

Dernière version

<http://www.gratin.org/as/pixel/index.html>

***LE MYSTERE DU PIXEL BLANC,
ou la mystique de l'algorithme selon Antoine Schmitt***

Par Frédéric LEBAS

(Intro)

De cette quête qui embrasse les potentialités de la cybernétique, de l'informatique, des nanotechnologies et de l'art minimal, une œuvre d'Antoine Schmitt en ressort parmi toutes, le Pixel Blanc. A première vue, on pourrait considérer à tort cette œuvre comme une figure *low-tech*, somme toute dépassée par de nombreuses autres œuvres d'art utilisant les dernières technologies mises à disposition. Seulement, ce qui explique son engouement encore actuel, c'est qu'elle se place dans un tout autre *phylum* : les intentions premières de l'artiste sont de vouloir créer des objets autonomes et de questionner de manière fondamentale leur algorithme. En se plaçant du « point de vue de la créature », nous pouvons, à juste titre, désigner Antoine Schmitt comme un artiste conceptuel et phénoménologue.

Par le principe d'élimination de l'illusionnisme de l'image, influencé par l'art minimal, Antoine Schmitt entreprend un incessant va et vient entre la concrétude du code et son abstraction la plus pure. Le résultat : une étincelle de vie autonome, figurée par un pixel blanc dérivant sur un écran, maelström noir ou transparent. En réinterprétant l'aphorisme de Roland Barthes, cette œuvre synthétique serait ce « *degré zéro* » de l'écriture algorithmique, le moment fondateur d'une expérience esthétique et le point de départ de toutes créations d'œuvres d'art génératives. Autrement dit, une ligne de fuite vers l'avenir qui aurait dépassé le stade de la gestation et du ruminement intellectuel, pour ce concrétiser en une œuvre d'art originale.

Ce principe de suggestion et d'analyse de l'œuvre, selon une grille de lecture minimaliste est charnière pour la compréhension de la pensée de l'artiste. Elle exige certaines précisions quant à son parti pris esthétique et perceptif. Ce nouveau support qu'est la programmation semble tout indiqué pour poursuivre cette sensibilité minimaliste majeure de l'art contemporain. Au-delà du fait que l'artiste a pour posture de laisser parler l'œuvre par elle-même, il en découle un puissant imaginaire qui questionne de manière fondamentale l'être et les causes premières de son existence, pour constituer la pierre de touche de la démarche de l'artiste.

Le Pixel Blanc d'Antoine Schmitt est ainsi une tentative éclairée de se fondre dans la filiation de l'Art Minimal. Emergeant pendant les années 60, cette tendance esthétique fut, avec le pop Art, une réponse à l'exubérance de l'expressionnisme abstrait. En prolongeant les échos du constructivisme russe et du Bauhaus, cette tendance marque de son sceau l'art contemporain par ses formes, autant que par sa puissance conceptuelle. Ce domaine de formes spécifiques et épurées, est le mode d'expérimentation artistique privilégié par Antoine Schmitt.

Pixel Blanc est une œuvre minimaliste de par son aspect formel, c'est un pixel blanc sur fond noir. La réalisation d'une œuvre monochrome permet d'évacuer l'arbitraire, la gratuité, pour focaliser l'attention du spectateur sur sa totalité et sa matérialité. « Tout ce que vous voyez est ce que vous voyez. » pour reprendre la maxime de Franck Stella, l'instigateur de l'Art Minimal. C'est à partir de cette approche radicale qui souhaite confondre *peinture* et *objet* que s'ouvre le champ de l'Art Minimal. Ces partisans en délaissant la peinture pour la sculpture et l'installation, formulèrent une nouvelle grammaire de la perception de l'œuvre. Leur vision matérialiste se concrétisa en une adéquation entre la *figure* et l'*objet*.

L'Art Minimal en engageant une critique de l'objet d'art poursuivit les réflexions menées sur l'indifférence visuelle de Marcel Duchamp. Une indifférence visuelle qui mit l'accent sur la mise en contexte de l'objet et qui se paracheva dans le *ready made*. Pour Pixel Blanc cette indifférence visuelle est en partie produite d'après la sérialité Warholienne du motif du pixel sur l'écran. Le pixel est l'unité minimale de la surface de l'écran de l'ordinateur. Il n'en saurait être autrement, car ce qui est en jeu, c'est la *présentification*¹ d'une essence algorithmique. Autrement dit, Pixel Blanc serait une tentative de réification du code, afin de mettre en évidence sa paradoxale présence/absence. Ce pixel, suivi de sa traînée, est l'unité minimale abstraite avant sa disparition dans ce *vacuum* que représente l'écran noir. Tous ces procédés plastiques permettent d'évacuer les perturbations relevant de la fascination à l'image, et du pixel même, pour concentrer l'attention du spectateur sur son algorithme. En conséquence, la surface apparente de l'écran, le donné de l'image, ne permettent d'appréhender que partiellement le processus en action, et seul ce minimalisme répond à ces exigences.

Seulement, dans le cas d'une œuvre générative qui fait appel à un programme, ceci se révèle encore insuffisant pour appréhender la totalité de cette œuvre. Sol Lewitt, à la confluence de l'Art Minimal et de l'Art Conceptuel, créa un procédé générateur d'œuvres, et nous offre un nouvel embryon de correspondance. Pour ce dernier « l'idée est une machine qui fait art », en conséquence l'idée est ce par quoi la forme artistique est créée, et le support même n'aurait plus le primat de ce qui fait œuvre. C'est l'acte de transposition de la forme par l'écriture qui permet de rendre intelligible l'idée. Pour ce faire, Lewitt émet un certificat ou un descriptif. Ce présent document décrit de manière précise comment doit être produite la structure géométrique. En quelque sorte, il serait le programme, la matrice, générateur de l'œuvre. En dernière instance, il appartient au commissaire ou au collectionneur qui détient le contrat de réaliser l'œuvre, cette dernière étant soumise aux aléas de la personne exécutante (dessin à main levée) et de la surface d'exposition. Par ce même biais, les artistes programmeurs perpétuent et renforcent cette intuition fondatrice. Dans le cas présent, l'idée se fait programme, et le programme en action, *in progress*, se fait œuvre. Le programme décide des mouvements directionnels du pixel, de son rythme et de ses contraintes environnementales. Tous les autres paramètres résultent de l'ordinateur et du moniteur qui sont utilisés : la taille du pixel dépendrait de la résolution de l'écran, la nuance de blanc et de noir dépendrait de la carte graphique, les vitesses de progressions et de réactions dépendraient du processeur et de la mémoire vive, et ainsi de suite... En ce sens, c'est l'algorithme qui fait œuvre, il est le principe auto-organisateur de l'action, pour devenir la cause même de cette action.

Enfin, son œuvre est minimaliste, car il y a un refus de se référer aux critères technologiques avancés. Antoine Schmitt ne s'intéresse pas ou peu, à la performance du hardware, mais à la subtilité du software comme matière première de la création artistique. Laissant à ceux qui le désirent, le soin de s'abandonner à la surenchère des moyens technologiques, par le sur-régime de consommation qu'imposent les constructeurs, et ce, en référence à la loi de Moore et le passage symbolique au Web 2.0. Cela ne signifie pas que l'on doit naviguer à contre courant de ce mouvement global et univoque, mais qu'il nous détourne de nombreuses questions esthétiques et philosophiques qui se cachent à la surface des choses. Pour exemple,

la question de la perdurance de l'œuvre dans un système technique *hyper-métastable*², sur-tendu, et donc soumis à d'incessants micro-changements. Par nature, Pixel Blanc est l'œuvre implémentable par excellence. Caméléon, elle peut s'ajuster et se fondre sur tous les systèmes d'exploitation et être retranscrite dans tous les langages informatiques existants, ou presque. Par son analyse approfondie de ce qui crée l'algorithme, Pixel Blanc atteint un seuil d'indépendance, c'est-à-dire une unité conceptuelle concrétisée et renouvelable à l'infini.

(Transition)

Dans leur quête, les artistes minimalistes recherchaient une forme unitaire entre *figure* et *objet*. Antoine Schmitt quant à lui, tente d'aboutir à cette même unité par le biais de l'algorithme. Seulement, il est des contextes, le numérique, où l'on doit percevoir encore plus loin, et immiscer notre esprit au delà du regard, pour une adéquation plus achevée qui se situerait cette fois-ci, entre le *sujet* et l'*objet*. Cette matière/concept qu'est l'algorithme, permet de remettre en cause de manière phénoménologique l'outil numérique en tant que tel. Cette image qui s'érige devant nous, et qui se donne à voir, serait l'une des interfaces possibles pour que l'algorithme s'exprime. Par sa seule présence, ce Pixel Blanc questionnerait de manière fondamentale l'existence de l'être sous sa forme la plus primitive.

Ainsi loin d'être fermée et de s'auto-suffire, contrairement à une œuvre d'art minimale, qui vise l'inexpression et l'impersonnalité, la contemplation du Pixel Blanc produit un imaginaire efficace et poétique ; du moins pour ceux qui veulent regarder au-delà de la surface de l'écran, au-delà même des déterminismes que présupposent un algorithme. Par l'abstraction du code, Antoine Schmitt a su générer un espace potentiellement habitable et en conséquence, existentiel. Il s'attacha à transposer la géométrie concrète des coordonnées spatiales du pixel en un espace mental vécu. Plus précisément, un espace cognitif, qui résulte d'une lecture sensitive et perceptive du code. Ainsi, sans connaître ce code, sa grammaire nous serait connue, implanté instantanément à même notre cerveau. Pour matérialiser l'algorithme, il déjoue par son esthétique minimaliste, l'illusion et la fascination que nous portons à l'image de l'écran, afin d'appréhender un nouvel univers perceptif.

En laissant libre cours à l'imagination et en le transfigurant dans une situation des plus ordinaires, ce pixel célibataire serait possiblement la représentation esthétique de nous-même à la dérive. Une dérive de l'esprit aux prises avec les tourments et vicissitudes de l'existence. Sous nos yeux se jouerait la tragédie de l'existence d'une vie autonome perdue et enclose dans l'espace de l'écran de l'ordinateur. Serait-ce le désir de vouloir toucher le mythe des origines : la prise de conscience de l'être au monde ? En empruntant la métaphore du vivant, serions nous en mesure de le comparer à un proto-virus ? Ou bien une bactérie ? Baigné dans une soupe primordiale et chaotique numérique, cet être artificiel prendrait conscience de son environnement et de l'essor de son être, à mesure de son « aveugle » progression. En laissant l'empreinte de son passage, il dissémine des doubles éphémères de lui-même : c'est une proto-vie qui détiendrait la capacité de se reproduire par mitose. Soumis aux forces de l'entropie programmées par son créateur, ces doubles disparaissent progressivement. De manière convulsive, comme mus par les spasmes frénétiques d'une vie qui à mesure s'écoule, il accélère et décélère sa progression. Comme n'importe quelle existence, le temps devient un flux élastique et relatif, alternant des moments suspendus, en quasi-stases, et de subites accélérations frénétiques.

On pourrait formuler autrement ces circonvolutions étranges. Ou comment l'être à la vie - en somme l'être liminaire mu par le *Dasein* - déciderait de ses premiers pas à l'aube de son premier jour d'existence. Nous percevons ici, la nécessité pour ce pixel de prendre ses repères dans cet univers monochrome : de s'orienter, de tâtonner, et inlassablement d'en circonscrire

ses frontières pour cartographier, même de manière éphémère, son territoire. La traînée, tel un fil d'Ariane, serait la localisation du cheminement labyrinthique pré-conscient du pixel. Mais pour autant ce fil reste futile, car bloqué sur le même mode d'être, il reste fermé sur lui-même selon le mode de la monade³. Enfin, l'œuvre n'a ni de début, ni de fin, ces doubles permettraient de mettre à jour son auguste périple. En d'autres termes le *Dasein*, cette relation pré-compréhensive et vitale à l'être, permet de revisiter les préoccupations que se pose l'artiste sur la question de l'être. En rendant compte du cheminement de ce pixel, nous touchons au principe permettant de faire avancer la connaissance de la technique, sur ce qu'elle renferme de plus complexe et d'idéal : le principe de conscience d'une intelligence artificielle. Certes, Heidegger ne questionne pas les vies autonomes artificielles en tant que telles. Mais cette réflexion peut être examinée à la lumière de l'anthropomorphisme que l'on concède, bien qu'approximatif, entre l'ordinateur et l'homme. Métaphore et système symbolique ouvert qui engage un pan de réflexion quant à ce mode de dévoilement du *pro-duire*⁴ de la technique, qui arraisonne l'énergie de la nature, pour la mettre en demeure. Outre les dangers et les périls inhérents et bien réels, cette figure du pixel permet de « re-pro-duire » la vie et de révéler l'une des faces cachées et non éhontée de la technique. Celle de vouloir basculer vers nos origines et idéalement réintégrer le « bon » mode d'être, celui de dévoiler l'« essence » de l'être par la technique, comme avènement d'une vérité de l'être.

Nous pouvons aussi interpréter cette œuvre au sens premier du mot cybernétique : l'art de naviguer ou de gouverner⁵. Un art qui se déclinerait sous diverses formes. La première étant celle que nous avons esquissé, c'est à dire la dérive de l'esprit aux prises avec lui-même, avec ses propres désirs et nécessités. Ensuite, c'est la mise en relation avec son environnement. Non seulement, les contraintes sont internes, mais aussi externes. Le pixel est soumis à des champs de forces dérivatifs. En dernier appel, c'est la forme dans sa cohérence interne qui détient ses propres devenir. Antoine Schmitt cite judicieusement, dans un de ses textes, l'informaticien Douglas Edric Stanley : « le programme contient son propre devenir »⁶. L'algorithme de Schmitt est une matrice comportementale, un système dont le potentiel est ouvert. En d'autres termes, selon un mode expérimental, le programme échapperait même à la volonté de son créateur pour devenir une machine qui se meut par ses propres désirs. Pour constituer cet algorithme, la faculté de projection de l'artiste est ici prépondérante. C'est détenir cette aptitude à incorporer une entité abstraite, extérieure à son *moi*. Pour l'artiste, se placer du « point de vue de la créature », c'est vouloir retracer de manière sensible son parcours et déterminer les causes qui influencent son mode d'être.

(conclusion)

Par cette tentative d'épurer le code, l'algorithme, sous sa plus simple et efficace expression, l'artiste souhaite intégrer le réel à ses origines, une structure « méta-codante » qui permettrait de programmer toutes matières, toutes choses. En d'autres termes, on effleure le principe individuant et individué qui se trouve en chaque être et chose, et qui confondrait l'*objet* en *sujet*, et inversement. C'est peut-être ainsi, pour mettre un terme à cette réflexion, la finalité de ce mode d'être que questionne, de manière sous-jacente, Antoine Schmitt.

L'algorithme, le code, enfin ce nouveau langage par lequel toute la nature humaine est transcodée, implémentée et cryptée devient le nouveau support par lequel le monde du sensible est transfiguré.

En recherchant les causes premières à l'emploi de cette tendance minimaliste employée par l'artiste, nous avons tenté de démontrer que ces procédés plastiques font la part belle à l'algorithme. Ils permettent, en outre, de déjouer la fascination que nous portons à l'image. Et porter l'attention du spectateur sur ce qui meut le pixel dans son principe de mouvement génératif et autonome. Un Pixel Blanc à la dérive, marquant son passage de ces pixels avatars.

Celui-ci traçant sans relâche - infinité - et de manière frénétique - n'ayant d'autre fonction que d'exister - un périlleux parcours vers des butes connus de lui seul. Cet être minimal serait le point de départ d'une réflexion plus vaste, en réponse à l'idéal que véhicule la cybernétique. Un cyber-organisme minimal et homéostatique qui se rapprocherait hypothétiquement des premiers fondements de la vie.

Pour Heidegger, qui s'attacha à toucher le sens l'être, l'emploi des techniques par l'Art serait l'antidote de la technique, en elle-même. Une technique aveugle de ses propres desseins qui, sans cesse, arraisonne la Nature. Vouloir créer de nouvelles situations et interroger le spectateur sur la *re-pro-duction* du fonds de la nature, participe pleinement à cette dynamique du dévoilement de l'être par la technique au sens Heideggerien du terme.

Avec le Pixel Blanc d'Antoine Schmitt, par sa réification du code, et les nombreux enjeux philosophiques qu'il soulève, nous sommes en présence de la continuité des travaux de l'exposition des *Immatériaux* qui eu lieu pendant les années 80 au Centre Georges Pompidou. Par la présence de ce pixel, nous sommes dans les « matériaux ». Car en empruntant la voie de l'art contemporain, ce n'est plus à un art confiné à la fascination de la performativité technique, ni à sa dissolution dans la transparence de la virtualité, auquel on se confronte. Il faut voir en Pixel Blanc une étape et non une fin en soi. Un nouveau seuil de conscience de l'œuvre d'art, plutôt qu'un simple modèle algorithmique, une figure imposée dans l'évolution de l'art qui passe du XXème au XXIème siècle.

¹ Terme repris de l'article de Jean-Pierre Vernant *De la présentification de l'invisible, à l'imitation de l'apparence* Revue d'esthétique n°7.

² La métastabilité désigne l'état de l' *équilibre instable* ou *pseudo-équilibre*, il s'agirait d'un état limite à la fois suffisamment stable pour ne pas changer d'état et à la fois détenant presque toutes les potentialités pour le changement. Selon Gilbert Simondon, pour qu'une lignée technique se développe, elle se doit de passer par des paliers de stabilité. Arrivé à saturation dans son développement, c'est à dire après avoir suffisamment accumulé de micros changements, saturant ainsi l'environnement technique, il s'opère un réajustement de sa forme pour une nouvelle exploitation et expansion. Avec le développement des machines de troisième génération, le système technique accède à un état toujours plus sur-tendu : c'est-à-dire hyper-métastable. Gilbert Simondon *Du mode d'existence des objets technologiques*, Ed De l'Aubier, Paris, 1989, 1^{ère} édition en 1958.

³ « 1. La *Monadé*, dont nous parlerons ici, n'est autre chose qu'une substance simple, qui entre dans les composés ; simple, c'est-à-dire sans parties. 2. Et il faut qu'il y ait des substances simples, puisqu'il y a des composés ; car le composé n'est autre chose qu'un amas ou *aggregatum* des simples. 3. Or, là où il n'y a point de parties, il n'y a ni étendue, ni figure, ni divisibilité possible. Et ces Monades sont les véritables Atomes de la Nature et en un mot les Eléments des choses. » Leibniz, *La monadologie*.

⁴ « Pro-duire (hervorbringen) a lieu seulement pour autant que quelque chose de caché arrive dans le non caché. Cette arrivée repose, et trouve son élan, dans ce que nous appelons le dévoilement » Martin Heidegger, *Essai et Conférence*, TEL Gallimard, p17.

⁵ « Le mot *cybernétique* vient du grec *kubernètikos* qui, au sens premier, signifie le pilotage d'un navire, l'art de la timonerie et, dans un sens dérivé, l'art de gouverner les hommes. On trouve la comparaison chez Platon dans un texte, à l'attribution douteuse, intitulé *Clitophon* : "... et en confiant, comme s'il s'agissait d'un navire, le gouvernail de sa pensée à un autre : à celui qui connaît l'art de gouverner les hommes, cet art que maintes fois, Socrate, tu désignes du nom d'art politique..." » *Cybernétique, histoire d'un mot*, Pierre Mengal, *Res Publica* n° 18 (2^{ème} trimestre 1998), http://www.revuerespublica.com/articles/pdf/mengal_rp18.pdf

⁶ <http://www.gratin.org/as/txts/computer-medium.html>