

Un art de l'hybridation.

Extrait de "L'art numérique"

Edmond Couchot & Norbert Hilaire (Champs-Flammarion, Paris, 2003), pages 108 à 115.

L'auteur, l'oeuvre et le spectateur

Il apparaît clairement, à travers les oeuvres qui viennent d'être décrites et l'évolution de l'art numérique depuis ses origines, que la notion d'interactivité - entendue comme possibilité de dialogue en temps réel avec l'ordinateur - en constitue le noyau vivant. Si les premières oeuvres, voilà quelque quarante ans, n'étaient pas interactives, il n'existe pas désormais d'oeuvre numérique qui ne mette en jeu des processus interactifs à un moment ou à un autre de sa création ou de sa mise en circulation. Or la volonté de faire participer peu ou prou, à travers un dialogue le plus souvent plurisensoriel, le spectateur à l'élaboration de l'oeuvre change en profondeur les rapports traditionnels entre l'auteur, l'oeuvre et le spectateur.

Mais cette particularité - qui confère une grande partie de sa spécificité à l'art numérique (l'autre partie étant le calcul automatique) - n'est pas née d'une table rase. Elle prolonge une préoccupation qui se manifeste dans l'art dès les années soixante/soixante-dix avec la «participation du spectateur», sous des formes allant du *happening* à l'art cinétique, en passant par l'art conceptuel lui-même, le body art, l'art dans la rue, l'art technologique, l'art sociologique, etc. Pour être encore plus précis, il faudrait évoquer Duchamp qui, dès le début du XXe siècle, considérait déjà que c'était le regardeur qui faisait le tableau. Cette faculté, qui n'était que mentale chez Duchamp, devient physique et objective avec l'interactivité. Après un retour à des pratiques plus traditionnelles, l'esthétique de la participation trouva dans la très large gamme des technologies numériques devenues plus accessibles l'occasion de rebondir et de se renouveler.

Comme les oeuvres participatives des années soixante/soixante-dix, les oeuvres interactives n'ont d'existence et de sens que dans la mesure où elles entrent en dialogue avec leurs destinataires. C'est la caractéristique du mode dialogique précédemment évoqué. L'«objet» sémiotique (visuel, sonore, textuel ou encore éventuellement tactile ou proprioceptif) généré par l'ordinateur est le résultat de l'intervention des destinataires sur un autre objet, non matériel et potentiel celui-là : le programme informatique résidant dans la machine. Le regardeur - qui est alors plus qu'un simple spectateur - se voit ainsi confier une certaine fonction auctoriale. On peut donc dire que l'oeuvre est *in fine* créée par deux auteurs. Un «auteur-amont», à l'origine du projet, qui en prend l'initiative et qui définit programmatiquement les conditions de la participation du spectateur (et de sa liberté, qui n'est jamais totale) et un «auteur-aval» qui s'introduit dans le déploiement de l'oeuvre et en actualise les potentialités. Ce qui est interdit à un spectateur traditionnel qui n'a aucune prise sur l'oeuvre capable d'en modifier l'aspect. Il en va de même pour l'oeuvre, constituée de deux objets sémiotiques différents: l'«oeuvre-amont» - le programme, tout en potentialité - et l'«oeuvre-aval», telle que le spectateur la fait surgir du présent singulier et non réitérable de son action. Le spectateur devient alors une sorte de «coauteur» responsable plus ou moins partiellement de l'oeuvre-aval, de sa croissance ou, éventuellement, de sa disparition. Fonction qui diffère de celle du coauteur traditionnel associé dès l'origine avec l'autre auteur et qui travaille avec lui à la réalisation de l'oeuvre, ou qui diffère de celle de l'interprète (d'un rôle ou d'une pièce musicale) puisque l'oeuvre n'est pas une partition qu'il aurait à exécuter en jouant avec un code préétabli et en respectant une durée déterminée. Le spectateur a en général tout son temps. Sans ce coauteur, l'oeuvre demeure pure potentialité, ni morte ni vivante, juste dans l'attente de son actualisation.

L'intérêt esthétique de l'oeuvre repose alors sur un ensemble de conditions. Or ces conditions ne sont pas toujours remplies. Trop d'oeuvres se contentent de proposer au spectateur un rôle des plus réduits où il n'a le choix qu'entre quelques bifurcations, liens hypertextes indigents et mécaniques.

Si la sensibilité et l'efficacité multimodale des interfaces, la complexité des programmes favorisent et enrichissent le dialogue homme/machine, l'art interactif ne se réduit pas à une manipulation techniciste. Les réponses d'un programme complexe peuvent être pauvres, prévisibles, redondantes. À l'inverse, un programme simple mais bien conçu peut donner des réponses esthétiquement satisfaisantes. Certains environnements interactifs, dont la programmation fait appel à des algorithmes génétiques ou à des réseaux neuronaux inspirés des sciences de la vie et de l'intelligence artificielles, offrent des conditions de dialogue et de coauctorialité tout à fait inédites.

L'art interactif est conçu - et doit l'être - pour que la subjectivité du spectateur s'exprime le plus librement possible à travers ses choix, ses gestes, son regard, même si cette expression exige d'être encadrée par certaines contraintes. L'oeuvre mérite le nom d'oeuvre, et le coauteur le nom de coauteur, lorsque l'auteur-amont n'a pas seul le privilège de l'intention. Si l'initiative première vient de lui, s'il a une réelle intention d'art, il doit aussi savoir partager cette intentionnalité avec son coauteur. Car si le coauteur n'est pas conduit habilement - et c'est là un art - à entrer dans le jeu avec toute la conscience et la disponibilité que l'expérience exige pour «faire art», il ne fera que remplir les vides laissés par l'auteur. Il est évident qu'une telle attitude ne s'acquiert pas du jour au lendemain, et qu'une éducation progressive du public est nécessaire. Malheureusement, cette éducation est trop souvent laissée à l'initiative du seul spectateur qui doit découvrir tout seul, sans aucune aide, les règles de navigation ou d'interaction. Il se transforme alors en machine à cliquer - cliquer sur n'importe quoi sans raison ni conscience du geste - et abandonne très vite.

On retrouve dans l'art en réseau une situation analogue, avec toutefois quelques différences. L'art en réseau n'est pas né avec l'ordinateur. Dès la fin des années soixante-dix, des artistes commencent à s'intéresser aux techniques de communication et à la participation du spectateur. Ils utilisent tout naturellement les réseaux numériques pour prolonger des propositions déjà largement expérimentées et les renouveler. Le mode de communication de tous vers tous rend évidemment la participation du public considérablement plus large. L'oeuvre, qui devient alors, dans quelques cas plutôt rares, le produit d'une multitude de coauteurs interfacés, peut s'actualiser sur chaque écran, au même instant, et être modifiée par chacun. Certains artistes ou théoriciens vont même jusqu'à soutenir l'idée d'une disparition totale de l'auteur (et des coauteurs) au profit d'une espèce de génération spontanée dont nul n'aurait pris l'initiative, à la manière de la Bible ou des grands récits antiques (l'Iliade ou l'Odyssée), fruits présumés d'une écriture collective.

Transversalité et spécificité de l'art numérique

La technologie numérique, comme nous l'avons montré, favorise fortement l'hybridation non seulement entre les constituants de l'image (ou du son), mais aussi entre les pratiques artistiques (arts graphiques, photographiques, cinématographiques, vidéographiques, arts du son, arts du texte, arts du corps, etc.). D'où, pour certains, l'impossibilité de voir se constituer un art vraiment nouveau et clairement identifiable. Cet art se réduirait aux seuls savoir-faire techniques qui se disperseraient, voire se dissoudraient dans des pratiques artistiques déjà antérieurement définies qu'ils se contenteraient de servir. De même que la photographie devait être pour Baudelaire la servante de la peinture, le numérique devrait se contenter de servir les arts anciens. Il est vrai que les moyens numériques les plus répandus et les plus facilement utilisables par des artistes déjà engagés dans des pratiques traditionnelles permettent de simuler

avec une déconcertante exactitude des techniques bien connues. Si l'on s'arrête à cette première observation, on déduira, mais à tort, trompé par l'effet de simulation du numérique, que cette technologie n'apporte rien de fondamentalement original dans le domaine artistique.

Une analyse plus approfondie nous montrera cependant que si le numérique sait fort bien se mettre au service de pratiques artistiques déjà définies, il bouleverse en retour assez profondément ces pratiques. Il ne se limite pas à les servir. Car, poussée à ses extrêmes, la photo numérique n'est plus exactement de la photo: alors que, dans une première phase, elle fonctionne encore en tant qu'empreinte lumineuse, elle perd, en un second temps - celui du traitement de l'image -, certains attributs de la photographicit  pour en acqu rir de nouveaux, propres au numérique. Le cin ma ou la vid o num riques ne sont plus exactement du cin ma ou de la vid o; ils le sont encore moins lorsqu'ils deviennent interactifs. L'art des installations, d s qu'il int gre des dispositifs num riques interactifs, voit changer profond ment ses rapports avec le public. Le num rique a une tendance irr pressible   d placer les arts traditionnels sit t qu'il les p n tre et   alt rer peu   peu la puret  de leurs sp cificit s originaires. De nouvelles esth tiques naissent de ce jeu entre contamination et r sistance. Qui rassureront certains, inqui t s par une rupture trop grande entre tradition et nouveaut .

En m me temps qu'il transforme les pratiques traditionnelles, le num rique r active d'une mani re inattendue l'un des traits les plus marquants de l'art du xx  si cle. On le sait, depuis ses origines, l'art moderne a contest  les grandes cat gories techniques impos es pendant des si cles par les Beaux-Arts. Peu   peu, apr s Duchamp, s'est fait jour l'id e qu'il n'existait pas de techniques, de mat riaux sp cifiquement artistiques - surtout dans le domaine des arts plastiques; la musique, le th  tre, la danse furent moins radicaux - et qu'un artiste pouvait utiliser «n'importe quoi» pour faire oeuvre. Ce mouvement de d -sp cification fut  videmment amplifi  par l'apparition de l'art conceptuel au tournant des ann es soixante pour lequel,   la limite, l'oeuvre d'art pouvait se condenser dans la seule intention de l'artiste. Or, pour le num rique, il n'y a pas d'art, ni m me de formes sensibles propres   un mat riau ou   un instrument. Le num rique op re non pas sur du «n'importe quoi», mais sur du «moins que rien». Il op re sur de l'information, sur ce qu'on peut consid rer comme le stade ultime de la d sp cification. Aussi ne s' tonnera-t-on pas de trouver dans l'art num rique, notamment en r seau, des oeuvres r solument conceptuelles, mais qui ne pourront jamais se r duire   la seule intention de l'auteur, puisque dans le mode dialogique cette intention doit  tre partag e.

Renouveler les techniques traditionnelles ou prolonger le vaste mouvement de d -sp cification de l'art suffirait-il cependant   faire de l'art num rique un art   part enti re? Quel serait donc le propre de cet art ?

Si le num rique r duit, en effet,   z ro (c'est- -dire au 0 et au 1 du langage informatique) les techniques traditionnelles, cette r duction ne peut se faire qu'au prix d'une hypertechnique, d'une techno-logie complexe, hybridant intimement algorithmes, symboles langagiers, formules logico-math matiques et circuits  lectroniques, microcomposants divers, bref, software et hardware, comme disent simplement les Anglo-Saxons. Le num rique r introduit dans l'art une technicit  qu'il avait perdue, mais une technicit  d'un nouvel ordre, celle du traitement automatique de l'information. L'ordinateur est une machine, mais une machine hybride et la premi re machine qui fonctionne au langage. Cette hybridit  singuli re est le propre du num rique en tant que technique. La sp cificit  du num rique est de simuler toutes les techniques existantes, toutes les techniques possibles, ou du moins d'y aspirer. Telle est la vocation illimit e de la simulation. C'est cette capacit  qui donne au num rique son pouvoir de p n tration, de contamination sans pr c dent, qui l'autorise   assujettir toutes les techniques   l'ordre informationnel et de ce fait   les hybrider entre elles. Mais cette capacit  d'hybridation, l'art num rique la fait glisser du plan technique

au plan esthétique. L'art numérique est un art de l'hybridation. Renouant ici avec la tradition, la prolongeant et la consolidant, rompant radicalement ailleurs, il occupe dans l'ensemble du champ artistique une place singulière. Sa puissance d'hybridation le rend paradoxalement transversal et spécifique. Transversal à l'ensemble des arts déjà constitués dont il continue de dissoudre les spécificités, les hybridant intimement entre eux, les redynamisant en les déplaçant. Mais aussi spécifique, totalement original dans la manière dont il redéfinit les rapports de l'oeuvre, de l'auteur et du spectateur, dans la manière dont il mobilise en les conjuguant les modes de production des formes sensibles et les modes de socialisation de ces formes, dans la manière enfin dont il s'enracine dans la science et la technologie.