répondant en cela à l'appel à contribution initial. L'exercice, bien que stimulant, est délicat, parfois vain. Toutefois, ce n'est peut-être pas, au fond, le plus important, d'autant qu'il semble pour le moins difficile de résoudre définitivement un questionnement qui a occupé les historiens et théoriciens de l'art durant presque un siècle. L'histoire de la notion de style est marquée par divers glissements de sens, sources des trois tensions développées *supra*. Loin d'être handicapantes, ces tensions

constituent pour nos contributeurs des grilles de lecture des pratiques numériques et leur permettent de problématiser un certain nombre des conséquences de l'usage des technologies dans l'art. Ils montrent ainsi que le style, dans toute son ambiguïté, et même grâce à son ambiguïté, est un outil théorique encore pertinent aujourd'hui. (Re)définir véritablement la notion de style l'aurait peut-être figée ; au contraire, les contributions la manient comme un concept vivant et ouvrent en quelque sorte l'ère numérique du style².

Anthony RAGEUL et Athina MASOURA

1. Une majorité des articles est issue de la journée d'étude « Repenser la notion de style dans les pratiques artistiques contemporaines à l'ère numérique » qui s'est tenue à l'université Toulouse Jean Jaurès le 25 octobre 2021.

2. Formulé sur le modèle de « l'époque numérique des arts », Pierre BRAUN, *L'ensauvagement graphique du code*, Rennes, Présent Composé, 2019, p. 59.