

L'art contemporain et la démocratie

*Des œuvres interactives aux politiques de promotion
publique de l'artiste*

Élodie Lapp

Abstract

L'art, à l'ère de l'individualisation et des phénomènes de démonstration par le « tout en image », se cherche aujourd'hui une nouvelle réalité. Les artistes contemporains ne sont plus les détenteurs du génie et de l'originalité, au même titre qu'ils vivent désormais le même monde que nous. Au contraire, ils envisagent la création comme un terrain de jeu collectif, mettant en relation les œuvres et leur(s) public(s). Certains imaginent, plus loin encore, la fusion entre les nouvelles technologies et la culture du réseau comme une alternative déterminante dans le champ de la démocratisation. Mais quelles sont donc les modalités d'appropriation de ces réflexions artistiques ? Quelles relations sont initiées entre les différents acteurs de la vie culturelle ? **Mots-clés** : Art, participation, vie culturelle.

Introduction

À l'heure de la mondialisation et de la culture en réseau, les pratiques artistiques s'orientent progressivement vers une conception participative, interactive, voire collaborative de l'art, dans un esprit de partage et d'enrichissement inter-individus. Ainsi naissent une multitude de projets mélangeant les genres, les médiums, et surtout les identités, sur des fronts de la création eux-mêmes d'une extrême variété. Qu'il s'agisse d'inclure le public dans le processus même de production ou de faire émerger des formes le sollicitant en tant qu'activateur de sens, une tendance apparaît clairement : celle de donner, si ce n'est la parole, tout au moins une légitimité de présence à tout monde. À tel point qu'aujourd'hui, les grosses machines de la culture tentent elles aussi leur chance sur le terrain de « l'art pour tous » : entre les workshops ouverts au public par les institutions, les produits dérivés proposés pour ramener un agrégat d'art à la

maison, et les campagnes de promotion de la Culture dans la ville¹ le public a véritablement l'embarras du choix.

Désormais, et plus que jamais, les enjeux ne sont plus seulement idéaux(-logiques) et politiques, mais également économiques. Les réticences passées du marché de l'art français, tel que le mécénat privé, sont aujourd'hui en passe de se développer, voire d'opérer comme un effet de mode, et ce, évidemment, sous couvert de démocratisation. L'art, tel que le public le perçoit à présent, est presque un objet de consommation courante et, dans un tel contexte, paraît à la portée du *demos* – dans une mesure parfois exacerbée. Pour reprendre les termes usuels du marketing, on parle d'offre et de demande, et la démultiplication de cette offre est telle (expositions d'art dit "classique", festivals urbains, événements ponctuels, etc.) que le public ne sait plus vraiment où donner de la tête. Ainsi, presque à peine dissimulées, peut-on entrevoir les prétentions du siècle antérieur, celles de la démocratisation de l'art, au cœur même d'une utopie plus globale de démocratie culturelle.

Mais quelle(s) relation(s) le *demos*, acteur de ces tentatives démocratiques, entretient-il en réalité avec ces diverses manifestations ? Existe-t-il véritablement une demande pour l'intégralité de cette offre ? Quel(s) risque(s) y'a-t-il à se focaliser à tout prix sur le public ? Les multiples ambitions de démocratisation de l'art, et notamment celle d'une soi-disant abrogation des hiérarchies, sont-elles effectives ? Enfin, ces œuvres à connotation participative, interactive et collective ont-elles une légitimité d'existence et de sens dans le champ de l'art contemporain ? Et quelle place laissent-elles à l'artiste ?

Il conviendra dans un premier temps de revenir sur les mots-clés du sujet de « L'art et la démocratie », afin de dessiner les contours historiques et contextuels d'un tel questionnement. Pour cela, des définitions documentées seront proposées, mettant en exergue les enjeux de la démarche artistique démocratique. Au travers de quelques exemples concrets amenés comme un panorama non exhaustif, il sera plus aisé de comprendre le fonctionnement de ces pratiques dites démocratiques, tant sur le plan du concept que de la démarche plastique. D'abord, il sera question des œuvres numériques interactives envisagées pour leur fort potentiel relationnel. Cette analyse sera suivie d'une étude de cas concernant la ville de Bordeaux, en ce qu'elle représente un espace d'expérimentation démocratique. Enfin, une hypothèse de réponse aux interro-

¹ On pense notamment à la distinction de Capitale européenne de la Culture mise en place depuis 1985 à l'initiative des ministres de la Culture grecque et français Melina Mercouri et Jack Lang.

gations soulevées viendra, sous la forme d'un bilan, soumettre un point de vue sur la problématique du rapport entre art et démocratie.

1. Contexte historique : introduction à la démocratie culturelle

Évoquer la démocratie et la culture en une même phrase semble mener irrémédiablement à soulever cette question : comment esquivier un hommage à Malraux sans que les relations entre l'État, la culture, et le peuple ne seraient pas aussi effervescentes aujourd'hui ? Si le ton peut paraître ironique, c'est que cette évocation est une sorte de passage obligé. Comme la première pierre d'un édifice de gros ouvrage, la politique d'André Malraux scelle l'amorce d'une campagne de longue haleine, marquée notamment par l'inauguration des Maisons de la Culture, telle celle d'Amiens le 19 mars 1966. C'est d'ailleurs à cette occasion qu'il prononce un discours, dont certaines phrases ne manqueraient pas aujourd'hui, hors contexte, de nous faire sourire :

« [...] Une Maison de la culture se définit par l'audience qui la constitue. [...] Nous ne prétendons pas, comme l'Union soviétique, donner leur chance à tous, et nous le regrettons, mais nous prétendons formellement donner sa chance à chacun ».

La comparaison avec l'Union soviétique, certes à resituer dans une temporalité bien particulière, témoigne d'un idéal sociopolitique en réalité quelque peu désuet dans une société occidentale contemporaine. Il est donc plus approprié de se concentrer sur les notions fondamentales qui sont exprimées ici : Malraux déclare sa volonté d'offrir la culture « à chacun », ce terme évoquant implicitement le « tous ». Néanmoins, cette appropriation potentielle de la culture apparaît davantage axée sur l'individu, comme s'il s'agissait d'une offre personnalisée et donc plus adaptée à la singularité que celle de l'Union soviétique, globalisante. En effet, Malraux ne cherche pas à noyer l'individu dans la masse, mais lui propose au contraire une opportunité, une « chance » d'accéder à la culture, et d'en profiter à titre personnel. L'insertion de la formule « et nous le regrettons », en référence à la politique soviétique, dévoile pourtant l'ambition inavouée de l'État français d'atteindre une « audience » conséquente, qui puisse élever la culture au rang de fait social, afin qu'elle passe de l'individuel au collectif. On sent bien, dans ces quelques propos, les prémices de la démocratisation culturelle, ce qui se révèle finalement peu surprenant puisque Malraux est un des fondateurs du concept contemporain de démocratie culturelle. Malgré ses positionnements très controversés en mesure de politique culturelle, la référence à ce politicien était donc inévitable.

Jean-Claude Wallach, dans *La Culture pour qui ? Essai sur les limites de la démocratisation culturelle*, nuance la définition de « démocratisation culturelle » qui, selon lui, tient plus pour Malraux, d'une « conception messianique » (Wallach 2006 : 27) que d'une réalité observable. En effet, il suffirait de « mettre l'œuvre en présence du public pour que le miracle s'accomplisse » (Op.cit.). Une question s'impose alors : quel miracle Malraux évoque-t-il au juste ? Il semble que ni la culture en général, ni l'art en particulier ne relèvent de la providence, mais soit plus affaire d'éducation, de réception et d'appropriation. Rien, par conséquent, de mystique ou de religieux. À l'inverse, il s'agirait même plutôt de politique et de sociologie, domaines bien plus pragmatiques ou en tout cas *a priori* moins mystérieux. Par ailleurs, malgré ses grandes ambitions de rendre la culture accessible à tous en distribuant tel un « missionnaire »² le capital culturel, les réévaluations successives de cet héritage ne paraissent pas avoir fait progresser de façon spectaculaire l'accès à la culture. De la *Prospective du Développement culturel* de Jacques Duhamel en 1972, à la tentative critiquée du Centre Pompidou, en passant par la création de la Fête de la musique « langiste » dans les années 1980, le constat qui s'est imposé est celui d'un certain échec des politiques de démocratisation culturelle. Seules quelques initiatives pourraient ponctuellement être saluées, telles que la création des Journées du Patrimoine et la gratuité des musées nationaux les premiers dimanches de chaque mois. Mais là encore, il faut relativiser ; si l'on se réfère à la dernière *Enquête des pratiques culturelles des Français* de Donat de 2008, 58% des personnes interrogées déclarent n'avoir fréquenté aucun lieu d'exposition au cours des douze mois précédents le questionnaire. Selon lui, il faudrait parler de « prolongement des tendances » plutôt que de véritables bouleversements dans les comportements de la population entre l'enquête de 1997 et celle de 2008, et ce malgré le débarquement massif du numérique dans tous les domaines de la culture. Ces chiffres permettent néanmoins de constater qu'on est encore bien loin de la démocratie culturelle, et en ce sens on peut identifier ce concept comme une utopie. Mais dans le domaine de la culture et a fortiori de l'art, on ne peut considérer ce bilan comme une fin en soi. Aussi est-il nécessaire de se pencher sur quelques exemples afin d'envisager les potentialités des initiatives en matière de démocratisation ; et il faut dire qu'elles sont nombreuses, et toutes plus innovantes les unes que les autres.

² Terme employé dans le Dossier historique du débat organisé entre l'HEC et l'ENS à l'École Normale Supérieure les 26 avril et 3 mai 2006, autour de la question «Quelle politique culturelle pour la France?», p.15.

2. La place des œuvres interactives dans la démocratisation culturelle

En effet, l'art est un véritable champ d'expérimentation, notamment dans ses tentatives de rapprochement avec la vie. Mais, de par les évolutions mêmes des pratiques artistiques, il ne s'agit plus simplement de s'inspirer de la vie ou de la réalité pour en faire un motif pittoresque ou un effet de miroir. Le terrain est d'ailleurs celui de la création d'univers si proches de la réalité qu'il devient complexe de discerner ce qui fait partie du domaine de l'art de ce qui n'en fait pas. C'est ainsi qu'un certain nombre d'artistes s'approprient cette réalité pour produire un art « contextuel », décrit par Paul Ardenne comme un art de situation, d'intervention et de participation. Les formes plastiques, les médiums et les moyens d'expression sont comme une palette de couleurs contemporaine, que les artistes s'approprient pour proposer inlassablement de nouvelles modalités de relation à l'œuvre. De la sculpture monumentale éphémère à la performance, on assiste actuellement à l'amplification du mouvement d'un art qu'on pourrait qualifier d'environnemental, qui place l'humain au cœur d'un dispositif fusionnant avec l'espace urbain.

Durant le *Festival Les Grandes Traversées, Interactive Design Festival* de 2010 (entre Royan, Bordeaux et Soulac en Gironde), diverses œuvres de *street art* ont été présentées dans une visée d'interaction et d'énergie nouvelles entre participants : des artistes internationaux, les citoyens et leur ville. Le travail de l'Américain Paul Notzold, incluant le spectateur dans un processus de type interactif, utilise l'esthétique très Bande Dessinée de bulles de dialogue diffusées sous la forme d'une projection vidéo. Le passant anonyme, le badaud, est invité à s'engager dans l'œuvre en envoyant un message via son téléphone mobile. Ce message s'affiche alors sur le(s) mur(s) de la projection, lui permettant d'agir en direct sur elle. Avec *TXtual Healing*, il acquiert le droit d'imprégner de sa personnalité une œuvre, certes éphémère, mais qui s'offre à l'audience d'autres passants aussi anonymes que lui. La tentation ainsi assumée le pousse à inscrire ses quelques mots et à participer de ce fait à une démarche de liberté citoyenne. Par ailleurs, sans même sans rendre compte, ce passant lambda est exhorté, par sa seule curiosité et son désir irrésistible de « jouer », à transcender le rôle même de spectateur : il devient un participant, un activateur de sens du dispositif artistique, un « spectateur ». *TXtual Healing*, qui pourrait se traduire en français par « la thérapie par les mots », permet à chacun, grâce à un simple SMS, de déposer sa propre version de l'histoire, de s'exprimer de manière très personnelle sur un moment de son existence (une soirée, un projet, une envie spontanée), mais surtout de retrouver sa place de citoyen participant. D'autant que l'artiste n'exerce aucun contrôle sur les messages, produisant un ensemble désordonné, composé aussi bien de phrases romantiques que de prose en langage texto (par-

fois relativement triviale !). Pourtant, l'essentiel est là : on assiste véritablement à une performance de genre *freestyle* interactive et collective. Mais est-il possible pour autant de parler d'œuvre démocratique ? Et à vrai dire, quel est donc le sens d'une telle expression ? En consultant le dossier spécial de *La Scène* intitulé « Réussir la démocratisation culturelle, une réponse aux nouveaux enjeux ? », une définition de la démocratie apparaît, témoignant « d'une démarche active du peuple en reconnaissant l'ensemble de ses pratiques artistiques » (Quentin 2007 : 51). Dans une ère numérique ouverte à tous, créateurs expérimentés ou pratiquants amateurs, la frontière entre l'art et la vie réelle aurait tendance à s'effacer voire à s'abolir complètement. Rien d'étonnant désormais à l'acte de saisir avec immédiateté son téléphone portable. Et rien de surprenant non plus dans le fait d'entrer en communication, via un mur urbain qui s'apparenterait volontiers au fameux mur de *Facebook*, avec les autres, dans une approche à la fois technologique, ludique et relationnelle. Cette forme de « réalité augmentée » artistique peut être considérée comme démocratique puisqu'elle relève d'une appropriation par le *demos*, non seulement de l'outil technologique, mais aussi de l'œuvre d'art et de ses enjeux implicites. Il n'est pas simplement question pour le spectateur de jouer avec un téléphone comme il le ferait au quotidien, dans le bus ou au bureau. L'objectif *in fine* est la remise en cause du statut même de spectateur, dans un contexte non-institutionnel tel que celui de l'espace de la ville. Il conviendrait même d'utiliser le terme de réappropriation par le spectateur de son identité, de son individualité, au cœur de l'immense noyau urbain.

Les dimensions de ce type de dispositifs permettent en outre de jouer sur un effet de miroir triple et simultané, concernant le spectateur-acteur (« moi », « mon propre corps »), l'espace, et enfin les autres. L'individu peut ici faire preuve d'éloquence, par et pour lui-même, même si l'intérêt réside en réalité dans le fait de s'adresser aux autres et non pas à soi-même. Le spectateur peut ainsi se projeter sur le devant de la scène, par le biais des mots actualisés en temps réel sur le mur de la ville, et devenir le témoin des réactions provoquées chez les autres. Le spectateur-acteur est alors un individu, affirmé par ses initiatives personnelles, mais aussi une partie intégrante du *demos*.

Mais qu'advient-il donc alors du rôle de l'artiste ? Est-il un marionnettiste, un manipulateur de spectateurs ? Comment envisage-t-il son propre rapport aux spectateurs dans une situation d'interactivité ou de participation ? Le terme de « spectateur », à dire vrai, ne semble pas adéquat pour traiter des œuvres contemporaines. Malgré ce constat, il apparaît pourtant une faille linguistique, et le manque évident d'un mot pour désigner précisément la place de l'humain dans le dispositif artistique contemporain. Faut-il parler de visiteur, de participant, d'actant ou de récepteur ? Afin de contourner malignement cette problématique délicate, ne devrions-nous pas le désigner de façon contextuelle ? Intégré dans un parcours, il serait visiteur ; dans une performance, il serait participant ; face à

une installation sonore, il deviendrait récepteur. Cette interrogation, loin d'être hors sujet par rapport au thème abordé dans ce texte, se justifie par la rupture du triangle relationnel moderniste artiste – œuvre – spectateur. Reste donc à envisager de nouvelles modalités définitionnelles du rôle de chacun des partis de la situation artistique. Certes, l'artiste est toujours l'artiste, mais son implication n'est plus celle d'un créateur distancié, génie impétueux et subversif. Ce bouleversement ne date pas d'hier, c'est un fait, mais il prend une dimension singulière dans ce contexte de crise où la société démocratique est mise à mal. Paul Ardenne parle de l'artiste comme « membre du démos » (Ardenne 2002 : 33) dont l'action « peut viser à resserrer les liens entre les membres du corps social ou à célébrer les valeurs de partage et de respect mutuel, valeurs inhérentes au pacte démocratique » (Idem.). De tels propos pourraient laisser penser à une conception de l'artiste comme un manipulateur. En vérité, ce terme n'est pas à prendre sur un ton péjoratif ; effectivement, c'est bien lui qui programme et s'essaie à tirer les ficelles, mais il ne fait cela que par souci d'anticipation des réactions qu'il va provoquer chez autrui ; en ce sens, il est une sorte de metteur en scène, qui joue avec ses spectateurs, leur faisant parfois adopter des postures quelque peu anecdotiques. Pour exemple, citons le *Sonic Bed_London* de Kaffee Mathews, présenté en France récemment³.

L'artiste féminine (cette précision a peut-être son importance) propose aux visiteurs de l'exposition un lit dans lequel sont diffusées des vibrations sonores extrêmement intenses, issues de l'amplification d'une composition musicale à base de theremin. Indépendamment des caractéristiques propres à l'instrument utilisé, la spécificité de cette œuvre provient du fait que le lit, endroit a priori réservé à un usage intime, se transforme en un lieu de rencontre(s) plus ou moins fortuite(s) et plus ou moins appréciable(s). Pénétrer dans un espace réservé à la sphère privée, potentiellement accompagné d'inconnus, est significatif en tant qu'action de remise en cause de son éducation à la représentation du corps comme noyau de l'individualité. Et, en cela, le *Sonic Bed* incarne le lieu d'expérience inaccoutumée de relations aux autres. Ce lien sensuel, éphémère et contextuel, est motivé par les attentes du public d'effets de surprise et par une curiosité proche du voyeurisme. Lors de sa présentation, les visiteurs se blottissaient le long du couloir, pas moins d'une vingtaine minutes, pour tester le *Sonic Bed*, et ce, malgré les désagréments causés par une promiscuité extrême. (Inutile de dire, en effet, qu'un espace clos et exigu, dans lequel chaque visiteur ôte ses chaussures pour y pénétrer, ne tarde pas à devenir un espace irrespirable et in-

³ Pendant le *Cube Festival*, le Cube, Issy-les-Moulineaux, septembre-octobre 2010.

vivable.) Et, pendant ce temps de latence, trépignant comme des impatients, ils restaient là, à observer, se penchant sur le seuil de la porte pour apercevoir les réactions des visiteurs déjà en place. Peut-être aussi pour s'imaginer eux-mêmes quelques instants plus tard, et anticiper leur propre expérimentation de l'œuvre. Kaffee Mathews, travaillant depuis quelques années sur le rapport à l'intime dans les diverses sociétés contemporaines, avait anticipé les embarras inhérents au « succès » de son lit, puisqu'elle avait prévu que le lit soit refait régulièrement et qu'une essence odorante végétale soit diffusée dans la pièce. Par ailleurs, à la fin de son exposition, le lit était destiné à retourner dans son lieu de conservation originel, l'appartement de l'artiste, signe marquant du dépassement opéré par l'art de ses propres frontières vers la sphère du quotidien. Preuve, également, de la volonté de l'artiste de faire cristalliser une relation privilégiée avec le *demos* dans une expérience partagée à la fois esthétique et sensible.

Dans un genre bien différent, certains créateurs se positionnent plutôt dans un rôle de médiateur entre l'art, la technologie et le spectateur. L'artiste Mehmet Akten, Turque vivant à Londres, se fait savant (fou) et compose des œuvres interactives ludiques et immédiates. Son concept est explicité par ses propos: « I just wanted to have fun, and I thought that if I had fun myself, people would enjoy my work too ». Il est, dans cette ligne de conduite, l'initiateur d'une œuvre qui constitue d'abord une source de plaisir pour lui, espérant provoquer le même état d'esprit chez ses récepteurs. L'essence de son travail n'est donc pas à interpréter à des niveaux de lecture complexes mais comme une approche davantage primitive et naturelle. Ceci explique que l'interface et l'interactivité de *Body Paint* soient d'une extrême facilité à manipuler et d'une immédiateté surprenante : il suffit de rentrer dans le champ du capteur pour activer de la peinture virtuelle à l'écran. Le public, tous âges confondus, s'amuse à étaler cette peinture lumineuse en tâches, en jets ou en larmes dégoulinantes. En revanche, forcé de constater que l'attractivité de ce dispositif a ses limites : celles-ci sont déterminées par la simplicité de la relation homme-écran et par les potentialités d'activation picturale programmées par l'artiste. Aussi la lassitude peut rapidement gagner le spectateur. Ce qui est intéressant néanmoins, c'est le fait que Mehmet Akten partage les codes sources de son œuvre (instructions en langage de programmation informatique) sur sa page Internet et offre la possibilité aux spectateurs de copier et reproduire celle-ci. Il leur livre ainsi une part du secret de sa production. De plus, il propose comme extension de son travail des applications à télécharger sur iPhone qui permettent de poursuivre de façon ludique la relation entamée avec *Body Paint*. Dans un contexte du tout numérique où les outils technologiques performants se vulgarisent, le créateur place son œuvre à la portée de tous. Quiconque peut emprunter du matériel audiovisuel (un capteur et un projecteur) est en mesure de rejouer à l'infini son travail. Présentée dans un espace restreint, celui du Cube lors du *Cube Festival* 2010,

cette œuvre est aussi adaptable à de très vastes surfaces d'écran et laisse imaginer des modes d'activation démesurés. (Pourquoi pas des centaines de personnes dansant devant la surface blanche et créant ainsi spontanément un tableau vivant fou !).

En tous les cas, là encore, l'esthétique de la relation entre le *demos* et l'œuvre se situe dans une conception technologique interactive. Même si le dispositif est actualisable à l'infini, permettant à chacun de s'approprier l'écran le temps de la rencontre avec l'œuvre, à aucune façon le public n'intervient dans le processus de production de celle-ci. L'importance de son rôle est tout au plus anticipée et préfigurée. Cela n'empêche pas les artistes de formuler la requête plus ou moins avouable d'obtenir des « retours » sur les réactions des spectateurs par rapport à leur projet. Ces retours concernent évidemment la qualité de l'interactivité (relation homme-machine), qui peut alors être soit validée soit renégociée, et l'efficacité de l'œuvre en termes de contentement de l'audience. Le dilemme qui vient alors se poser est le suivant : le spectateur doit-il être satisfait de la relation entretenue avec le dispositif ? Doit-il y avoir un effet de causalité entre la production de l'œuvre et sa réception par le public ? En d'autres termes, l'intentionnalité⁴ de l'artiste doit-elle servir le *demos* ?

3. Les politiques socioculturelles : le cas de Bordeaux

Si une chose paraît évidente, c'est que l'art est aujourd'hui fort souvent utilisé à mauvais escient : devenu un bien de consommation, l'art s'expose à tout va, comme un filon qu'il faudrait exploiter, jusqu'à ne plus pouvoir rien en tirer. Que ce soit par effet de mode ou par pure stratégie marketing, les artistes sont utilisés comme des faire-valoir. Ils font tour à tour la promotion d'une ville ou d'une grande entreprise, marquant de ce fait leur désir de visibilité. Au regard de la campagne actuelle d'affichage de la ville de Bordeaux lancée par l'Office de tourisme, on se demande d'ailleurs si l'artiste ne s'est pas fait quelque peu manipuler : on aperçoit le Lion de Xavier Veilhan, fièrement juché sur la place Stalingrad, grand symbole du réaménagement urbain de ces dernières années. Au bas de l'image, un homme photographie quatre enfants, aux origines vraisemblablement orientales, qui prennent la pose devant le fameux animal. Ce lion gigantesque est bleu ciel, contrastant étonnamment avec son environnement citadin. En effet, Bordeaux, ville de tradition bourgeoise, possède une architecture

⁴ Pour reprendre le terme employé par Jean-Paul Doguet dans *L'art comme communication, pour une redéfinition de l'art*.

néoclassique, même si le quartier dans lequel la « bête » est exposée a subi de nombreuses transformations récentes. L'intitulé de l'affiche, pour y venir, est significatif : « Choisissez votre Bordeaux. Choose your Bordeaux ». Cette campagne promotionnelle (on ne pourrait la nommer autrement) s'inscrit dans un contexte de reconnaissance de la ville, anoblie du titre de « Patrimoine mondial de l'UNESCO ». Les thèmes abordés dans l'affiche sont donc, bien entendu, liés directement au patrimoine architectural et aux projets d'urbanisation. Ils sont également marqués par la diversité sociale et culturelle, par l'attractivité artistique et la réceptivité des citoyens. Le constat est pourtant le suivant : une forte proportion des Bordelais a une opinion défavorable du travail de Veilhan, ignore tout de son identité, a fortiori artistique, voire n'a aucune considération pour lui, sans même avoir pris connaissance du concept de l'œuvre. Pire encore, cette large catégorie d'habitants pestera contre la somme dépensée pour l'installer. À l'évidence, cette sculpture, comme d'autres d'ailleurs, accumulées depuis quelques années, fait désormais partie de la ville en termes de paysage culturel. Mais elle n'est pas aussi bien intégrée d'un point de vue social que voudrait le laisser croire l'affiche. Par ailleurs, il faut s'interroger sur la cible visée par cette publicité : « Choisissez votre Bordeaux », s'adresse-t-elle aux citoyens de la ville, aux potentiels futurs habitants ou simplement aux touristes ? Du point de vue du signifié, cela n'a pas le même impact. L'exemplaire de cette affiche, présentement analysé, a été publié dans *Spirit*, magazine bordelais des tendances culturelles, ce qui permet d'imaginer la population visée à atteindre. *Spirit* n'est en effet pas aisé à se procurer, disponible la plupart du temps dans des lieux de diffusion culturelle tels que la bibliothèque municipale ou l'université. Malgré l'esprit stratégique et marketing de cette campagne utilisant l'art comme un outil de promotion culturelle, il n'est pas sûr que le *demos*, au sens large du terme, soit en mesure de se sentir concerné. La démultiplication des installations d'œuvres dans la ville est symptomatique d'une volonté de faire de l'art, et de la culture plus généralement, un fer de lance communicationnel. Mais, à force de décliner cette forme de mécénat moderne qui, certes, permet à l'artiste d'accéder à une certaine (re)connaissance, le risque est d'en saturer l'espace pour le public citoyen. Une ville comme Bordeaux, encore très étriquée dans son héritage bourgeois, mériterait peut-être une forme de communication plus évidente, afin de lutter contre l'opacité de l'art contemporain, notamment décrite par Doguet. En effet, les stratégies de diffusion manquent parfois cruellement de clarté pour des individus qui demeurent néophytes dans le champ de l'art contemporain.

Certes, en aucun cas l'artiste ne doit se plier à la volonté d'un public comme celui de Bordeaux pour lequel la valeur de l'œuvre se mesurerait plus à ses qualités figuratives qu'à la validité de ses concepts. Cette remarque est d'ailleurs valable pour toute forme de création : l'artiste n'est pas au service du *demos*, même

s'il a cette capacité, comme l'explique Fred Forest, de « mettre en forme et de diffuser des messages destinés à "inventer" les représentations de ce monde auquel chacun aspire » (Forest 2000 : 235). Et c'est justement parce qu'il est censé inventer des représentations qu'il ne doit pas se soumettre à l'approbation de l'opinion publique. Il doit au contraire proposer, innover, et non reprendre des modèles connus ou préexistants. Il ne s'agit pas de rejeter la notion d'art démocratique, mais plutôt comme l'exprime Henri-Pierre Jeudy de « bousculer les acquis de la création artistique et sa réception sans pouvoir en mesurer d'avance les conséquences » (Jeudy, 2002 : 40). En d'autres termes, il apparaît plus intéressant de provoquer un effet de surprise que de répondre aux attentes d'un public parfois avide de spectaculaire et de démonstratif. D'autant que l'opinion publique est une entité globalisante qui ne valorise pas les points de vue singuliers. Il faut croire, et cela est annoncé sans mauvais esprit, que l'art, qu'on le veuille ou non, n'est pas à la portée de tous. Les publics que décrivait Bourdieu dans *La Distinction* n'ont pas fondamentalement changé. Donat lui-même le confirme dans son *Enquête des Pratiques Culturelles* ; on doit se faire une raison : il ne semble pas que les hiérarchies soient transcendées par l'art contemporain, en général⁵. Les publics qui fréquentent des lieux culturels et visitent des expositions sont toujours issus de milieux où l'accès à l'information et à la culture est favorisé, représentés par les classes sociales éduquées.

Des initiatives telles que celles du collectif Bruit du Frigo ou encore celles du Cube, Centre de création numérique, rendent compte, chacune à leur manière, de possibilités alternatives et même visionnaires d'accès à l'art et à la création. Yvan Detraz et Gabi Farage, étudiants en architecture à Bordeaux, sont les instigateurs de Bruit du Frigo, lieu de démocratie participative, où ils réinventent la mobilisation citoyenne en y insufflant une bonne dose de créativité. À la rencontre des habitants de différents quartiers, ils mettent en place de nouvelles modalités d'appropriation de la ville, basées sur une collaboration avec eux. Ils définissent ainsi des aménagements probables, jusque dans leur conception, et permettent aux usagers de formuler et de tracer des lieux selon leurs propres attentes. Les *Lieux Possibles* qui sont alors produits demeurent éphémères, mais bien ancrés dans des problématiques d'expressivité et de partage d'expérience. Quant au Cube d'Issy-les-Moulineaux, il se tourne véritablement vers le public de la ville, dans laquelle il est inséré non pas comme une institution, mais plutôt comme un espace hybride de rencontre entre des professionnels, passionnés

⁵ Il est pourtant nécessaire de nuancer ce propos : cette règle ne peut faire figure d'autorité absolue en la matière, car certains projets tendent à réduire les écarts sociaux et générationnels.

par les arts numériques, et des individus. Avec ses polarités propres, diffusion d'œuvres, production/soutien à la création et formation aux outils technologiques, le Cube se comporte comme une entité novatrice de la relation entre l'artiste, l'espace commun et le public. Ces deux propositions, celle de Bruit du Frigo et celle du Cube, sont extrêmement différentes, mais les caractéristiques les réunissant sont celles de la mutualité, de l'échange, et du collectif, avec en soubassement la volonté d'impliquer le *demos* dans la démarche créatrice. De tels dispositifs trouvent leur justification dans un désir d'implication sociale à la fois des acteurs culturels (associations, artistes, institutionnels) et des habitants qui cherchent à se réapproprier leur espace de vie. Le risque que l'on voit émerger est de faire face à des ambitions consensuelles sur une voie pavée de bonnes intentions. En ce sens, la crainte est de vouloir faire de la société un monde démocratique outrancier, où les politiques d'intégration de la culture sonnent comme une somation. Henri-Pierre Jeudy témoigne de cette inquiétude en déclarant que « l'avenir des communautés semble dépendre de cette nécessité de réunification sociale fondée sur le "tout culturel" » (Jeudy 1999 : 24). Plus de dix ans se sont écoulés et ce pressentiment se confirme : chaque ville semble désormais développer ses propres politiques de démocratisations culturelles, qu'il s'agisse d'initiatives privées ou publiques. On remarque entre autres la démultiplication des parcours urbains artistiques comme celui allant de Nantes à Saint-Nazaire, intitulé Estuaire 2009-2011, qui établit un panorama de la création contemporaine *in situ*. À noter aussi des expositions spectaculaires à vocation caritative comme la *Cow Parade* : une cinquantaine de vaches décorées par des artistes et disséminées dans toute la ville de Bordeaux du 7 juin au 14 septembre 2010, surprennent les habitants et les touristes au détour des rues ou sur les places publiques. Elles représentent pour certains une sorte de « vitrine originale pour les entreprises qui les ont adoptées ». Finalement vendues aux enchères pour la Banque Alimentaire, ces objets dont on ne sait plus s'ils sont vraiment artistiques, s'inscrivent dans une démarche ambiguë. Cette situation met en lumière, semble-t-il, « un projet de conversion du public à des formes symboliques valorisées qui supposent une stratégie de prosélytisme vers les masses » (Fleury, 2006 : 82). Et si la finalité est bien louable, on peut se demander si les moyens sont, quant à eux, légitimes et efficaces. Pendant la durée de cette exposition, de gros soucis de conservation se sont en effet posés car le public, n'ayant pas nécessairement intégré la notion de projet artistique, s'est véritablement approprié les vaches, se prenant en photo auprès d'elles et (sacrilège !) grim pant sur leur dos en une sorte de performance, celle d'un délit bien plus que d'un acte artistique ! En fait, on ne pourrait pas le lui reprocher, puisque le discours n'avait pas été énoncé de manière claire. Ceci illustre les risques matériels inhérents à la présentation d'œuvres en plein air, mais surtout axées sur un « credo communicationnel » (Van der Gucht : 54) mal anticipé. En

réalité, cet exemple ne fait que concourir à l'idée qu'il est périlleux pour l'artiste de participer à une telle démarche promotionnelle, à moins que son but ne soit d'être dépossédé de son œuvre au profit du public. Mais cela peut aussi être perçu comme un acte de revendication sociale de la place de l'artiste au sein de la société, du fait même qu'il met à l'épreuve, par l'expérience de la confrontation directe, ses ambitions de rencontre avec le spectateur. Il s'oblige de cette manière à réévaluer son travail, tant dans ses caractéristiques matérielles que sur le versant de l'esthétique relationnelle. Toujours est-il qu'avec ce type de dispositifs, « l'art [...] redécouvre le plaisir des grands espaces, du vrai risque et du regard populaire » (Nuridsany 1991 : 22) !

4. État des lieux des inquiétudes

La tendance promotionnelle de l'art paraît se confirmer avec la création exponentielle de festivals estampillés « grand public ». Si les enjeux sont aisément identifiables, les pièges ne sont pas à négliger. Celui, notamment, de tomber dans une conception palliative systématique de l'art. L'artiste, bien qu'il s'en rapproche, n'est pas un acteur social au sens propre du terme. Il est un individu, un être humain et à ce titre un membre du peuple, dont la spécificité est sa capacité de réflexion et de mise en abîme des problèmes de la société. Ce n'est ni un politique, ni un sociologue, et encore moins un psychologue. C'est un expérimentateur de la relation et de la communication entre l'art et le peuple. Lui donner un rôle plus conséquent risquerait, à force de pression, d'inhiber sa créativité. Et il faut le préciser une fois encore, l'art n'est pas au service du peuple, pas plus qu'il ne l'est de la société. Un autre piège serait de considérer la culture comme une nécessité absolue, le « désir de culture » (Jeudy, 1999 : 23) se transformant en « revendication obligée » (Idem.). Le public serait alors lui-même assommé par une forme de pression sociale lui ordonnant l'absorption de la culture. Or, qu'y aurait-il de plus pénible et de démotivant qu'une assimilation contrainte ? Enfin, un autre danger serait de perdre le sens profond de telles initiatives, en les transformant en procédés méthodiques de rapport offre-demande. Le circuit de l'art et les industries culturelles doivent rester méfiants à l'égard d'une politique de supermarché culturel. La perte totale de sens est sans doute ce qui menace le plus vigoureusement l'art contemporain. La facilité pour un artiste à succès de produire pour produire peut être tentante. La référence à Ben est la plus parlante dans ce domaine : d'abord artiste subversif, Ben est devenu au cours de sa carrière un artiste-commerçant dont on identifie la marque sur des objets tout aussi surprenants qu'inappropriés ; sa signature est apposée sur des trousseaux, des agendas, etc. Doguet parle d'une monumentalisation de l'œuvre qui la fait tomber dans l'oubli ; ce qui pourrait advenir à Ben serait que ses mots n'aient plus aucun sens. Et, s'il ressemble aujourd'hui plus à un créa-

teur de Pop Art, investissant tous les supports industriels, qu'à un créateur de dispositifs esthétiques, son œuvre est désormais assimilable à une technique de production. Il illustre de ce fait à merveille la citation suivante : « Une manifestation sans énigme ne peut receler d'autre invisibilité que celles des procédures qui l'ont produite » (Jeudy 1999 : 95). La menace de la transparence totale est probablement l'une des pertes les plus redoutables pour la création artistique, dont Ben et tant d'autres doivent se méfier. Tirer profit de « l'art pour tous » n'est peut-être pas, en fin de compte, une si bonne affaire !

5. Constats : entre échecs et espoirs

Si la réflexion menée exclut de dégager un bilan péremptoire, elle met en lumière les évolutions des pratiques contemporaines. La question de la légitimation de l'art auprès de l'opinion publique est un débat qui ne saurait trouver une réponse, mais bien de multiples solutions. Même si l'art n'est pas originellement une pratique démocratique, il ne doit pas pour autant redevenir élitiste. Il s'expérimente plus volontiers dans la rencontre avec l'Autre, l'échange communicationnel et le partage d'histoires particulières enrichissant un patrimoine mutualisé. Sa visibilité doit donc lui être restituée afin que le *demos* puisse le considérer pour ce qu'il est : un moyen d'expression de sentiments d'un espace-temps commun incarnés par la personne de l'artiste. C'est à ce titre que l'artiste occupe pleinement son rôle de créateur que l'on peut admirer sans le vénérer, car au fond, il n'est comme nous qu'une infime partie du corps social.

Bibliographie

- Ardenne Paul, (2002), *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, coll. Champs Arts.
- Bourriaud Nicolas, (2001), *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel.
- De Oliveira Nicolas, Oxley Nicola, Petry Michael, (1997), *Installations, L'art en situation*, Paris, Thames et Hudson.
- De Oliveira Nicolas, Oxley Nicola, Petry Michael, (2004), *Installation II, L'empire des sens*, Paris, Thames et Hudson.
- Doguet Jean-Paul, (2007), *L'art comme communication. Pour une re-définition de l'art*, Paris, Armand Colin.
- Donnat Olivier, (2008), *Les pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique*, Paris.

- Fleury Laurent, (2006), *Sociologie de la culture et des pratiques culturelles*, Paris, Armand Colin.
- Forest Fred, (1998), *Pour un art actuel : l'art à l'heure d'internet*, Paris, L'Harmattan.
- Forest Fred, (2000), *Fonctionnement et dysfonctionnement de l'art contemporain : un procès pour l'exemple*, Paris, L'Harmattan.
- Jeudy Henri-Pierre, (1999), *Les Usages sociaux de l'art*, Circé, Poche.
- Nuridsany Michel, (1991), *La commande publique, 1982-1990, Œuvres réalisées, en cours ou en projet*, Paris, Publication de la Réunion des musées nationaux, collection Enjeux-Culture.
- Van Der Gucht Daniel, (1998), *L'art contemporain au miroir du musée*, Lettre volée, collection Essais.
- Wallach Jean-Claude, (2006), *La culture, pour qui ? Essais sur les limites de la démocratisation culturelle*, Toulouse, L'Attribut.