



Artifices / Artefacts - Christine Buci-Glucksmann 2000

Du baroque au virtuel, l'artifice comme art du multiple diversifiant toute réalité, règne en maître. Entre apparence et illusion, il se déploie en jeux de miroirs et d'abîmes, à la recherche d'effets imitant le peu de réalité d'une vie feinte. Vrai stuc et faux marbre, corps marmoréens, vie peinte des chevaux et géants du Palais du Té, façades en trompe-l'oeil, amour du décor et des anamorphoses, l'artifice pratique partout une démultiplication de la vision. Anti-naturaliste, il s'invente et s'épuise en manières, pour mieux se mettre en scène. Dans ses transparences et dimensions fictives, ses enveloppes secrètes, à travers toutes les déformations et désintégrations de l'être, il proclame que tout est instable, flux et éphémère. Comme Daphnée devenue laurier et végétal, il est puissance de métamorphoses permanentes, exploration de l'infra et du supra-humain. Un défi à la raison et une folie du voir, où l'on capture son propre désir d'infini.

Mais avec l'art numérique, cette culture de l'artifice devient celle des artefacts. Voir c'est construire, créer des êtres fictifs et remettre en cause la distinction philosophique occidentale entre la nature et l'artifice, au profit d'une hybridation générale liée aux transformations supra-anthropologiques du présent. Effets de serre, plantes, arbres et paysages artificiels, baroque végétal et floral chaotique, matières volatiles et volatilisées, partout l'art des effets engendre des images simulées sans référent immédiat. Avec tous ces leurres, les distinctions des êtres et des corps s'effacent. Car au fond, où commence et où finit la vie ? Il n'y a partout que superpositions, vitesses et temps comprimés, propre à une contre-nature envahissante où l'artifice est de plus en plus maîtrisé.

Dès lors, voir c'est voir à travers, comme dans un "Grand verre" ou une serre qui fait rêver à toutes les architectures de verre modernistes. Le monde réduit à un prisme à lumière, redouble l'artifice en artefact et art du faux. Manipulant la vision, les architectures d'images créent un espace froid et indifférent, où l'intérieur et l'extérieur communiquent. Une enveloppe, une peau, une traversée multifacettes, où les artefacts débouchent sur une sorte de jardin digital imaginaire. Une véritable Arcadie numérique, qui pousse la logique de l'artifice jusqu'à réaliser des jardins et des théâtres d'eau synthétiques, où tout est virtuel.

Mais au fond, toute Arcadie n'est-elle pas aussi ambivalente que l'artifice ? Déjà, dans les Bergers d'Arcadie de Poussin, la nostalgie le disputait à l'énigme de la mort : et in Arcadia ego (en Arcadie je suis), telle était l'épithaphe écrite sur le tombeau. A moins que je ne sois plus totalement immergé et perdu dans la jouissance instantanée et le défilé des images. Au point que les simulations et simulacres, tellement décriés par la philosophie platonicienne, se sont substitués à tout "être" des choses. La culture des artefacts n'est-elle pas la cartographie de notre monde, et de tous les mondes possibles, dans un devenir machinique sans fin ?