

Le travail du temps : programmer un "mode d'être" Un entretien d'Antoine Schmitt par Samuel Bianchini

Avant-propos

À l'instar du DJ, la figure du programmeur est en train de marquer profondément la culture contemporaine. L'exposition "Do it" proposée par Hans Ulrich Obrist est, à ce titre, significative : cette exposition est montée par les responsables des lieux d'accueil qui se chargent d'interpréter des modes d'emploi proposés par les artistes pour réaliser leurs œuvres. Comme l'ont déjà révélé nombre d'expériences artistiques -des "Tableaux téléphonés" de Moholy-Nagy aux Conceptuels-, rien d'étonnant que le langage prenne ici une place incontournable au même titre qu'une partition en musique. En deçà de la "posture" et dans la pratique même, cette approche particulière, indirecte, de mise en œuvre, traduit des modes de pensée et d'écriture qui nous engagent concrètement sur le terrain du virtuel, de la virtualisation. Avec la programmation, créer revient, en quelque sorte, à prévoir un champ de possibles pouvant donner lieu à des réalisations variables, ouvertes. Umberto Eco nous rappelle d'ailleurs que le "programme opératoire" de l'artiste contribue à la définition de l'œuvre ouverte.

Qu'en est-il de ces œuvres en deux temps, où la réalisation ne se fait que sous l'angle de l'actualisation et dans un temps réel partagé avec le spectateur ? Quels sont les modes de pensées impliqués dans la mise en puissance de l'œuvre plutôt que dans sa réalisation, son "exécution" ? Ces questions ne sont-elles pas soutenues et expérimentées par une programmation informatique partout sous-jacente dans nos réalités quotidiennes ? Contrairement aux idées reçues qui voudraient voir une démobilisation du langage au profit d'une société du tout image, le langage est aux commandes. Mieux vaut prendre conscience, à nouveau, de la puissance opératoire de celui-ci, surtout lorsque devenu programme, il peut agir en sous-main pour manipuler les autres médias. Afin d'approfondir quelques approches artistiques de ces questions complexes, il semblait pertinent d'entreprendre des entretiens avec différents artistes fortement impliqués dans une pratique de la programmation. Antoine Schmitt est de ceux-là.

Qu'est-ce qui anime cette forme ? Telle peut être la question qui revient souvent en présence d'un travail d'Antoine Schmitt. À l'image de son "Pixel blanc", Schmitt dépouille le visuel de toute signification pour se concentrer et nous concentrer sur les causes, les forces à l'œuvre qui créent une forme animée dans un temps présent, un temps réel. Le théâtre des opérations est nécessairement l'ordinateur, outil de manipulation du temps par excellence. Si le programme informatique orchestre ce qui se réalise à l'écran, il n'est en rien la recette à découvrir mais l'opérateur formalisant un "mode d'être", noyau du travail de Schmitt.

• S.B.

Le terme de "comportement" revient souvent lorsqu'on aborde ton travail. Que doit-on comprendre derrière ce terme ?

• A.S.

Si ce mot est lié à l'informatique, il est également très présent dans le langage courant : quelqu'un a un comportement, un caractère, une manière d'être, "un mode d'être". C'est cette dernière expression que je retiens finalement. Dans un certain sens, l'idée de comportement pose un problème, car, lorsqu'on se réfère à la psychologie, le comportementalisme a tendance à s'attacher à l'extérieur des choses, aux seules conséquences et non aux causes. Or, mon travail porte pour beaucoup sur la mise en relation du spectateur avec le mode d'être de quelque chose qui pousse à s'interroger sur les causes qui animent cette chose.

• S.B.

Les modes d'être de ces objets, comment les formules tu afin de leur conférer une certaine autonomie, des possibilités de "vie" ?

• A.S.

J'imagine un objet en essayant de me détacher de toutes les contraintes de la réalité physique, mais en lui donnant une cohérence dans la façon dont il évolue : il faut inventer un système de lois en conséquence. Je crée souvent un système de forces opposées, de conflits. Programmer revient dans ce cas à mettre en œuvre un tel système de forces dont la résultante anime une forme dans le temps. Le vivant est à entendre ici au sens de l'animé, ou plus précisément de l'animant.

• S.B.

Doit-on comprendre que cette forme d'autonomie fait que l'objet se suffit à lui-même ? Une relation avec le spectateur peut-elle pour autant se mettre en place ?

• A.S.

Paradoxalement, je crois que l'autonomie est ici fondamentale pour permettre une relation. Le cas inverse qui nous propose d'interagir avec une machine totalement déterministe et déterminée appauvrit considérablement toutes possibilités de relation. On pourrait même aller jusqu'à faire quelque chose de totalement autonome et dire que c'est interactif : si le comportement en face est assez complexe, chaque spectateur va projeter son propre univers dans l'interaction, il va imaginer, va chercher...

• S.B.

Si le vivant procède d'une projection de la part du spectateur, ce n'est pas, dans ton travail, par l'intermédiaire de formes visuelles généralement très réduites et pratiquement dépourvues de tout anthropomorphisme. Pourrait-on en quelque sorte parler "d'anthropocomportementalisme" qui donnerait lieu à cette participation affective qu'est le processus de projection ?

• A.S.

Je crois que le processus de projection est assez fort dans mon travail. Il faut que l'on puisse se projeter dans la chose que l'on a en face de soi. Cette chose a un comportement. Elle va se comporter pour elle-même et par rapport à son environnement. Cette chose a un mode d'être, des défauts aussi, des sons, des travers, des qualités, elle peut avoir des destins funestes, tragiques, et même si son apparence visuelle n'est pas anthropomorphe, elle l'est au niveau comportemental. Il y a quelque chose dans la qualité qui fait que ça peut nous ressembler, que l'on peut s'y reconnaître. Je pense qu'il y a un potentiel de projection mais sur la forme de comportement, c'est-à-dire la forme dans le temps. Cette forme-là, on peut lui reconnaître certains traits du vivant. De fait, un questionnement revient souvent chez moi : quelles sont les caractéristiques de quelque chose de vivant ? Il y a une qualité : tu peux te dire c'est vivant, ce n'est pas vivant. Cette qualité est questionnante. Quels sont les bruits et les images qui dénotent du vivant ? Si un jour on rencontre un extra-terrestre, comment savoir que c'est un extra-terrestre, et pas un nuage, un caillou ? Quelle est la qualité de la chose qui fait que l'on saura.

• S.B.

Dans ton travail, c'est finalement dans le déroulement temporel qu'une projection va pouvoir prendre corps. C'est la possibilité de se synchroniser, la conscience de vivre le même temps que la chose qui va favoriser ce processus. Finalement ce qui est avant tout essentiel, n'est-ce pas le temps de la relation, la co-présence, renforcée par cette même incertitude de l'avenir ?

• A.S.

Lorsque l'objet est complètement autonome, qu'il n'a aucun contact avec le monde extérieur, qu'il n'est que dans son univers à lui, comme s'il était autiste d'une certaine manière, il a dans tous les cas une inscription très forte dans le temps présent, on pourrait dire un ancrage dans le temps. Il s'agit vraiment d'un travail sur l'état interne des choses. Cet objet a un état qui est décrit et à tout instant il va décider de son état suivant par rapport à son état présent et éventuellement par rapport à son état passé. Ce qui est programmé, c'est le rapport entre..., ce qui va permettre à l'objet de décider, de fabriquer son état suivant. Ces décisions se prennent trente à soixante fois par seconde, dans des micros temps. Pour l'objet, je ne pense pas à son ancrage dans la durée, dans la longue durée, mais dans le temps très présent, dans l'instant. Ce n'est pas n'importe quel temps, c'est le temps réel, non pas au sens informatique mais au sens d'une présence. On est là et le comportement est en train de se produire devant nous dans le même instant. Ce n'est pas quelque chose qui a eu lieu avant, qui a été enregistré, et qui est montré maintenant, comme un film. La connaissance du "ici et maintenant" pour le spectateur est importante, elle change la relation.

• S.B.

Que doit-on entendre lorsque l'on parle d'objet dans ce cadre précis ?

Je ne parle pas d'objet avec une matérialité, un résultat. Je parle vraiment de l'ensemble : l'objet et son comportement.

• S.B.

L'objet n'est donc en soi que le véhicule de son comportement.

• A.S.

Oui, en fait c'est un malentendu sur le mot objet. Pour moi, ce à quoi l'on est confronté dans toutes mes pièces c'est le comportement bien plus que l'objet lui-même, que l'image ou le son qui n'en sont que les manifestations visuelle et sonore.

• **S.B.**

Si on pouvait schématiser, il y a d'une part l'apparence visuelle, la programmation d'autre part, et finalement ce qui en résulte c'est le comportement dont la perception nous est principalement donnée par le mouvement, par l'interactivité dans certains cas. L'intérêt ne porte ni sur l'objet visuel en soi, ni sur le programme, mais sur une espèce d'entre-deux.

• **A.S.**

C'est cet entre-deux qui m'intéresse. Je veux permettre la confrontation la plus immédiate possible avec le mode d'être. S'il doit toujours y avoir une forme sonore ou visuelle au milieu, elle doit être la plus transparente possible et servir au mieux le comportement. Cette forme ne questionne même plus en tant que telle, mais elle retient l'attention. Au-delà, je veux que l'on s'interroge sur ce qui peut motiver ce mode d'être : pourquoi cette chose bouge, ou pourquoi elle réagit comme ça par rapport à ce que je fais. Nous sommes amenés à explorer la cause, à remonter dans la chaîne causale vers une sorte de racine originelle du "pourquoi ça bouge ?". Et, comme on ne sait jamais à l'avance ce qui va se passer, on se trouve toujours dans ce questionnement du rapport entre ce que l'on fait et ce qui se produit ; une épaisseur du comportement se met en place, et au-delà, une sorte de sentiment d'inquiétante étrangeté peut s'en dégager.

• **S.B.**

Si ce qui est vu est une porte d'entrée pour percevoir l'évolution d'une forme dans le temps, et au-delà son mode d'être, quel sens le questionnement qui en découle peut-il prendre ?

• **A.S.**

Mon travail se place au niveau du signifiant, sans signifié. Pas de "jeu de mots" plastique, pas de rapport au langage, pas de rapport au code informatique -contrairement à certains autres travaux algorithmiques- pas de détournement de codes, pas de "sens" ni de message. Mon parti pris, c'est d'être dans l'infra-langage, c'est-à-dire au niveau de l'être et non de l'être parlant. Ce qui n'empêche pas, contrairement à ce qu'on pourrait penser, de pouvoir traiter de représentations du monde, de perceptions ou de l'Autre.

Antoine Schmitt est artiste, il est également concepteur et développeur de systèmes logiciels. Son travail a récemment remporté différents prix dont le 1^{er} prix des installations en extérieur à *Interférences* (Belfort, 2000), et la mention "honorable" dans la catégorie Software Art à la Transmediale 2000 de Berlin.

as@gratin.org - <http://www.gratin.org/as>

Samuel Bianchini est artiste et théoricien de l'art. Il est membre des laboratoires Creca (Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels, Université Paris 1) et Cedric (Centre de Recherche en Informatique du CNAM)

biank@dispotheque.org - <http://www.dispotheque.org>

Le Pixel Blanc - Antoine Schmitt

Ordinateur, pixel blanc, algorithme de comportement.

Créé en 1996, au sein de la série Jalons 8/96. Retravaillé en plusieurs versions jusqu'en 2000. Exposé pour la première fois dans l'exposition Ouverture 3, au Château de Bionnay en juillet 1998. Depuis 1999, en téléchargement en version autonome sur le site de téléférique (<http://www.teleferique.org>). Exposé en ligne sur <http://www.gratin.org/as> depuis septembre 2000.

Cette installation est conçue pour être vidéoprojetée sur un mur ou présentée sur écran dans un cadre d'exposition (en ligne ou hors ligne). Sa durée est infinie. Un pixel blanc erre sans fin dans un espace rectangulaire, en laissant des traces qui s'effacent. Ses mouvements sont lents, avec des accélérations brusques. Il ne dessine rien, il bouge. Son mode d'être, sa manière de bouger résultent du fonctionnement, devant nous, de l'algorithme sous-jacent, modélisé d'après une interprétation personnelle du modèle freudien Conscient / Inconscient.