



HAL
open science

Introduction

Alessandro Leiduan, Céline Masoni, Valeria de Luca

► **To cite this version:**

Alessandro Leiduan, Céline Masoni, Valeria de Luca. Introduction. Cahiers de Narratologie, 2024, 45, 10.4000/124sp . hal-04744990

HAL Id: hal-04744990

<https://unilim.hal.science/hal-04744990v1>

Submitted on 19 Oct 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.

Introduction

Alessandro Leiduan, Céline Masoni et Valeria De Luca



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/narratologie/14797>

DOI : [10.4000/124sp](https://doi.org/10.4000/124sp)

ISSN : 1765-307X

Éditeur

LIRCES

Référence électronique

Alessandro Leiduan, Céline Masoni et Valeria De Luca, « Introduction », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 45 | 2024, mis en ligne le 26 juillet 2024, consulté le 10 octobre 2024. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/14797> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/124sp>

Ce document a été généré automatiquement le 10 octobre 2024.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Introduction

Alessandro Leiduan, Céline Masoni et Valeria De Luca

La vision technocentrique de l'histoire de l'art et son soubassement relativiste

- 1 Selon une vision technocentrique de l'histoire humaine, toute nouvelle invention technique entraînerait, par nécessité, une restructuration majeure de la culture humaine. L'invention du silex taillé déterminerait la naissance du langage, l'invention de la houe, la création de l'agriculture, l'invention de l'imprimerie, l'émergence de la Renaissance et, enfin, l'invention d'Internet, l'affirmation de la société de communication¹. Ce déterminisme technologique s'étendrait également à la sphère de l'histoire de l'art : art photographique, art cinématographique, art numérique, toutes ces diverses ramifications de l'histoire de l'art découleraient d'une avancée technique (Diouf, Vincent, Worms 2013)². Dans cette perspective, l'art n'existerait que pour s'adapter aux ressources technologiques disponibles, le talent des artistes résiderait dans la capacité d'actualiser les potentialités expressives des outils médiatiques à la pointe du progrès (Forest 2000)³. Le renouvellement des pratiques artistiques contemporaines serait un effet collatéral du triomphe de la technologie numérique : celle-ci ayant surclassé les héritages technologiques du passé, les artistes n'auraient eu d'autre choix que de remodeler leur registre expressif en fonction des potentialités inscrites dans les nouvelles ressources numériques à leur disposition (Couchot 2003, Pique 2023, Domenech 2023). Sur le plan scientifique, l'un des corollaires de cette vision déterministe de l'histoire de l'art est l'adoption à l'égard des nouveaux avatars de l'art numérique d'une attitude purement descriptive : cette attitude consiste à prendre acte des modifications en cours, à documenter leur existence, à les classer dans de nouvelles taxinomies (*récit évolutif, récit variable, fiction hypermédiatique...*) mais sans émettre à leur égard le moindre jugement de valeur (Goria, Cayatte, Compagno 2022). Comme ces créations s'inscrivent « dans un ordre nécessairement lié à la logique des techniques » (Forest 2010 : § 21), c'est-à-dire dans un progrès considéré comme inéluctable, elles n'appellent aucune prise de position et doivent être acceptées en l'état. Et si jamais on voulait les évaluer, il faudrait le faire en ajustant les critères choisis aux caractéristiques de leur nature numérique, c'est-à-dire en adoptant des paramètres *ad hoc*, irréductibles à ceux qui servaient à évaluer esthétiquement les créations de l'ère

pré-numérique (Balpe 2000 et 2006)⁴. Évènement épocal s'il en est, l'émergence du numérique aurait donc scindé l'histoire de l'art en deux périodes distinctes, traçant une ligne de démarcation où les créations se situant de part et d'autre se voient régies par des juridictions esthétiques irréconciliables (Manovich 2017). En résumé : les créations numériques ne se jugent pas. Et si elles se jugent, c'est en fonction de paramètres évaluatifs spécifiques. Quant à ceux qui douteraient de leur valeur, ils n'ont qu'à ajourner leurs critères de jugement. Descriptivisme connivent ou malléabilité évaluative. Neutralité ou flexibilité axiologique (Saemmer 2017)⁵. *Tertium non datur*. Bref, étudier l'histoire de l'art au prisme du progrès technologique signifierait adopter à son égard, comme seule approche scientifique appropriée, une perspective neutre ou relativiste (Saemmer 2010)⁶.

- 2 En prenant le contrepied de cette thèse, on pourrait faire remarquer que le progrès technologique n'est pas le seul moteur de l'histoire de l'art et que le renouvellement des formes de scripturalité artistiques qu'il favorise n'est jamais total, toute nouvelle création reconduisant nécessairement certaines caractéristiques des œuvres d'art traditionnelles (Pavel 1988)⁷. Sans sous-estimer les éléments de nouveauté incarnés par les nouvelles créations numériques, nous pensons alors qu'il ne faut pas envisager leur inscription dans l'histoire de l'art comme un fait inéluctable, comme une fatalité ne demandant aucun examen critique. Dès que l'on sort des ornières d'une conception résolument relativiste de l'histoire de l'art, on s'aperçoit que celle-ci n'est pas un flux ininterrompu de formes flottantes, se modelant plastiquement autour des dispositifs technologiques à la pointe du progrès. Les sociétés, en effet, ne redéfinissent pas leurs repères culturels (en matière de production et de réception de l'art) à chaque nouvelle invention technologique, elles forcent plutôt toute nouvelle création à satisfaire des attentes qui existaient déjà, et dont le caractère permanent – et quasi immuable – se transmet d'une époque à l'autre, sans altération qualitative majeure (Bouchardon 2008 : 81)⁸. Les créations numériques ne font pas exception à la règle. Elles doivent alors être étudiées à partir d'un horizon d'attente « trans-historique », faisant interagir le présent avec le passé, l'actuel avec le classique, l'éphémère avec le durable. Ainsi que l'affirme Carole Talon-Hugon, « l'art n'est pas fait que d'œuvres ; il est aussi fait de mots pour les dire, de concepts pour les catégoriser, de théories pour les penser et de valeurs pour les apprécier. Cette *Weltanschauung* de l'art accompagne nécessairement le rapport à ses produits ; elle informe l'attente des récepteurs et façonne la pratique des producteurs » (Talon-Hugon 2014 : 6). Il s'ensuit que le rapport de la société à l'imaginaire artistique, tant sur le plan de la création que sur celui de la réception, est forcément médiatisé par des mots, des catégories et des valeurs qui conditionnent nos performances poétiques et herméneutiques, et dont on ne saurait faire *table rase* au nom d'une adhésion, plastique et commode, au *Zeitgeist* dominant.
- 3 Or, le défaut de l'épistémologie contemporaine du fait artistique est, selon nous, d'aplatir sa compréhension des formes créatives de l'ère numérique sur les possibilités expressives inhérentes à cette nouvelle technologie, sans se soucier de vérifier la concordance/discordance des produits ainsi engendrés avec les critères de définition et d'évaluation qui sous-tendent les catégories à travers lesquelles la tradition occidentale a généralement décrit, pensé et évalué les manifestations de l'imaginaire artistique. L'épistémologie du fait artistique tend, aujourd'hui, à repenser les performances créatives des artistes selon des critères qui sont, certes, ajustés aux créations les plus récentes mais qui ne sont pas, en soi, garants de la recevabilité esthétique des produits

examinés. Cette *mise au pas numérique* de l'épistémologie de l'art (Leiduan 2021) passe par une dévalorisation de tout critère définitionnel et évaluatif de l'œuvre d'art faisant le lit à une *approche fondamentalement relativiste* (historiciste et subjectiviste) du fait artistique.

L'« anomie théorique » de l'œuvre d'art

- 4 Savons-nous encore définir une œuvre (ou une performance) artistique ? Le problème ne se pose pas seulement à propos des nouvelles créations numériques. C'est un problème général, qui touche au rapport que l'épistémologie contemporaine entretient avec l'art et ses œuvres. Certes, les créations de l'art numérique battent souvent en brèche les critères de classification traditionnels et, de ce fait, posent d'importants problèmes de catégorisation : comment appréhender leur phénoménologie, dès lors que les outils de catégorisation à notre disposition ont été forgés dans un contexte créatif différent (la culture pré-numérique) et qu'ils sont, de ce fait, l'expression d'une *épistémè* incompatible avec la nature des manifestations artistiques à étudier ? Y a-t-il ne serait-ce que des mots pour penser la nature des formes de scripturalité numériques ? Sous quelle catégorie classer les « fictions interactives » ? Celle de la fiction ? Celle des jeux ? Comment cerner les variantes numériques de l'imaginaire artistique contemporain, dès lors qu'elles sont issues d'une technologie (le numérique justement) irréductible à celles qui ont traditionnellement supporté la création artistique ?
- 5 Malgré ces difficultés objectives, le problème – répétons-le – est plus général et dépend des aprioris culturels qui filtrent actuellement – surtout dans les milieux académiques – le rapport entre les chercheurs et les créations artistiques (quelle que soit, au demeurant, la technologie qui les soutient, numérique ou pré-numérique). Ces aprioris tendent à discréditer tous les points de repère qui pourraient servir d'assise à une définition « trans-historique » de l'œuvre d'art en renvoyant chaque création artistique prise en considération aux circonstances uniques qui caractérisent son « activation » par les récepteurs (Goodman 1990 et 2009). « Le *quand* goodmanien l'emporte sur le *quoi* des définitions essentialistes » (Genette 1997 : 165). L'activation d'une œuvre numérique étant aujourd'hui prédéterminée, dans ses possibilités, par la technologie qui lui est sous-jacente, envisager dans cette perspective la nature de cette œuvre, c'est adapter sa compréhension aux conditions de réception actuelles, c'est aligner la définition d'un phénomène « trans-historique » (l'art en général) sur ses conditions de possibilité « historiques » (l'art numérique). Comment s'étonner, dans ce contexte, si les travaux universitaires consacrés à la fiction versent dans l'approximation lexicale, en accolant le mot de « fiction », indistinctement et sans aucune restriction, aux choses les plus disparates ? Des jeux d'échecs (Caïra 2011), aux tarots divinatoires (Murzilli 2023), des canulars (Gattolin et Pessar 2011), aux entités mathématiques (Raymond 2021) ? Quelle est la pertinence sémantique d'une catégorie qui s'applique désormais pratiquement à « tout » (au sens de « n'importe quoi ») ? Comment ne pas reconnaître dans cette déliquescence sémantique (et partant, opératoire) de la notion de fiction le symptôme d'une crise de l'épistémologie de l'art, impuissante à cerner son objet et le livrant ainsi aux amalgames les plus improbables et excentriques ? Est-ce un hasard si cette crise émerge aujourd'hui, en concomitance avec l'entrée en scène des variantes numériques de l'imaginaire fictionnel ? N'est-ce pas le signe que ces variantes ne sont pas si solubles dans la sphère de l'art et que le seul moyen de les y inclure, c'est de brouiller les codes qui conféraient à l'art une place d'exception dans le domaine de

l'expressivité humaine (avec la conséquence – pourrions-nous dire en paraphrasant Hegel – de rendre sa phénoménologie aussi indiscernable que les couleurs d'un troupeau de bétail dans la « nuit où toutes les vaches sont grises »⁹) ?

L'« anomie évaluative » de l'œuvre d'art

- 6 Savons-nous encore évaluer une œuvre (ou une performance) artistique ? La question est cruciale : l'application du mot « art » à un objet crée automatiquement une attente à l'égard de cet objet. Qualifier un objet d'« œuvre d'art », disait Rochlitz, c'est « élever une prétention à la validité » (1994). On ne peut penser à cet objet sans se poser la question de sa valeur. Est-ce que l'objet mérite l'attention que nous lui portons ? Est-ce qu'il est digne de considération ? L'objet doit fournir la preuve qu'il est *vraiment* artistique, il doit montrer qu'il est à la hauteur des attentes inscrites dans le nom qu'il porte. Qualifier un objet d'« artistique » revient donc à le mettre implicitement au défi d'être à la hauteur de cette qualification (Dickie 1973). Il s'ensuit que la question de la validité de l'objet artistique est incontournable. Cette question, bien évidemment, se pose aussi à l'égard des nouvelles formes d'expressivité artistiques à caractère numérique. Or, si la qualité artistique de celles-ci est difficile à évaluer, ce n'est pas à cause de la nature atypique de leur phénoménologie, c'est plutôt à cause de la « situation d'anomie évaluative » (Rochlitz 1998 : 15) dans laquelle nous évoluons : il nous manque aujourd'hui un *nomos*, une loi, ou plutôt une norme commune, un critère partagé, un fondement objectif nous permettant d'évaluer la réussite ou l'échec d'une performance artistique (quelle que soit d'ailleurs sa nature : numérique ou pré-numérique). Faute de pouvoir évaluer objectivement la qualité d'une œuvre d'art, nous pouvons tout au plus porter sur elle une *appréciation*¹⁰ subjective en nous appuyant sur les sentiments qui s'éveillent en nous lorsque nous interagissons cognitivement avec son contenu symbolique. Dans cette perspective, le seul critère qualificatif d'une expérience esthétique devient le plaisir (ou le déplaisir) qu'elle occasionne chez l'être humain, à l'exclusion de tout autre paramètre¹¹. Pour savoir si quelque chose est beau (ou ne l'est pas), il suffirait de prendre en considération nos réactions d'attraction ou d'indifférence face à certains stimuli sensibles ou imaginaires : suivant le caractère plaisant ou déplaisant de ces réactions, l'objet recevrait une qualification esthétique favorable ou défavorable. « Il y a conduite esthétique, écrit à ce propos Schaeffer, dès lors que nous nous engageons dans une relation cognitive avec les choses et que la ou les activités cognitives pertinentes sont régulées par l'indice de satisfaction immanent à cette ou à ces activités » (1996 : 163). Quant à savoir quelle est la cause du plaisir/déplaisir qui accompagne nos interactions cognitives avec l'art, Schaeffer ne fournit pas la moindre réponse¹². La beauté d'une œuvre est, par définition, un mystère impénétrable à l'intelligence humaine, un secret enfermé dans une « boîte noire » que plus personne ne parviendra à décrypter (Schaeffer 1996 : 171)¹³. Nos réactions de plaisir/déplaisir vis-à-vis d'un objet étant éminemment subjectives, il est impossible d'en faire l'assise d'une explication objective pouvant être acceptée par tous. La réflexion esthétique sur le beau artistique – et nous faisons notamment référence à la réflexion qui trouve en France sa principale source dans les œuvres de Genette et Schaeffer – conclut alors au caractère relativiste du jugement esthétique. Dans cette nouvelle configuration, quel rôle l'esthétique peut-elle encore jouer ? Est-elle encore à même de tenir tête aux nouvelles « instances d'homologation publique » des œuvres d'art qui sélectionnent aujourd'hui la nature des « objets » éligibles à l'appréciation

esthétique ? Est-elle suffisamment armée pour contester leurs arbitrages de plus en plus infiltrés par des intérêts économiques, politiques et technocratiques¹⁴ ? *Narration vidéo-ludique* (Fulco 2002, Ringot 2020), *récit interactif* (Bouchardon 2005), *récit variable* (Lipsyc 2009), *fiction hypermédiatique* (Bourassa 2010), *jeux narratifs et fictions ludiques* (Ryan 2013), *récit évolutif* (Marti 2014), que peut encore dire (ou objecter) l'esthétique (relativiste) face à ces nouvelles formes de fiction numérique ? Par quels paramètres peut-elle encore priser leur valeur ? « Dès lors que tout choix est considéré comme arbitraire et subjectif, aucune critique d'un choix excessivement arbitraire n'est possible » (Rochlitz 1998 : 47). Si elle veut avoir un avenir, si elle ne veut pas servir de caution philosophique à la mainmise de la technologie numérique et de l'économie capitaliste sur l'imaginaire social (Saemmer 2017), l'esthétique ne devrait-elle pas alors mettre un terme à sa dérive relativiste ? Ne devrait-elle pas restaurer, par voie « rationnelle » (Rochlitz 1998), les « filtres » qui rendaient autrefois possible une exposition sélective et pondérée de la société aux genres qui irriguent sa vie imaginaire ? Ou bien n'y a-t-il plus aucun frein capable d'enrayer le processus de volatilisation de son essence en éther relativiste¹⁵ ?

Enjeux et structure du numéro

- 7 L'enjeu de ce numéro des *Cahiers de narratologie* est de sonder la possibilité d'explorer les créations narratives de l'art numérique en dehors d'une perspective relativiste en inscrivant leur phénoménologie dans des catégories définitionnelles et évaluatives moins floues que celles dont s'accommode aujourd'hui la littérature scientifique spécialisée. Le recours aux nouvelles technologies ne doit pas servir de cache-misère à des contre-performances artistiques, l'actualisation des potentialités expressives du numérique n'est pas, en soi, suffisante à compenser les carences d'une écriture imaginaire incapable de s'élever au niveau de recevabilité inscrit dans les concepts à l'aide desquels la culture a, jusqu'ici, décrit, pensé et apprécié les produits de l'art (Talon-Hugon 2014). *Hic Rhodus hic salta !* La réorientation épistémologique que nous proposons s'appuie sur l'adoption d'une approche « trans-historique », c'est-à-dire sur la mise en perspective historique des œuvres créées avant et après l'avènement des médias numériques ainsi que sur l'élaboration d'hypothèses théoriques susceptibles de renouveler la compréhension des formes artistiques dans leur diversité.
- 8 La première session (« L'art numérique au banc d'essai ») accueille des études de cas explorant les frontières émergentes de la réalité virtuelle et de l'art numérique.
- 9 Marie-Laure Ryan consacre l'article qui inaugure le numéro à la réalité virtuelle (RV), en retraçant son histoire, depuis ses origines jusqu'à nos jours. Crédité au début de la capacité révolutionnaire de générer une expérience immersive et interactive comparable à celle du *Holodeck* de *Star Trek*, la RV connaît aujourd'hui, après une période de déclin, un regain d'intérêt croissant. Contrairement au cinéma traditionnel où la caméra guide le regard, elle offre une perspective panoramique sur le contenu narratif, en permettant aux utilisateurs d'explorer un monde virtuel sans contrôle direct du réalisateur. En s'appuyant sur des exemples tels que *Clouds Over Sidra* et *Hard World for Small Things*, Marie-Laure Ryan explore ces nouvelles fonctionnalités tout en pointant du doigt les limites qui compromettent, à l'état actuel, la valorisation fictionnelle de la RV : une interaction physique limitée avec les objets et une immersion temporelle peu développée. Malgré cela, la réalité virtuelle offre un potentiel

- émotionnel élevé en raison des expériences immersives qu'elle peut générer et de sa capacité à accroître l'empathie envers les personnages.
- 10 Sandrine Darsel explore la virtualisation de l'art à travers des exemples d'expériences immersives telles que la reconstitution numérique d'une toile de Dalí, *Sur Terre* de Grégory Chatonsky et *Histoires sans fin* de Yan Breleux. Promettant de revitaliser et d'intensifier l'expérience artistique grâce à la transformation du spectateur en acteur ou co-créateur, la virtualisation de l'art comporte néanmoins le risque de diluer l'essence même de l'œuvre d'art au profit d'une expérience esthétique subjective. Si l'art numérique et le Net Art remettent en question la fixité des œuvres, ils suscitent ainsi une réflexion sur leur statut ontologique, ainsi que sur la nécessité de concilier accessibilité et rigueur sémiotique pour préserver l'intégrité de l'expérience artistique face aux défis de la virtualisation.
 - 11 Influencé par l'ouvrage *Pasado interactivo. Memoria e Historia en el videojuego* (2020) d'Alberto Venegas Ramos, qui explore les représentations historiques dans les fictions numériques contemporaines, Marc Marti interroge la construction esthétique de la fiction à travers divers médias comme le roman, le cinéma et le jeu vidéo. En se concentrant sur les cultures numériques émergentes, son analyse souligne l'impact éducatif et divertissant des jeux vidéo tels qu'*Assassin's Creed*, qui explorent diverses périodes historiques avec une précision remarquable tout en introduisant des mécaniques de jeu innovantes. Cette esthétique de la fiction historique, fondée sur l'interaction et la narrativité, illustre comment le jeu vidéo peut devenir un terrain fertile pour l'exploration et la réinvention des récits du passé.
 - 12 Everardo Reyes s'intéresse, dans son article, aux outils qui définissent les règles de production et de génération des contenus numériques. Les outils choisis sont notamment ceux qui sont couramment exploités dans le domaine de la fiction interactive. *HyperCard*, *Storyspace* et *Twine* sont des exemples de tels outils, chacun offrant des moyens de créer et gérer des récits interactifs, basés sur des nœuds et des liens et permettant une navigation interactive sans compétences en programmation. Pour évaluer leurs performances, la méthode préconisée est d'ordre expérimental : il s'agit de sonder leur capacité à créer et diffuser des récits interactifs, à développer des fonctionnalités innovantes, et à influencer la culture numérique à travers une perspective esthétique et spéculative, tout en intégrant diverses pratiques culturelles et sociales.
 - 13 En prenant position contre l'indifférenciation entre l'expérience esthétique ordinaire et l'expérience esthétique artistique, Alice Dupas étudie les conditions spécifiques qui définissent l'art numérique participatif. Parce qu'il engage le public dans une expérience incarnée et sensible, cet art se distingue du numérique ordinaire par sa capacité à valoriser le corps vivant et conscient, à la différence des jeux vidéo, souvent incapables d'immerger pleinement les joueurs dans une expérience corporelle authentique et enrichissante. Des installations comme *C Puissance C* de Chu-Yin Chen ou *The Legible City* de Jeffrey Shaw montrent comment les spectateurs interagissent activement avec l'œuvre, en réaffirmant ainsi le rôle réceptif et expressif du corps. Cette interaction permet de révéler les propriétés artistiques de l'œuvre, tout en créant une expérience immersive où le corps est central.
 - 14 Dans la deuxième session (« Perspectives théoriques croisées »), l'accent est mis sur l'analyse approfondie des dynamiques historiques entre l'art, la culture numérique et les nouvelles technologies, afin de présenter des perspectives variées et critiques.

- 15 Arguant du fait que les formations discursives évoluent en fonction des dispositifs utilisés et selon les contextes idéologiques et sociaux, Céline Masoni plaide pour une reconceptualisation de l'art et de la culture numériques. Conférant aux récepteurs d'une création artistique le statut de lecteurs-scripteurs, les dispositifs numériques encouragent également une activité réflexive et critique, pouvant aboutir à un acte d'évaluation. Pratique « dissensuelle » qui reconfigure les cadres sensibles de l'expérience ordinaire, l'art réussit ainsi, avec le concours de la technologie numérique, à parachever l'idéologie esthétique qui a accompagné son développement moderne pour devenir le lieu d'une expérience politique d'émancipation.
- 16 Afin de mettre en perspective les rapports entre création et réception numériques, Marc Marti étudie les catégories esthétiques qui, depuis l'époque classique, ont façonné les interactions sociales avec la fiction. Il évalue ensuite « ce que le numérique fait à la fiction » en proposant d'envisager le rapport de la société à cette technologie sous l'angle d'une appropriation libératrice. Initialement non conçue pour les fictions, la technologie numérique permet en effet des détournements créatifs tant en matière de création que de réception. Issu du capitalisme, le numérique n'est donc pas condamné à servir sa logique, tout comme le livre, le cinéma, la télévision et les autres médias avant lui. L'essentiel, c'est l'expérience sensible, plutôt que le support matériel. Il convient alors de prendre en compte la pluralité des expériences esthétiques, en adoptant des approches différentes selon les contextes, afin de valoriser les potentialités créatives bénéfiques du numérique, y compris en psychothérapie.
- 17 Toujours dans une perspective historique, Alessandro Leiduan pose les fondements, dans son article, d'une catégorisation pluraliste et gradualiste de la fiction, articulée autour de « paliers » qui traduisent les diverses modalités en fonction desquelles l'humanité a ajusté, au fil de l'histoire, son rapport à l'imaginaire, en variant les niveaux d'immersion et de distanciation. L'acquisition des compétences cognitives indispensables à l'établissement d'un rapport « fictionnel » à l'imaginaire étant le corollaire du processus par lequel l'humanité a progressivement supplanté la religion par la politique comme principe régulateur de la vie sociale, le système de classification proposé ne reflète pas une vision relativiste mais gradualiste de la fiction, enracinée dans le processus de rationalisation qui a modelé l'histoire occidentale.

BIBLIOGRAPHIE

BALPE Jean-Pierre (2000), *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès Science Europe.

BALPE Jean-Pierre (2006), *Quelques concepts de l'art numérique*. En ligne : http://transitoireobs.free.fr/to/article.php3?id_article=42

BARONI Raphaël & LEIDUAN Alessandro, « La narratologie à l'épreuve du panfictionnalisme », *Modèles linguistiques* [En ligne], 65 | 2012, mis en ligne le 26 janvier 2013, consulté le 11 janvier 2024. URL : <http://journals.openedition.org/ml/244>

BAUMGARTEN Alexander Gottlieb ([1750] 1988), *Esthétique théorique*. Paris : L'Herne

- BOUCHARDON Serge (2008), « Le Récit interactif : une valeur heuristique » dans *Communication et langages*, n. 155, pp. 81-97.
- BOURASSA, Renée (2010), *Les fictions hypermédias. Mondes fictionnels et espaces ludiques*. Paris : Le Quartanier.
- BRETON Philippe (2022), « La digitalisation, produit d'une fatigue de la volonté ? » dans Pédrot Philippe et Papaux Alain (dir.) *Penser, calculer, délibérer*. Éditions mare & martin pp. 85-95.
- CAÏRA Olivier (2011), *Définir la fiction : du roman au jeu d'échecs*. Paris : Éditions des Hautes Études en Sciences Sociales.
- COUCHOT Edmond (2003), *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*. Paris : Éditions Flammarion.
- DECLOS Alexandre (2022), « Variations goodmaniennes sur le jeu vidéo » dans *Nouvelle revue d'esthétique* 2022/2, n° 30, pp. 43-53.
- DICKIE Georges (1973) « Définir l'art » dans Genette (dir.) (1992). Paris : Seuil.
- DIOUF, Laurent, VINCENT, Anne & WORMS, Anne-Cécile (2013). « Les arts numériques. » *Dossiers du CRISP*, 81, 9-84.
- DOMENECH Théodora, « Expérience esthétique en milieu numérique », *Sociétés & Représentations*, 2023/1 (N° 55), pp. 163-177. DOI : 10.3917/sr.055.0163. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-et-representations-2023-1-page-163.htm>
- FOREST Fred (2010). « Esthétique du numérique : rupture et continuité ». *L'Observatoire*, -3, pp. 10-16. <https://doi.org/10.3917/lobs.hs3.0010>
- FULCO, Ivan (2002), « Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco », in *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*, M. Bittanti (dir.), Milan : Unicopli, pp. 57-98.
- GATTOLIN André & PESSAR Alexandre (2011), « Le canular activiste ou la fiction mise en action » dans *Vacarme* 2011/1, n. 54
- GEFEN Alexandre (dir.) (2023), *Créativités artificielles*. Paris : Les Presses du réel.
- GENETTE Gérard (dir.) (1992), *Esthétique et Poétique*. Paris : Seuil.
- GENETTE Gérard (1997), *L'œuvre de l'art*, t. 2, *La relation esthétique*. Paris : Seuil.
- GOODMAN, Nelson (1990), *Langages de l'art*. Paris : Éditions Jacqueline Chambon.
- GOODMAN, Nelson (2009), *L'art en théorie et en action*. Paris : Folio.
- HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich [1807] (2012) *Phénoménologie de l'Esprit*. Paris : Flammarion.
- LAVOCAT Françoise (2016), *Fait et fiction. Pour une frontière*. Paris : Seuil.
- LEIDUAN Alessandro (2021), « Critique de la fiction transmédia et de son présupposé épistémologique : le cognitivisme » dans *Mondes imaginaires et univers transmédiatiques*. https://www.youtube.com/watch?v=KPFDFAN_BUQ
- LIPOVETSKI Gilles & SERROY Jérôme (2013), *L'Esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*. Paris : Gallimard.
- LYPSIC Carole (2009), « Construction de la perspective, construction du sens : la responsabilisation du lecteur dans le Récit Variable », dans *Communications*, 2009/2, n° 85, pp. 37-53.

- MANOVICH Lev (2017), « Une esthétique post-média », dans *Appareil* [En ligne], n° 18, URL : <http://journals.openedition.org/appareil/2394>
- MARTI Marc (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie* [En ligne], 27 | 2014, 14. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>
- MURZILLI Nancy (2022), *Changer la vie par nos fictions ordinaires : du tarot aux rêves éveillés, comment nous mettons nos avvenirs en jeu*. Paris : Premier Parallèle.
- PAVEL Thomas (1988), *Univers de la fiction*. Paris : Seuil.
- POIZAT Jean-Claude (2012). « Entretien avec Marc Jimenez ». *Le Philosophoire*, 38, 11-41. <https://doi.org/10.3917/phoir.038.0011>
- POUIVET Roger (2006), *Le réalisme esthétique*. Paris : PUF.
- RAYMOND Dominique (2021), « Qu'est-ce que la math-fiction ? », *Tangence* [En ligne], 125-126 | 2021. URL : <http://journals.openedition.org/tangence/1372>
- RINGOT Martin (2020), « De quoi parle-t-on lorsqu'on parle de narration vidéoludique ? Mondialité et narrataire-enquêteur », *Cahiers de Narratologie* [Online], 37 | 2020, <http://journals.openedition.org/narratologie/10588>
- ROCHLITZ Rainer (1994), *Subversion et subvention*. Paris : Gallimard.
- ROCHLITZ Rainer (1998), *L'art au banc d'essai. Esthétique et critique*. Paris : Gallimard.
- RYAN, M-L. (2010), « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », in Lavocat F., *La théorie littéraire des mondes possibles*. Paris : CNRS Editions, pp. 53-83.
- RYAN, M-L. (2013), « Des jeux narratifs aux fictions ludiques. Vers une poétique de la narration interactive », in *Nouvelle revue d'esthétique* 2013/1n n°11, pp. 37-50.
- SAEMMER Alexandra (2010), « Lire la littérature numérique à l'université : deux situations pédagogiques », dans *Éla. Études de linguistique appliquée*, 2010/4 (n°160), pp. 411-420. DOI : 10.3917/ela.160.0411.
- SAEMMER Alexandra (2017), « La littérature numérique est-elle un art du dispositif ? » dans OIC – *Observatoire de l'imaginaire contemporain* https://www.youtube.com/watch?v=qmvFQXVa_e4
- SCHAEFFER Jean-Marie (1999), *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil.
- SCHAEFFER Jean-Marie (1996), *Les célibataires de l'art*. Paris : Gallimard.
- SCHAEFFER Jean-Marie (1992), *L'Art de l'âge moderne. L'esthétique et la philosophie de l'art du XVIIIe siècle à nos jours*. Paris : Gallimard.
- TALON-HUGON Carole (2014), *L'Art victime de l'esthétique*. Paris : Hermann Glassin.

NOTES

1. Philippe Breton qualifie cette vision de l'histoire de paradigme déterministe : « La doxa, dans ce domaine, qu'il s'agisse de la vulgate médiatique ou des paradigmes issus du milieu technique lui-même, a l'apparence de l'évidence et l'habillage de la simplicité. Cette doxa dispose que des génies innovateurs inventent ex nihilo des techniques nouvelles et que celles-ci transforment automatiquement, et en profondeur les sociétés humaines. On invente de toute pièce le silex taillé et voilà que le langage et les structures sociales des hominidés s'en trouvent radicalement transformées. On invente la houe et voici l'agriculture. On invente l'imprimerie et voilà la

Renaissance. On invente internet et la société de communication apparaît. Dans cette doxa à succès, ce sont les techniques qui déterminent l'évolution des sociétés » (Breton 2022 : 85).

2. « De plus en plus, les pratiques artistiques sont indissociables des progrès technologiques et informatiques qui révolutionnent le monde dans lequel elles se forgent. Mieux encore, la technique – jusqu'alors accessoire dans le façonnement d'une œuvre – sort de son simple rôle d'outil, de procédure, pour devenir le matériau, mais aussi l'esthétique, le symbolique, quand ce n'est pas le caractère même de l'œuvre » (Diouf, Vincent, Worms 2013).

3. « Toute vision artistique s'inscrit dans un ordre nécessairement lié à la logique intrinsèque des techniques, des matériaux et des supports qui lui permettent de s'exprimer. Toute nouvelle technique fait émerger de nouveaux processus formels et, par conséquent, ouvre une série de possibilités que les artistes sont amenés à explorer » (Forest 2000 : § 21)

4. « L'art numérique est un art du [sic] technique. Ce qui distingue l'art numérique étant d'abord le recours à un traitement technique, il semble pertinent de l'analyser au travers de ses instrumentations » (Balpe 2006).

5. « Au fil de l'histoire littéraire la valorisation de nouveaux dispositifs d'écriture et d'édition s'est souvent effectuée au prix de cette neutralisation. La dimension économique notamment s'est trouvée occultée au profit d'une mise en évidence de l'innovation formelle. Or, l'émergence de certaines esthétiques ne peut en réalité se comprendre qu'à travers une analyse fine des négociations de l'œuvre avec, d'une part, les potentialités technologiques et, d'autre part, les bornes économiques du dispositif » (Saemmer 2017 : 10'40" - 11'10")

6. A travers la médiation des enseignants, cette perspective se répercute sur les nouvelles générations d'étudiants. Comme le remarque Alexandra Saemmer : « Les étudiants ne sont souvent pas du tout conscients à quel point, comme le formule Olivier Ertzscheid, « le discours n'est plus ancré dans le dispositif, mais le dispositif ancre le discours ». Faut-il aller jusqu'à appeler, comme le fait Emmanuël Souchier, « barbarie », cet « ordre imposé par la technoscience dans l'ordre du social et de la culture » ? En tout cas, le formatage est bien présent dans les outils évoqués. S'il n'est pas maîtrisé et réfléchi, mais seulement subi par l'auteur, le « texte second » apporté par le format peut vite se transformer en « voix seconde », étrangère au contenu » (Saemmer 2010 : § 18).

7. « Partout et toujours, nous trouvons des ensembles thématiques plus ou moins complets, comprenant nos principaux soucis, sociaux ou existentiels. La naissance, l'amour, la mort, le succès et l'échec, le pouvoir et sa perte, les révolutions et les guerres, la production et la distribution des biens, le statut social et la moralité, le sacré et le profane... [...] Les changements de goût et d'intérêt ne modifient que marginalement cet inventaire » (Pavel 1988 : 186). On peut en déduire que les pratiques artistiques, malgré le renouvellement incessant de leur « techno-cocon » originaire (Damasio), diffèrent beaucoup moins d'une époque à l'autre qu'on se plaît parfois à le penser.

8. « Le récit semble avant tout caractérisé par la permanence. En tant que type d'organisation – et donc de cohésion – des énoncés, il paraît avoir toujours survécu aux révolutions culturelles et technologiques. Il a su s'adapter à tous les supports : l'oral, le texte imprimé, le cinéma, la télévision... » (Bouchardon 2008 : 81)

9. Cf. Hegel [1807] (2012).

10. Pour la distinction entre jugement et appréciation esthétique, cf. Schaeffer 1996 : 202-207 et Genette 1997 : 71-147.

11. Dans le sillage de Kant (et d'autres philosophes – essentiellement britanniques : Shaftesbury, Hutcheson – qui ont anticipé ses idées), l'esthétique relativiste (Genette et Schaeffer) ne mesure la valeur d'une œuvre d'art qu'à l'aune du plaisir/déplaisir qui découle de l'expérience enclenchée par son activation cognitive. Ce choix est doublement préjudiciable pour la discipline esthétique, dont le champ d'études n'a vocation à coïncider ni avec celui de l'hédonistique ni avec celui de l'aïsthétique. L'esthétique relativiste confond l'aïsthesi (sensation) avec l'hédoné (le

plaisir), car les seuls affects qualitativement pertinents dans l'évaluation d'une œuvre d'art sont ceux qui ont trait au plaisir et au déplaisir. Mais elle méconnaît surtout que le sens de la racine grecque (aisthesi) dont Baumgarten a dérivé le nom d'esthétique ne correspondait pas tant, dans l'intention de ce philosophe leibnizien, à l'idée de « sensation » qu'à celle de « perception », état psychoaffectif à mi-chemin entre l'âme et le corps, entre la psychologie et la physiologie. « Bien que voisine de celle de sensation, la notion de perception ne se confond toutefois pas avec elle. (...) Chez Descartes notamment, perceptio est même synonyme de conceptio ou d'inspectio mentis (inspection de l'esprit) et désigne de manière générique tous les actes de l'intelligence. Ainsi la vérité est-elle définie comme « une perception claire et distincte », et les cartésiens (Malebranche, Arnauld, Spinoza, Leibniz) utilisent perception concurremment avec les termes d'idée ou de conception » (Encyclopédie de la philosophie 2002 : 1235). Il s'ensuit que, chez un leibnizien comme Baumgarten, le mot esthétique ne renvoyait pas à des données sensibles brutes (les sensations) mais à des données représentationnelles de nature mi-intellectuelle et mi-sensible (les perceptions). L'esthétique avait vocation à étudier les données qui, dans le processus de connaissance, se situent à mi-chemin entre les idées « claires et distinctes » et les idées « obscures ». « La nature ne fait pas de saut de l'obscurité à la clarté. C'est par l'aurore que l'on va de la nuit au midi » (Baumgarten [1750] 1988 : § 7).

12. Quelle est la cause du plaisir/déplaisir qui accompagne nos interactions avec le contenu d'une œuvre d'art ? Schaeffer élude la question plutôt que d'y répondre. Sa démarche réflexive ne fait que déplacer le problème. Lors de nos interactions avec l'art, notre attention cognitive serait « guidée par son indice de satisfaction interne » (Schaeffer 1996 : 186). Le plaisir/déplaisir qui accompagne nos interactions avec les œuvres d'art est donc érigé en principe d'explication de leur existence. Soit. Mais d'où vient ce plaisir/déplaisir ? Schaeffer ne répond pas. La solution qu'il propose n'est donc qu'à moitié satisfaisante. Son raisonnement est une pétition de principe à peine déguisée qui transforme un effet collatéral de l'expérience esthétique en clé d'explication de cette expérience. Le symptôme d'un phénomène devient son principe déterminant.

13. « Du point de vue d'une analyse de la logique de la conduite esthétique, la recherche des causes s'arrête à ce point. (...) La "boîte noire" des états subjectifs non intentionnels où s'originent les appétits humains nous empêcherait de toute façon de remonter plus loin » (Schaeffer 1996 : 171).

14. « Le « tout culturel » mercantile et mondialisé qui règne aujourd'hui est inquiétant dans la mesure où il crée une sorte de relativisme esthétique et un pluralisme consensuel érigé en nouveau paradigme culturel » (« Entretien avec Marc Jimenez » dans Poizat 2012 : § 52).

15. Notre formulation pourrait faire planer sur notre approche un soupçon d'essentialisme. Croyons-nous vraiment à l'« essence » de la fiction ? Non. En fait, nous ne faisons que paraphraser une formule célèbre d'Yves Michaud.