Art et numérique

Opportunité ou dévoiement des œuvres ?

Delphine JEAMMET

Directrice de la Communication et des Publics – La Villette

Il est fréquent d'entendre parler d'art numérique[1] mais aussi d'expositions ou d'expériences immersives, de réalité virtuelle[2] ou augmentée, peut-être un peu moins de *mapping video* [3] ou du rôle de l'intelligence artificielle dans l'art.

Depuis quelques années, de nouvelles offres culturelles se multiplient et suscitent engouement du public mais aussi levée de boucliers dans certains milieux artistiques ou médiatiques.

À travers des exemples récents en France, il est proposé un panorama non-exhaustif de ces expériences et une typologie de leur public.

Sera évoqué également le rôle joué en matière de médiation culturelle par ces offres culturelles, à travers le projet Micro-Folie expérimenté depuis trois ans sur le territoire français.

En préambule il convient de distinguer :

- Le numérique comme outil qui se développe au service des lieux culturels traditionnels, essentiellement les musées. Ces dispositifs proposent en général plutôt un approfondissement des œuvres et collections.

[1] L'art numérique correspond à tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux.

[2] La réalité virtuelle (en anglais, *virtual reality* ou VR) est une technologie qui permet de plonger une personne dans un monde artificiel créé numériquement.

[3] Le *Mapping video* désigne une projection vidéo d'animations sur des surfaces tridimensionnelles afin de créer des illusions d'optique.

- Deuxièmement nous parlerons de l'art numérique : il s'agit là de création originale, réalisée souvent par des collectifs d'artistes contemporains. Ce sont des artistes à part entière et d'un genre nouveau.

- Enfin, seront abordées les expériences numériques souvent dites immersives qui, à partir de chefs-d'œuvre de l'histoire de l'art, proposent une réinterprétation de ces œuvres

Nous ferons un focus sur cette dernière catégorie, sur son succès et ses limites ainsi que sur les interrogations que cela soulève.

Le numérique mis au service des établissements culturels

Quasiment toutes les institutions culturelles classiques françaises ont développé des offres numériques adossées à leurs collections permanentes, ou dans le cadre de leurs expositions temporaires. Nous pouvons citer ainsi :

• le Château de Versailles : par une visite virtuelle créée par *Google*, on peut découvrir des lieux et des situations inaccessibles à la visite réelle (il est possible de vivre l'expérience d'une promenade de nuit à la lueur des chandelles).

• en novembre 2018, le Musée de l'Orangerie offre au visiteur la possibilité de plonger presque littéralement dans les « nymphéas » de Monet, à l'aide de casques de réalité virtuelle pendant l'exposition « L'Obsession des Nymphéas » ; cette exploration se propose ainsi de mieux appréhender le processus créatif du peintre.

• à l'automne 2019, le Petit Palais, dans le cadre de la rétrospective sur le peintre italien Luca Giordano (1634-1705), proposait en fin de parcours la projection de fresques du peintre numérisées en giga pixel (et ce, à partir de la technique de *mapping video*).

• à la même date, le Louvre a développé une expérience de réalité virtuelle, « en tête-à-tête avec la Joconde », dans le prolongement de l'exposition temporaire consacrée à Léonard de Vinci. La vraie Joconde ne peut quitter la salle Denon au Louvre car c'est le tableau iconique le plus demandé par les visiteurs. L'expérience de réalité virtuelle offre une image de modernité pour un lieu patrimonial comme le Louvre.

• dès janvier 2020, la Cité architecture a proposé une visite virtuelle en groupe dans la pyramide de Khéops. Le visiteur se téléporte en groupe sur le plateau de Gizeh, en Égypte, et arpente la Grande Pyramide en taille réelle. Accompagné d'un conférencier-explorateur, le groupe est équipé de sac à dos et d'un casque VR, et les membres du groupe interagissent. Ce dispositif est novateur parce que la visite en VR ne sollicite pas seulement les yeux mais tout le corps puisque l'on se déplace au sein du monument. Cette proposition se présente comme une expérience à la croisée de l'art, de la science et de la technologie.

Ce goût pour l'immersif dans l'art n'est finalement pas si nouveau. En 1879, Eugène Viollet-le-Duc évoque son souhait d'un lieu dédié à la découverte de l'architecture,

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

et en 1882, sur la colline de Chaillot (emplacement de l'actuelle Cité de l'architecture et du patrimoine), les étudiants, mais aussi les visiteurs en famille pendant les expositions universelles, ont pu eux aussi « se téléporter » à travers le monde grâce à des reconstitutions et à des répliques en plâtre de différents monuments ; l'idée d'immersion était donc déjà bien présente à la fin du XIX^{e} siècle.

Nous pouvons citer également l'exposition « Pompéi » proposée par le Grand Palais début juillet 2020 ; les œuvres provenant du site archéologique s'insèrent dans une scénographie assez spectaculaire qui offre au visiteur le sentiment d'une déambulation dans les rues de la ville antique jusqu'au moment fatidique où l'irruption du volcan, sur un écran géant et avec forts effets sonores, le submerge.

Le Palais de Tokyo, référence de l'art contemporain, a ouvert en janvier 2020 « le palais virtuel », lieu permanent dédié à l'art VR, et son directeur général, Christopher Miles, défend le projet comme incontournable en déclarant de façon provocante qu'« il faut donner aux artistes la possibilité de subvertir la réalité avec la VR, sinon ce sont les militaires et les pornographes qui le font ».

Dans une moindre mesure, l'exposition « Toutankhamon » présentée à la Grande Halle de La Villette d'avril à septembre 2019 introduisait une scénographie particulière et l'utilisation de nouvelles technologies : une plongée dans l'obscurité, l'utilisation de cartels vidéo, des reconstitutions en images 3D, la présence continue de la musique pour une immersion totale, ainsi qu'un film d'introduction et une ouverture théâtralisée sur les collections.

L'art numérique

Les artistes numériques se servent à la fois des nouvelles technologies pour créer, mais certains vont plus loin dans la démarche, font du numérique leur sujet et questionnent les effets voire les dérives de ces technologies dans nos vies.

Ryoji Ikeda est un pionnier de l'art numérique, ses œuvres rendent tangible et visuelle la notion de *Big Data*[4]. En décembre 2017 était présentée à la Villette son installation monumentale « *Test pattern* » : cette œuvre traduisait tout type de données en images noires et blanches, à l'image du code binaire qui régit les systèmes informatiques.

Les images étaient projetées au sol à des cadences ultra-rapides, avec un effet de codes-barres – et le tout défilait de façon stroboscopique dans l'obscurité, ce qui mettait à l'épreuve la perception et presque l'équilibre du visiteur.

L'artiste numérique va malmener ces outils, bousculer leur utilisation traditionnelle, leur « mode d'emploi » pour exprimer quelque chose d'autre. C'est notamment ce que propose l'artiste Filipe Vilas-Boas. En mars 2017, il a présenté « *The Punishment* », une installation faite d'un bras robotique écrivant de façon frénétique et répétitive, à la manière d'un écolier puni : « Je ne dois pas faire de mal aux humains… Je ne dois pas faire de mal aux humains… ».

[4]Il s'agit d'un ensemble très volumineux de données ; l'explosion quantitative des données numériques a obligé les chercheurs à imaginer de nouvelles façons d'analyser le monde.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

TeamLab : un autre exemple d'art numérique. En 2018, La Grande Halle accueillait le projet du collectif japonais *TeamLab* : première installation d'ampleur en France sur 2 500 m2 et *via* un niveau de technologies très sophistiqué composé de centaines de capteurs interactifs et de vidéoprojecteurs, un montage long et complexe. Les visiteurs pouvaient se fondre dans des paysages oniriques, sous la grande cascade lumineuse, et par leurs mouvements faire pousser des fleurs sous leurs pas, effleurer des papillons, suivre des animaux marins dessinés soi-même et scannés. Le nombre de visiteurs a dépassé 300 000 personnes en 4 mois (l'objectif fixé au départ était de 150 000 visiteurs). Le collectif *TeamLab* est considéré comme un collectif d'artistes numériques dans la mesure où il existe cette notion d'œuvres originales.

À noter qu'en octobre 2019 s'est créé en France le premier « *Immersive Art Festival* » à l'Atelier des lumières, confirmant l'engouement du public pour ces œuvres d'un autre genre.

En février 2020, l'exposition « Le supermarché des images » au Musée du Jeu de Paume convoquait plusieurs œuvres numériques et posait un regard incisif sur le rôle des images dans notre société (dont « *Patterns of life* » de Julien Prévieux, « *Obsolete Heroes* » de Martin Le Chevallier, « *Storage* » de Geraldine Juárez entre autres).

Les expériences numériques

Nous abordons maintenant la troisième catégorie évoquée en introduction, celle qui suscite le plus d'interrogations : les expositions immersives ou plus précisément les expériences immersives. Tout comme « Imagine Van Gogh » présentée en 2017 à la Villette, l'exposition « Imagine Picasso » qui a débuté le 17 octobre 2019, à la Sucrière de Lyon, propose de plonger le visiteur au cœur des œuvres peintes par l'artiste pour en explorer les détails. Il est significatif que les œuvres soient projetées ; elles sortent de leur cadre pour gagner tout l'espace – murs, sol et plafond – et ce, dans un foisonnement de flux continu et mis en musique. Cette approche est souvent vantée comme une expérience « artistique et ludique et surtout accessible à tous ». Pour ce qu'on peut caractériser de mise en scène, les producteurs d'« Imagine Picasso » ont fait intervenir le célèbre architecte Rudy Ricciotti (architecte entre autres du Mucem à Marseille) et l'historienne de l'art Androula Michael.

Un autre lieu a défrayé la chronique dans cet univers, en avril 2018 : l'Atelier des Lumières, situé dans une ancienne fonderie d'acier du 11e arrondissement de Paris. Il se présente comme le premier centre d'art numérique de la capitale. À partir d'images du peintre autrichien Gustav Klimt, une technologie spécifique, AMIEX® (*Art & Music Immersive Experience*), coordonne à grande échelle des milliers d'images et de sons de haute qualité, utilisant des projecteurs laser surpuissants connectés par fibre optique à une batterie de serveurs graphiques. Sur une surface de 3 300 m2 se déploient 140 vidéoprojecteurs et 50 enceintes haute définition.

L'expérience sur Gustav Klimt engrange en un an et demi plus de 2 millions de visiteurs. Très nettement, la structure du public est différente de celle recensée dans les musées ou lieux plus traditionnels (comme le Grand Palais ou le Louvre).

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

Aux Baux-de-Provence, les 7 000 m2 des Carrières de Lumières accueillent, depuis 2012, ce type de propositions, dans un cadre extérieur naturel cette fois (les carrières de pierre des Baux-de-Provence). Aux manettes, la même équipe que celle de l'Atelier des Lumières : l'opérateur Culturespaces (filiale du Groupe Engie) et trois concepteurs – Gianfranco Iannuzzi, Renato Gatto et Massimiliano Siccardi.

Les Bassins de Lumières, en juin 2020, se sont ouverts à Bordeaux, sur le même principe de projections au cœur de l'ancienne base marine (avec une dimension supplémentaire, celle du reflet des images dans l'eau des bassins) – toujours produit par Culturespaces dont le slogan est « partager la culture ».

Le succès public – au sens du nombre de visiteurs – est incontestable. Des centaines de milliers de visiteurs se sont bousculés. L'Atelier des lumières enregistre plus de visiteurs sur une année que les expositions du Grand Palais (chiffres 2018). Mais surtout, il est à noter que ces offres attirent un public différent : les statistiques et études de publics relèvent que ces dispositifs permettent globalement d'attirer un public plus jeune, plus familial, et moins habitué des institutions culturelles. La fréquentation de ces lieux est vécue comme une sortie culturelle qui se pratique en famille – on voit apparaître plus de jeunes enfants mais également des adolescents. Or, s'il est une cible de publics difficile à attirer dans les musées (ou aux spectacles) ce sont bien les adolescents. Ces derniers – « *digital natives* » – seront plus facilement enclins à une pratique muséale si les outils numériques de leur quotidien font partie du dispositif.

Par ailleurs, il est intéressant de noter que beaucoup de ces expositions immersives sont proposées dans des lieux hybrides dont l'objet de départ n'est pas d'être « culturel. On peut donc faire l'hypothèse que, pour le public, ceux-ci sont moins intimidants et qu'ils ont souvent un ancrage social ou économique ancien : les Baux dans des carrières, l'atelier des Lumières à Paris dans une ancienne fonderie, la Sucrière à Lyon dans un ancien bâtiment industriel des années 30 pour « Imagine Picasso » ; La Grande Halle à la Villette est une ancienne Halle aux bestiaux, on peut citer encore Le lieu Unique à Nantes (situé dans l'ex-usine de gâteaux LU) *etc.*

Ces installations permettent la découverte ou redécouverte d'artistes sous un autre angle, de façon plus dynamique, plus ludique. On peut arguer aussi que certaines œuvres patrimoniales sont trop fragiles pour être transportées voire exposées ; l'immersif est donc parfois l'opportunité de donner accès à des œuvres devenues inaccessibles pour de nombreux citoyens.

On voit le retour du collectif *;* dans de nombreux cas, ce qui prévaut dans le choix du public est l'idée d'une expérience partagée. On constate souvent plus d'interaction entre le public au sein de ces expositions dites immersives.

L'art immersif répond à un besoin d'éprouver de multiples sensations, en faisant souvent appel à plusieurs sens à la fois (visuel, auditif, tactile souvent, olfactif dans certains cas). C'est à ce titre une promesse d'évasion. Très souvent, une sonorisation de haut niveau diffuse de la musique ou des éléments de bruitage rendant l'immersion plus complète. Ces expériences impliquent une pratique très singulière où le visiteur se laisse porter, dans laquelle de nombreux sens sont convoqués.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

Cependant, les critiques commencent à pleuvoir notamment de la part de la presse spécialisée. À propos de l'expérience « Imagine Picasso », on peut lire des descriptions très critiques sur le mouvement de ces images qui écrasent le spectateur, le rendent passif, assommé, sans distance ni recul.

Dans la mesure où n'est pas donnée à voir l'œuvre tangible mais une interprétation, il y a trahison de l'artiste et dévoiement de son œuvre ; pour certains, il ne peut s'agir d'art muséal au sens de mise en contact direct avec les œuvres, mais bien d'une interprétation autour de l'œuvre. On parle de trahison car ces propositions culturelles ne tiennent pas compte de la matérialité, du format, de la composition immobile qui ont été soigneusement mûris et définis par l'artiste.

D'aucuns associent plus ces propositions à du divertissement, en faisant référence aux panoramas[5] et carrousels des XVIII^e^ et XIX^e^ siècles ou aux spectacles « sons et lumières » sur les grands monuments, qui sont apparus dans les années 1960, et qui commençaient à rendre plus floue la frontière entre art et divertissement.

Certains craignent qu'à terme les tableaux soient laissés dans les réserves et que l'immersion numérique soit l'unique mode de contemplation esthétique du XXI^e^ siècle.

Le développement de ces propositions remet surtout en question les notions traditionnelles d'œuvres d'art, de public et d'artiste.

Enfin, il est moins onéreux de présenter « Imagine Picasso » que de proposer une rétrospective du peintre espagnol avec les coûts afférents que sont le transport des œuvres, les prêts et assurances, la scénographie, les contraintes hygrométriques *etc.*

En conclusion sur cette partie, le numérique dans l'art et l'art numérique changent les règles du jeu pour le monde de l'art dans la mesure où les lieux d'exposition diffèrent ; le principe de collection, de vente et de conservation évoluent.

Le rôle et la légitimité des commissaires d'expositions sont bousculés par l'intervention de nouveaux acteurs. Tout ceci bouscule aussi les modèles établis parce qu'entrent en jeu des opérateurs privés dans le cercle des institutions publiques.

On voit apparaître un nouveau type de public aux attentes et au comportement différents, ce qui oblige à repenser « l'expérience visiteur ». En ce qui concerne cette expérience visiteur, les lieux d'accueil doivent adapter l'ensemble des outils et moyens : de la réservation et préparation de la visite à l'accueil et au parcours sur place, en passant par « l'après-visite », la boutique de produits dérivés, la viralité des commentaires sur les réseaux sociaux *etc.*

Ces nouvelles offres culturelles interrogent aussi le rôle de l'artiste, et ce qui est sa rétribution : le droit d'auteur.

En transition, certes il est pertinent de continuer à s'interroger sur la définition de ce qui est art ou ne l'est pas, de même qui est artiste ou ne l'est pas. J'aime citer Milène Guermont qui se définit elle-même comme artiste et ingénieur :

[5] Un panorama (du grec *pan*, tout, et *horama*, spectacle), parfois aussi appelé cyclorama, est une peinture à 360 degrés de grande dimension, dont la production s'étend essentiellement entre la toute fin du XVIII^e^ et le début du XX^e^ siècle, développée sur le mur intérieur d'une rotonde et donnant l'illusion de la réalité par des effets de perspective et de trompe-l'œil.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

> A-t-on cherché des poux à Léonard de Vinci pour savoir s'il était un créateur, un inventeur ou un architecte ? Je veux m'inscrire dans une certaine modernité dont la technologie fait partie ; pour moi, la création n'a pas de limites et n'empêche pas de mêler du très ancien à du high tech[6].

Je recommande de voir sur le Web le petit film réalisé sur son œuvre « PHARES », installation numérique faite en 2016, sur la place de la Concorde, dans laquelle une pyramide faisait face et écho à l'obélisque et s'illuminait en fonction du rythme cardiaque des passants (*via* des capteurs).

Vers une réconciliation : qui est légitime à juger de la réussite d'une exposition ? Le public par son nombre et son engouement, les artistes concernés (si tant est qu'ils soient encore en vie), les « experts », les critiques d'art, ou les conservateurs ?

Considérons un instant qu'il n'y a jamais aucune neutralité dans les expositions ; en effet, pour Jérôme Glicenstein, professeur à l'Université de Paris 8 et spécialiste des théories et pratiques de l'exposition, il n'y a jamais de neutralité dans la présentation des œuvres d'art ; les commissaires d'expositions ou les conservateurs ne sont pas neutres dans leur façon d'accrocher les œuvres, de rédiger les cartels, d'éclairer ou de choisir les emplacements des tableaux ou sculptures. En cela on peut considérer qu'il y a une part importante de subjectivité comparable à la subjectivité d'un architecte ou d'un *video designer* à qui sera confiée la réalisation d'une exposition immersive à partir d'œuvres muséales.

« Les mots ont un sens », en cela nous préférerons toujours parler d'expériences et non d'expositions, ce qui peut permettre de clarifier le débat et de ne pas rester sur des oppositions dogmatiques, ni d'opposer des publics (ceux qui seraient aptes à visiter des musées classiques et les autres – moins éduqués – destinés aux seules expériences immersives).

Isabelle Cahn, conservatrice en cheffe au musée d'Orsay, se dit fan de nouvelles technologies, et défend ce mode de présentation des œuvres. Pour elle :

> On doit pouvoir avoir la liberté d'interpréter les œuvres. Les spectateurs savent faire la différence, à partir du moment où cela est clairement dit. Mais il faut trouver un juste équilibre entre pédagogie et divertissement. Les procédés immersifs, la 3D ou la réalité virtuelle peuvent réellement aider à mieux regarder les œuvres[7].

Et si on choisissait donc de voir ces expériences immersives comme un outil de médiation qui aide à comprendre, à entrer dans l'univers d'un artiste, et qui donne envie d'aller voir les chefs-d'œuvre « en vrai ».

Et la fameuse démocratisation culturelle dans tout cela :

[6] « Podcasts, art virtuel : quand le numérique revitalise la création », *Usbek & Rica*, Sacem Université, 21 novembre 2019.

[7] Voir Magali Lesauvage, « Les expositions immersives : *in ou out* ? », *Le Quotidien de l'Art*, 14 mars 2019.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

> Là aussi nous réglons son compte à une illusion très répandue parmi les privilégiés de la culture, l'illusion que la culture, paradoxalement, pourrait être quelque chose d'inné. En réalité l'art de voir est quelque chose d'acquis. Je crois qu'une des fonctions du musée, objective, c'est précisément d'être quelque chose où tout le monde peut aller et où seuls quelques-uns vont. Le musée est important pour ceux qui y vont dans la mesure où il leur permet de se distinguer de ceux qui n'y vont pas[8].

Et si le rôle des institutions culturelles publiques était bien de s'adresser au plus grand nombre, de permettre l'appropriation des œuvres par ceux que l'on dit éloignés de la culture. Un public éloigné est un public qui ne fréquente pas les lieux culturels et ce, pour des raisons sociales, économiques, ou en raison de handicap.

Pour ces personnes, les lieux de pratique que sont les musées ou les salles de spectacles sont inhabituels et intimidants.

La gratuité dans les musées n'est pas un levier de démocratisation culturelle, cela ne génère qu'un effet d'aubaine, cela signifie que ce sont les publics qui fréquentent habituellement les lieux culturels en payant qui vont revenir, profitant de la gratuité. Après plus de dix-huit ans d'expérience de gratuité, les études ont montré que cela ne fait pas venir un nouveau public.

En amont, il faut aller chercher le public – cela suppose un travail de maillage conséquent avec les relais que sont les académies et les rectorats, les chefs d'établissements et les enseignants, mais aussi les responsables d'association du champ social ou du handicap. Parfois, au sein des institutions culturelles publiques, les équipes en charge de l'Éducation Artistique et Culturelle (EAC) se déplacent avec des artistes et des œuvres à la rencontre du public quand celui-là ne peut le faire (dans des Ephad ou en milieu carcéral par exemple).

Une fois ce public entré au musée, il faut mettre en place les outils favorisant la compréhension : simplification des cartels apposés auprès des œuvres, mise en place de parcours pédagogiques et de médiation, mise à disposition de bornes, de tablettes tactiles, d'audioguides ou d'applications mobiles, positionnement des œuvres à hauteur d'enfant et de livret de jeu d'accompagnement dans l'exposition et, comme évoqué précédemment, des propositions d'immersion, d'expérience VR ou de réalité augmentée[9] sont des outils d'appropriation qui ont fait leur preuve.

En parallèle, en mars 2018, le Ministère de La Culture faisait état d'un bilan de « ségrégation culturelle » dans notre pays, montrant un véritable fossé en matière d'offres culturelles entre Paris et les régions. Entre autres solutions pour y remédier, je veux évoquer l'exemple d'un projet national financé par le Ministère de la Culture imaginé et porté par La Villette en lien avec douze autres grandes institutions culturelles dont le Centre Pompidou, le Louvre, le Grand Palais, la Philharmonie de Paris, le Musée Picasso, le Quai Branly, le Château de Versailles, le Festival d'Avignon, la Cité des

[8] Pierre Bourdieu et Alain Darbel, *L'amour de l'art. Les musées d'art européens et leur public*, Paris, Éditions de Minuit, 1969.

[9] La réalité augmentée désigne une interface virtuelle en 2D ou 3D qui vient enrichir la réalité en y superposant des informations complémentaires.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

Sciences, l'Opéra de Paris – le principe est de développer une plateforme culturelle au service des territoires dans les banlieues, Quartier Politique de la Ville ou zones rurales, d'aller à la rencontre de tous les publics et ce, avec un musée numérique et d'autres modules dont un fablab (permettant une initiation et une utilisation guidée de nouvelles machines : imprimante 3D, machine à coudre numérique, traceur…), un espace de casques de réalité virtuelle (avec des films produits par ARTE), 1 500 chefs d'œuvre nationaux numérisés. Le musée numérique diffusé sur grand écran est associé à des tablettes proposant parcours, cartels et jeux interactifs autour des œuvres. En juillet 2020, quatre-vingt-dix communes en France ont adopté ce dispositif avec un succès public et médiatique ; s'y croisent tous les élèves d'une commune – de la maternelle au lycée – mais aussi un public individuel ou guidé par des associations locales. Le projet est d'en déployer plusieurs centaines sur l'ensemble du territoire national.

En conclusion, le numérique et en particulier les écrans sont aujourd'hui des supports privilégiés de nos rapports à la culture avec, il est vrai, une porosité importante entre culture et distraction.

Les nouvelles offres culturelles utilisant le numérique interrogent ces frontières, et c'est un débat qui est sain. Cependant, au regard des révolutions technologiques du passé, celles-ci peuvent aussi être pensées en termes d'opportunité, pour peu que des garde-fous persistent.

Je finis avec une dernière image un peu provocante, celle du portrait d'Edmond Bellamy – il s'agit de la première œuvre d'art produite par un logiciel d'Intelligence Artificielle à avoir été vendue chez Christies en octobre 2018 pour 430 000 dollars. Ce portrait, conçu par *Obvious*, collectif d'ingénieurs français, est le fruit du procédé suivant : le logiciel a été nourri de 15 000 portraits classiques du XIV^e^ au XX^e^ siècle – ce logiciel d'Intelligence Artificielle a ainsi intégré les canons et les règles du portrait dans la peinture traditionnelle pour en sortir ce tableau. Le titre du portrait est une ultime pichenette : Bellamy en anglais se traduit par *Goodfellow*, or Ian Goodfellow est précisément ce chercheur de *Google*, inventeur des GAN « *Générative Adversarial Networks* » – pour faire simple, l'algorithme qui permet de créer des images avec une définition proche du réel.

Au moment de cette vente, nombreux ont bien sûr crié au scandale et à l'imposture ; or, les fondateurs d'*Obvious* ont voulu cette vente pour – disent-ils – « démocratiser la création *via* l'Intelligence Artificielle », et montrer que nous n'en sommes qu'aux balbutiements des entrechocs entre art et technologie.

Le collectif *Obvious* compare les créations issues de l'I.A aux débuts de la photographie en 1850 ; à l'époque, tout le monde disait que les photos étaient floues, que ce n'était pas de l'art et, pire, que cela détruirait les artistes. Comme la photographie au XIX^e^ siècle, les nouvelles technologies utilisées aujourd'hui dans l'art peuvent effrayer, sauf à considérer que ce ne sont que des outils et qu'il restera toujours une intervention humaine et par essence créative et originale. Gageons que l'homme-artiste continuera de déterminer son sujet, les angles, les matières et les conditions de l'œuvre.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093

Bibliographie

Bourdieu Pierre et Darbel Alain, *L'amour de l'art. Les musées d'art européens et leur public*, Paris, Éditions de Minuit, 1969.

Bourdieu Pierre, *La distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Éditions de Minuit, 1979.

Escande-Gauquié Pauline et Naivin Bertrand, *Comprendre la culture numérique*, Paris, Dunod, 2019.

Glicenstein Jérôme, *L'art : une histoire d'expositions*, PUF, 2009.

Guyon Julie, *Œuvre d'art ou outil de médiation ? Histoire d'une attention disputée au sein de l'exposition*, Mémoire de recherche Master 2, Design, Arts, Médias, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2017.

« L'Europe sauvera-t-elle son destin par la culture ? », *Imagine*, hors-série Usbek & Rica, Sacem Université, octobre 2019

Lesauvage Magali, « Les expositions immersives : *in* ou *out* ? », *Le Quotidien de l'Art*, 14 mars 2019.

Mairesse François et Aboudrar Bruno Nassim, *La médiation culturelle*, Paris, Presses Universitaires de France, Que sais-je ?, 2016.

« *Podcasts*, art virtuel : quand le numérique revitalise la création », Usbek & Rica, Sacem Université, 21 novembre 2019.

Rahal Sophie et Bouchez Emmanuelle, « Musée, théâtre… La gratuité c'est vraiment payant », *Télérama*, 07/01/2020.

Podcasts de plusieurs émissions de France Culture :

Soft Power de Frédéric Martel

« Virtuel *vs* Réel, la confusion des genres et des sentiments », Alain Lewkowicz, 18 juin 2017.

« Ce que le numérique fait à l'art : l'explosion des expositions immersives », Zoé Sfez, 29 décembre 2019.

Published in : RICHER-ROSSI, Francoise ; PATIN, Stéphane (dir.), *L'art et la manière. Quelques réflexions sur les industries culturelles et créatives*, Editions des archives contemporaines, Coll. « InterCulturel », France, ISBN : 9782813004093, doi : https ://doi.org/10.17184/eac.9782813004093