

Les jeux de l'art (30 minutes)

Jean-Pierre Balpe

Monterrey novembre 2001

Nombreux sont ceux qui ont quelques difficultés à admettre que l'art, même si de multiples recherches de l'art contemporain avaient déjà ouvert la voie, généralement jusque là associé à diverses formes de matérialité, puisse basculer du côté du numérique, de l'immatériel, du virtuel... Cet étonnement oblige, une fois encore dans son histoire, à se poser la question centrale et inépuisée : « Qu'est-ce que l'art ? », pourquoi, comme dit Goodman « il y a art » plutôt que rien...

L'art a toujours eu affaire avec le jeu... Du moins avec les cinq aspects de « jeu » auquel — en français du moins car il me semble qu'en espagnol il n'en est pas de même — ce terme réfère :

- le jeu au sens instrumental du terme, c'est-à-dire l'utilisation, à des fins d'expression personnelle d'un instrument conçu et construit par d'autres ; la maîtrise technique d'un moyen d'expression... l'art dans son sens premier

- le jeu au sens théâtral du terme, c'est-à-dire l'implication psycho-corporelle d'un lecteur, d'un spectateur dans le texte, le spectacle, l'objet visuel produit par un autre... comme l'a si bien montré l'art depuis Duchamp, la mise en scène, la performance, l'emballage : l'exposition...

- le jeu au sens de diversité des formes que peut revêtir un ensemble créatif, la mise au premier plan de la variation, du même et du différent ; le travail sur l'ensemble des conventions constituées des signes... Le style...

- le jeu comme engagement intellectuel d'un joueur qui à, chaque fois, approfondit sa compréhension des règles qui le sous-tend et, parfois, peut aller jusqu'à la compétition : l'intertextualité...

- le jeu au sens d'espace plus ou moins libre permettant le mouvement des pièces d'une machine : le thème et ses variations.

Quelle que soit l'époque, quelles que soient les techniques employées, quel que soit le médium choisi, quel que soit le mode d'expression adopté, ces cinq modalités se retrouvent — à des degrés divers, de façon plus ou moins implicite... — dans toute production artistique et leur co-présence définit peut-être une des caractéristiques de l'art car c'est, me semble-t-il, sur les espaces de liberté ainsi offerts que peuvent se déployer les stratégies subtiles et complexes entre conventions et libertés qui sont les modes d'expression, dans ce

que j'appelle le « triangle systémique » de l'art, du subjectif, du collectif et de l'objectif ; l'homme face à lui-même, aux autres et au monde ; génie, culture et univers ; liberté, convention, contrainte...

Mais creuser toutes les implications de ces affirmations introductives m'entraînerait trop loin et j'espère que vous me pardonnerait de ne pas le faire...

Ce qui me paraît plus intéressant pour le thème qui nous réunit aujourd'hui, c'est que l'approche numérique de l'art est peut-être celle qui tente de se développer sur l'espace complet des cinq espaces de liberté offerts par le jeu.

En voici quelques exemples pour lesquels, si vous le permettez, je m'appuierai essentiellement sur mes propres travaux artistiques :

Immatériel par nature, invisible, impalpable, fait d'algorithmes, de suites insaisissables de zéros et de un, l'art numérique a l'obligation impérative de se scénographier, il dispose ainsi, depuis internet jusqu'à des installations matérielles dans des salles équipées pour cela, du plus grand espace possible de liberté dans le domaine de la mise en scène. N'ayant pas de support « naturel », ou plutôt — comme par exemple la peinture ou le théâtre — « culturel » qui lui soit destiné, l'art numérique se doit, à chacune de ses créations, d'inventer à la fois son espace et son mode d'exposition : chaque œuvre d'art numérique invente son mode d'exposition. Ce qui explique d'ailleurs, pour une grande part, certaines de ses difficultés actuelles d'acceptation dans des musées ou de présentation au public. En ce sens la différence est fondamentale entre « Trois mythologies et un poète aveugle », « Labilogue », « Un roman inachevé » et « Trajectoires », toutes trois œuvres numériques mettant pourtant également le texte au cœur de leurs préoccupations.

Parce que, comme tout art, l'art numérique, dans sa nécessité d'exposabilité, d'affichage, emprunte des matériaux qui ne lui sont pas destinés mais dont il va justement montrer qu'il est possible de « faire autre chose », de les tirer de la banalité indifférenciée des usages pragmatiques vers des modalités de singularisation plus ou moins, selon les cultures, absolues. Car ce qui, dans ces matériaux, intéresse l'artiste, c'est en quoi ils « font signe », comment ils permettent l'élaboration d'un ensemble à la fois unique et signifiant. Ce que l'artiste travaille c'est cette distance, celle qu'il y a, par exemple, entre un bloc de pierre et une sculpture. Or la matière que travaille l'art numérique est une non-matière, une langue abstraite, théorique, formelle, logique qui constitue peut-être l'éloignement le plus grand que l'on puisse concevoir par rapport au style. Un bloc de pierre, d'une certaine façon, parle déjà par sa présence ; le codage numérique ne dit rien parce qu'il n'a rien « à » dire ; mais c'est parce qu'il n'a rien à dire qu'il peut tout exprimer. L'art numérique se trouve ainsi, paradoxalement, devant des possibilités d'expression immense car il lui est non seulement possible de définir son style, mais également ses langages d'expression : la danse et le texte sont une seule et même chose, non plus possibilité de travail parallèle comme dans la mise en

scène classique mais un objet unique s'exprimant de diverses manières. Là encore entre « Trois mythologies et un poète aveugle », « Passe » et « Lecture », la différence est considérable qui, pourtant, manifeste en même temps ma volonté particulière « d'écriture ».

Le numérique est « en soi » un instrument, c'est une technique purement technique, c'est-à-dire, dans ses fondements, sans aucune visée sémiotique. C'est cet aspect particulier qui permet au philosophe Joël de Rosnay de dire que l'ordinateur est un « unimédia », comme ces instruments merveilleux que vous présentent les bonimenteurs de foire, il s'adapte à toutes les utilisations depuis piloter un avion jusqu'à créer une œuvre d'art et, là encore, son espace de libertés est considérable. Mais la maîtrise de cet espace de liberté à un coût technique important : si l'ordinateur permet de faire une infinité de tâches, sa programmation, sa maîtrise technique exige un immense investissement intellectuel. L'artiste du numérique s'affronte à la maîtrise technique qui là encore le place devant des choix à faire. Réaliser « Posternaires » ou « Barbe Bleue » n'est pas répondre de la même façon au même problème. L'aspect hypermédia notamment implique un mode de collaboration entre créateurs dominant des techniques différentes jusque là impensé. Il ne s'agit plus en effet, comme dans le cinéma, l'opéra, le théâtre, la danse, par exemple, de faire collaborer des techniques diverses mais, bien plus difficilement d'inventer un réel langage commun pour lequel chacun des spécialistes techniques doit pouvoir apporter ses savoirs, les conflits réels de personnalités lors d'installations complexes comme « Barbe Bleue » ou « MeTapolis » en témoignent : chaque artiste doit être à la fois lui-même et autre, à la fois dans son champ particulier d'activité et dans celui des autres. Il a à jouer à la fois plusieurs rôles.

Comme chacun sait, le numérique est un langage profond qui entretient, grâce à l'intermédiation des diverses couches de langages qui l'agissent, des relations complexes, avec les effets de surface qu'il provoque. Ceci définit une part ce que l'on appelle habituellement l'hypermédiatisation, c'est-à-dire une in distinction fondamentale entre des productions perceptibles dans le langage de tel ou tel médium : image-texte, texte-musique, musique-texte, etc... D'autre part, cela permet également des automatismes et diverses autres possibilités plus complexes comme celles d'interactions ou d'interactivité, c'est-à-dire, par l'intermédiaire de ses échanges de données. Le numérique est toujours « entre », entre intérieur et extérieur par ses jeux de capteur, entre médias, entre langages, etc... Mais ces « entre » obéissent à des règles profondes non déterminées une fois pour toutes mais déterminables par programme. S'établit alors entre le créateur des règles et le perceuteur des effets, un jeu intellectuel et sensible d'intellection de la perception. Il ne s'agit plus de simple « contemplation » mais d'activité de construction de diverses modalités de compréhension d'une œuvre : d'où vient ce que je vois où j'entends, comment puis-je agir sur ces effets, etc... Pour toutes ces raisons, l'ordinateur, et au-delà toute machinerie numérique, s'établit comme un « terrain de jeux » divers et complexes ouvrant sur des langages expressifs qui ne commencent encore qu'à être explorés par les artistes, notamment au travers d'utilisations d'une infinité de capteurs des plus divers ayant chacun leurs capacités expressives. « Labiloque » « MeTapolis » se veulent ainsi des réflexions différentes sur les capteurs et

leurs relations aux, tout comme « Trois mythologies et un poète aveugle » était une scénarisation des échanges de données entre automates. Les stratégies d'interaction et d'interactivité entrent, pour l'essentiel, dans cette catégorie de jeux.

Enfin, le numérique est en soi un médium dynamique, son intérêt principal, ce qui en fait un instrument irremplaçable de notre modernité, est dans sa capacité à gérer, susciter, maîtriser les flux de données et d'information. Un simple traitement de textes en est un excellent exemple... Il y a donc dans tout système informatique un espace plus ou moins ouvert de variations au sens que le français donne à ce terme lorsqu'il définit un espace plus ou moins libre permettant le mouvement des pièces d'une machine. La variation est plus naturelle au numérique, où même la mémoire est pour l'essentiel dynamique que la fixité : le thème et ses variations. C'est cette espace de jeu qui rend possible tous les aspects génératifs du numérique. Un texte n'y a aucun intérêt en ce qu'il est une fois pour toutes, mais par toutes les possibilités de variations en tous genre que sa programmation permet. Bien entendu c'est ce qui personnellement me passionne dans la génération automatique de textes, jouer, comme dans « MeTapolis », dans « Posternaires » ou dans « Proverbes » sur cet espace ouvert de langage que définit un thème, un style et des variations sur ce texte et ce style, mettre le perceuteur en position de méta-perception, ne plus s'intéresser seulement au produit fini mais davantage aux processus de production.

Ce que construit le numérique est ainsi comme une amplification, j'oserai dire un « étirement », des possibilités expressives jusque là exploitées par l'art. La difficulté est que l'artiste numérique, ou les collectifs d'artistes lorsqu'il s'agit d'œuvres communes comme MeTapolis, doivent viser à en exploiter toute la richesse expressive sans laisser leurs œuvres éclater sous l'effet des multiples forces en action dans leurs œuvres. L'art numérique définit ainsi un nouveau langage dont on ne fait que commencer à percevoir les richesses et dont on ne sait ni vers où, ni jusqu'où il va entraîner la créativité humaine.