

Le même et le différent

Jean-Pierre Balpe

Numéro 188, janvier–février 2003

Imaginaires du numérique

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/18088ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

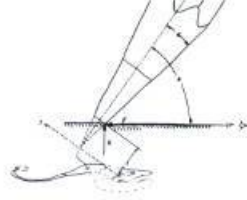
0225-9044 (imprimé)

1923-3213 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Balpe, J.-P. (2003). Le même et le différent. *Spirale*, (188), 19–19.



LE MÊME ET LE DIFFÉRENT

L'ART numérique traite l'information comme une matière, non seulement « l'information » — la « mise en forme » —, comme l'art s'y est consacré de tout temps, mais cette immatère particulière constituée de données de toutes origines qu'il s'agit de maîtriser à des fins essentiellement esthétiques et, de façon paradoxale, non informationnelles.

L'art numérique ne traite donc pas de l'information pour produire de l'information — ce qui est l'essentiel des tâches confiées à l'informatique dans les univers « pragmatiques » : analyser ou prévoir le monde — mais pour « créer des mondes » (Goodman), « ajouter des univers à l'univers » (Focillon). Ainsi, comme le disait autrement Peter Sloterdijk dans une conférence au Centre Georges-Pompidou à Paris, publiée sous le titre *La domestication de l'être* (Éditions Mille et une nuits, 2000), pour l'art numérique, « la production du monde est le message », plus exactement encore, « l'imagination d'un monde donné possible est le message ».

L'immatère numérique telle qu'elle est travaillée par ses artistes est ainsi une matière de langage informée-informante; informée, parce que le numérique, summum de l'abstraction symbolique, ne peut offrir aucune signification en lui-même, toute sa sémantique reposant en effet seulement sur les informations qui lui sont communiquées et sur les structures de traitement de ces informations qui lui sont imposées; informante, parce que le numérique ne se manifeste que par ses effets et que ses effets expriment au moins autant les processus à l'œuvre dans les productions que les résultats obtenus à tel ou tel moment donné — même provisoirement arrêté — de cette production.

La notion de modèle est ici centrale. Ce que travaille l'artiste numérique — et ce quel que soit son degré d'implication dans la conception même des logiciels qu'il utilise à telle ou telle fin —, c'est une structure de relations abstraites et, de façon indissoluble, les paramètres de variations sur cette structure. Contrairement à la plupart des pratiques artistiques antérieures, l'artiste numérique travaille autant une « image » de ses résultats que les résultats eux-mêmes auxquels, pour la plupart, il n'aura pas accès. Ainsi, en tant que fin, il se donne davantage des degrés de différence qu'une visée d'achèvement. Plus que tout, ce qui l'intéresse c'est, pour reprendre l'expression de Heidegger, d'utiliser la technique comme « mode de dévoilement », non comme outil mais comme questionnement. Sous ses formes de surface les plus diverses, son sujet principal est la sémiose elle-même : l'interrogation non du sens obtenu mais des systèmes symboliques qui font sens et des conditions qui leur sont inhérentes. Peut-être, au fond, cette grande machine de découverte de soi par soi dont parle encore Peter Sloterdijk. Plus exactement encore, cette confrontation des conceptions du monde qui le fondent aux mondes résultant de ses conceptions. Pour reprendre une

distinction bien souvent critiquée, le fond est ici la forme, ce qui ne signifie pas simplement que fond et forme sont indissolublement liés, car bien sûr ils le sont plus encore ici que dans toute autre tactique d'expression, mais que toute forme produite, perçue dans sa fragilité temporaire, n'est rien d'autre que l'indice d'un fond — d'une pensée de la forme et de ses fonctions — autrement imperceptible; que toute manifestation de forme n'est que concrétisation temporaire de la sémantique d'informations insaisissables qui délimitent une « idée esthétique ».

L'artiste numérique, quels que soient les médias de surface qu'il utilise, offre donc à son public une — ou un ensemble de — visions en actes : au sens strict, un jeu illimité de variations plus ou moins ouvertes. Claude Monet et ses trente-six variations sur la cathédrale de Rouen relève un peu de cette recherche, mais ne disposant pas de la technologie nécessaire pour aller jusqu'au bout de cette tentation, celle-ci est « dévoyée » : créer une vision de la cathédrale de Rouen qui ne serait jamais arrêtée dans le temps et dont les états multiples ne pourraient être exhaustivement comparés entre eux. La différence est donc beaucoup plus importante que ce qu'elle peut paraître au premier abord. Si, comme le dit Gaëtan Picon de l'art moderne, « Pour l'art moderne, l'œuvre n'est pas expression mais création : elle donne à voir ce qui n'a pas été vu avant elle, elle forme au lieu de refléter », dans la création numérique, « l'œuvre ne donne pas à voir ce qui n'a pas été vu avant elle mais les processus qui mènent à cette créativité, elle informe au lieu de former ».

État transitoire

Ce que l'œuvre numérique apporte ainsi de fondamentalement novateur au domaine de la création artistique, c'est l'instabilité. Une œuvre numérique n'est jamais la même, ses spectateurs ne participent jamais à la même expérience sensorielle. L'œuvre ne se produit vraiment que dans la répétition, et ses manifestations ne demandent aucune fin. Quel que soit le ou les médias qui la manifestent, chaque concrétisation particulière d'une telle œuvre s'efface devant les concrétisations venues ou à venir. C'est d'ailleurs pour cela qu'elle relève davantage de la théâtralisation ou de la performance que de l'exposition, pour cela également qu'elle a tant de mal à trouver sa place dans les musées qui, pour l'essentiel, sont des « réservoirs » d'œuvres. Au sens strict, des lieux intemporels. À l'opposé, l'œuvre numérique s'engage dans tous les aspects du temps, temps d'une manifestation donnée et temps comparés de ses manifestations successives. Et c'est en cela encore qu'elle oppose des différences : non seulement la proposition d'un temps t n'est jamais celle d'un temps $t+x$ ou d'un temps $t-x$, mais encore il y a dans ces différences un jeu sur les temps différés de l'œuvre qui construisent une attente toujours insatisfaite.

Ainsi, il y a là quelque chose comme un paradoxe. L'art, en effet, a pour fonction première de donner à percevoir, mettre le public auquel il est proposé dans un contexte défini de réception. Or, ce que l'œuvre numérique donne à percevoir, c'est une absence, l'état transitoire, instable, d'une œuvre qui ne peut jamais être perçue ni dans son « essence » ni dans sa totalité. Ce qu'elle donne à saisir est donc bien davantage en creux qu'en surface; elle invite en effet son public, sous l'infinité des variations, sous la multiplication de ses différences, à tenter de percevoir le même, c'est-à-dire le processus qui la justifie et en fait sa particularité d'œuvre. Un modèle, en effet, n'a d'intérêt que parce qu'il produit de la différence mais ces différences qu'il affiche ne sont que les différences qu'il rend possibles. Dans son essence, un modèle est unique et, à son niveau, ne produit que du même en dépit du fait que ce qu'il laisse percevoir de lui-même n'est que du différent. La présentation, plus exactement la « représentation », n'a donc jamais de fin; ce que le « perceuteur » est invité à percevoir, c'est la clôture de cette représentation qui se donne sans fin, les limites conceptuelles, esthétiques, cognitives, sensibles... à l'intérieur desquelles la répétition de la différence se réitère indéfiniment. Son espace de jeu... C'est là le sens profond des ouvertures interactives : tenter de placer le perceuteur à l'intérieur des variations sur les répétitions; déterminer, percevoir, vivre... les espaces de jeu auxquelles ces infinies répétitions sont ouvertes et qui, paradoxalement, les délimitent : sous les différences, tenter d'apercevoir le même.

L'art numérique s'ouvre ainsi au vécu : la vie elle-même n'est en effet rien d'autre que la répétition ouverte dans le temps des différences aux mêmes. L'artiste qui conçoit des modèles numériques ne se propose pas de donner une œuvre « frontale » face à laquelle le perceuteur doit déterminer sa vision du monde, mais une œuvre « englobante » dans laquelle le perceuteur est, tout à la fois, par ses comportements d'interaction, information du modèle et, par la place que celui-ci lui accorde, information pour le modèle. Le perceuteur n'est plus en dehors de l'œuvre mais en elle comme une composante des paramètres de ce modèle qui, de fait, est la seule œuvre véritable. La percevant dans ses manifestations, il se perçoit en elles. Plus exactement, il perçoit ses contributions à l'œuvre et s'en trouve ainsi transformé.

Si, selon Kant, l'imagination esthétique est une liberté qui ne se montre que dans ses œuvres, l'artiste numérique vise comme œuvre la perception des modalités de cette liberté. L'œuvre numérique n'existe plus dans sa seule création d'un possible enrichissant, complémentant, les déjà-là de nos rapports au monde mais dans la réflexion active sur ces possibles mêmes, dans la découverte intime des conditions de cette liberté.

JEAN-PIERRE BALPE