

FOURMENTRAUX Jean-Paul

Sociologue. Attaché d'Enseignement et de Recherche

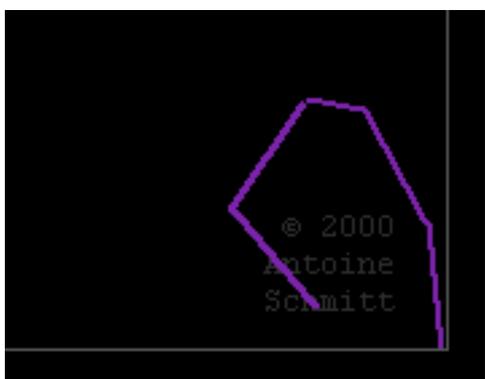
Départements de Sociologie et d'Arts Plastiques

Chercheur affilié au Centre d'Etudes des Rationalités et des Savoirs (Cers)

UMR 5117 du CNRS

L'Artiste et l'Informaticien¹ : Expérience sensible et esthétique de la cause

A propos du dispositif autonome et interactif
“ avec détermination ” d'Antoine Schmitt (mai 2000).
<<http://www.gratin.org/as/avecdeetermination/index.html>>



A l'instar d'une part croissante des artistes du numérique Antoine Schmitt évolue à l'interface entre deux “ mondes ” et/ou domaines d'activités habituellement distingués : celui de la conception informatique (où il exerce l'emploi de *programmeur/consultant*) et celui de la création artistique (où il se définit et intervient en tant qu'*artiste/programmeur*). L'activité de conception en art numérique porte désormais l'empreinte de cette porosité “ disciplinaire ”. Libéré des contraintes industrielles l'algorithme de programmation devient la matière première de la création numérique et l'écriture du code informatique se transmue en expérience esthétique. Au moment de la conception les différentes compétences et les méthodes de travail paraissent conciliables, leur possible adaptabilité et éventuels chevauchements engagent des transferts autant cognitifs que techniques. La variation des contextes de valorisation des différentes pièces artistiques d'Antoine Schmitt en témoigne². Ses dispositifs (ou leurs fragments algorithmiques) sont affichés indifféremment en tant qu'applicatifs industriels et/ou pièces artistiques (en dépit de la distinction arbitraire des fonctions et du partage des activités mis en valeurs dans le CV professionnel du programmeur d'une part <<http://www.as-ci.net/>>, et dans le Curriculum-Arte de l'artiste d'autre part <<http://www.gratin.org/as/txts/bio.html>>).

Au sein des différents dispositifs que compose la pièce “ avec détermination ” l'émotion esthétique résulte de l'hybridation de ces savoirs et savoir-faire ainsi que de l'enchâssement de différents niveaux de l'œuvre. En premier lieu, l'acte créatif relève, dans ce contexte, de la conception d'un

¹ La présente interrogation, spécifique du contexte de création numérique, à fait l'objet d'une étude récente commandité en France par la Délégation aux Arts Plastiques du Ministère de la Culture. “ *Entre l'artiste et l'informaticien : un espace de médiation, traduction, négociation. Rapport de recherche (en collaboration avec Anne sauvageot et Michel Léglièze) juin 2000.* L'enquête s'est focalisé sur l'analyse ethnographique du processus de conception d'œuvres d'art numérique partagé entre un(des) artiste(s) et un(des) informaticien(s) dans des contextes institutionnels différents. A cet égard le cas d'Antoine Schmitt présenté ici fait figure de contre exemple dans la mesure où il incarne à lui seul l'ambivalence des savoirs et savoir-faire (artistiques/scientifiques/industriels) concurrentement convoqués dans l'activité de conception.

² Souvent, les pièces artistiques sont déplacées et valorisées dans l'univers des produits industriels. Conjointement, les [démon]strations techniques rejoignent le contexte des monstres artistiques. A côté des plus traditionnelles expositions, la réalisation/monstration/activation des œuvres d'art numériques donne lieu à de nombreux “ Workshop ” qui concrétisent la nécessité croissante d'accompagnement, de mise à disposition des outils conceptuels et techniques indispensables à l'appréhension et/ou compréhension de ce type d'œuvres.

programme d'ordinateur (l'algorithme) dont l'implémentation constituera simultanément la source (invisible) et le cœur de l'œuvre plastique.

L'art algorithmique³ promeut ainsi une remontée de l'acte créatif en amont de l'œuvre, à ses prémices dans les coulisses de la machine, au travers de l'écriture du programme enfoui et inaccessible.

“ La manière la plus naturelle pour moi de travailler sur une idée ou d'explorer un concept est de réaliser des programmes ”. AS

Une des propriétés fondamentales de l'algorithme réside précisément dans sa clôture systémique. Ainsi, la majeure partie des œuvres interactives propose un dispositif dont le comportement et les schémas d'interactivité potentiels sont largement écrits et pré-déterminés dans/par le programme informatique. L'art y est écriture (du code) et l'artiste y fait œuvre de demiurge (tout à la fois architecte, créateur et animateur d'un univers virtuel).

“ Les algorithmes sont fondamentalement déterministes et ne connaissent pas le hasard. Mais le hasard peut être simulé, ou bien le programme peut se brancher sur la réalité extérieure de manière à introduire du hasard dans l'algorithme ”. AS

Dans ce contexte, la contribution d'Antoine Schmitt propose une alternative. Les algorithmes sous-jacents d'*avec détermination* sont modélisés d'après les règles physiques du comportement (gravité, élasticité etc...) mais dans l'objectif de favoriser la plus ample proximité des spectateurs avec les êtres artificiels disposés par l'artiste et dans le but d'en promouvoir directement l'expérience sensitive et tactile. *Avec détermination* (2000) prolonge une première pièce, *avec tact* http://www.gratin.org/as/avec_tact/index.html (1997), dédiée à un sens trop souvent ignoré dans l'univers du numérique : le toucher. Tout en s'écartant des usages déjà largement normalisés de l'image et du son sur Internet, cette pièce plongeait le visiteur dans un espace artificiel peuplé d'objets dont la présence et la réactivité stimulaient l'expérience tactile. Ces premiers “ exercices de styles ” parfois démonstratifs sont ici augmentés par la confrontation aux “ êtres ” artificiels autonomes d'*avec détermination*. La singularité de cette dernière pièce tient dans cette inscription frontière : entre écriture abstraite et appréhension sensible des formes et de leurs comportements.

Avec détermination propose la simulation d'un monde physique (ensemble d'équations mathématiques) symbolisé par un espace rectangulaire (une boîte) dans lequel sont plongés des êtres (créatures silencieuses) dotés dans cet environnement de comportements propres, d'états internes. Ces formes abstraites convoquent une esthétique minimale, sobre et filaire.

“ L'image, accessoire, ne sert qu'à nous permettre d'appréhender leur mode d'être. ” AS

Prisonnières de l'espace (régé par une irrépressible force de gravité qui tire les corps vers le bas) les formes (mû par leur algorithme de motivation) luttent avec leur environnement pour se tenir debout (*Standing*). L'expérience palpable de ces êtres disposés par l'artiste, la sensualité des formes (*behaving*), leur étreinte (*jumping*) mais aussi leur souffrance, les contorsions et convulsions (*not-dying*) de leur être captif d'une scène (*cage*) pré-écrite nourrit l'émotion esthétique. La dynamique de cette pièce procède ainsi de cette abstraite et tactile relation du visiteur aux êtres artificiels et à lui-même. L'inconstance de ces êtres qui luttent sans fin contre l'emprise de leur milieu révèle en effet l'égaré du visiteur en prise (illusoire) sur ces créatures au mode d'être généré aléatoirement. *Avec détermination* met en scène ce double processus d'appréhension qu'Antoine Schmitt érige en *esthétique de la cause*.

³ Antoine Schmitt accompagne l'initiative du G.R.A.T.I.N (Groupe de Recherches en Art et Technologies Interactives et/ou Numériques) qui associe un ensemble d'artistes pour lesquels les algorithmes (la programmation) constituent la principale spécificité conceptuelle de l'ordinateur comme médium de création (et par opposition à son usage comme moyen de communication). L'art algorithmique a déjà ses revues, ses expositions en ligne, ses festivals, ainsi que ses manuels techniques, outils et programmes téléchargeables, et bien sûr ses œuvres.