

76



LA SOLITUDE DES MACHINES

GRÉGORY CHATONSKY

« Comment les programmes peuvent-ils engendrer de l'indétermination, de l'improbable et de l'improgrammable ? Répondre à ces questions suppose que soit développée une esthétique. »
Bernard Stiegler (1996)

L'art numérique est-il obsolète ? Maintes fois annoncé, pas encore né, déjà mort, il rejoue une scène qui n'a sans doute jamais eu lieu, recyclant *glitch*, *low tech*, 8-bit, pastichant son propre folklore¹. Sans doute faut-il sortir de la division entre le numérique et l'analogique puisque le monde a vu la numérisation s'infiltrer dans nos intimités si massivement qu'elle reste inaperçue, reliant nos automatismes psychocorporels aux automates mécaniques, modifiant ainsi les conditions de possibilité de la pensée et de la sensibilité.

Fabien Girard & Raphaël Siboni
The Outland 2009. Simulateur fermé : plateforme, cabine en résine, structure en aluminium, système sonore. À la Force de l'Art 02, Grand Palais, Paris. *Closed simulator*: platform, resin cabin, aluminium structure, sound
Girard, Fabien / Siboni, Raphaël
Copies: Erak / FR, Marc Soreng

La question n'est probablement plus de définir les relations de l'art numérique avec l'art contemporain – on ne ferait que supposer une définition et une extension que les œuvres auraient vite fait de déjouer –, mais de tracer des lignes en les cartographiant. La surprise tient à ce que, fondées sur un programme, elles produisent pour beaucoup exactement le contraire de ce qu'elles devraient : de l'inaffordable, pour ainsi dire de l'événement, sa possibilité du moins. Il y a un paradoxe entre le contrôle cybernétique fondé sur le calcul et l'indétermination sensible qui engage les relations entre un objet numérique quelconque et « sa » perception, entre l'ontologie et l'esthétique.

OBJETS

Google Will Eat Itself (2008) est un automate qui fait des profits par des publicités Google permettant d'acheter des actions de cette même entreprise. Elle retourne la logique économique parce qu'elle-même est autodévoratrice. Le capitalisme de l'accès² et le Web 2.0 sont pris dans une redondance toujours au bord d'une crise autodestructrice. L'autopoïésis se rapproche des mécanismes spéculatifs et des opérations de standardisation selon une logique qui décode le flux suivant son code même. Ainsi, les API (Applications Programming Interface)³ de Google permettent de détourner des informations et d'en changer le contexte de présentation tout en respectant des protocoles de communication⁴. On passe du *do it yourself* au *eat itself* qui constitue un nouveau régime des objets.

La condition de possibilités de ces œuvres est la programmabilité, l'enchaînement conditionnel d'opérations. La cybernétique, comme feed-back contrôlé, en se liant au réseau devient imprévisible. L'indétermination est basée sur l'usage constant dans la programmation informatique de variables (n+1) qui effectuent des variations, comme effet sensible (un pixel). Elles produisent une variabilité aussi bien subjective (on ne sait à quoi s'attendre) qu'objective (l'objet change indépendamment de nous). Ce qui est ne se réduit pas à son apperition et n'est donc pas une corrélation entre un sujet et un objet mais devient une spéculation sur les possibles du programme. La numérisation qui découpe en 0 et 1, se recomposant ensuite, n'est pas un réductionnisme⁵. La boucle est intensive et produit une quasi-infinité qui grandit plus vite que notre capacité à la parcourir. Cette infinitude qui suspend l'infini dans le possible, c'est celle du film d'Andy Warhol, *Empire* (1964), personne n'ayant vu ce film comme aucun ne peut voir le gratte-ciel dans sa totalité. Si la programmation produit des enchaînements calculables, la conditionnalité de ceux-ci et la variabilité des valeurs affectées a pour effet la contingence⁶, c'est-à-dire ici l'aller-retour incessant entre la variable objective et la variation perceptive. Dans *Every Icon*⁷ (1997), on trouve une grille de 32 pixels dont toutes les combinaisons sont parcourues, mais le temps exigé dépasse la durée d'une vie, de l'espace humaine et du système solaire soit 5,85 milliards d'années. Le réseau entrecroisé de ces grilles sont les palpitations du monde, le bruissement sourd qui affecte les conditions de la perception. Tout est programmé donc calculable, mais c'est la contingence qui devient la seule nécessité.

Cette infinitude autophage n'est pas sans rapport avec l'autonomie greenbergienne du médium, mais elle n'est pas le procès d'une *autoréférentialité*. Elle permet d'entrer en contact avec des phénomènes aussi différents que l'économie, la libido, le réseau, etc. Ce sont des flux et des reflux, écoulement et barrage tout à la fois. Il s'agit moins de la structure interne du médium que d'ontologie parce que la programmation est en deçà de la représentation.

MONDES

L'auto-dévoration numérique n'est pas refermée sur soi, mais affecte le monde. La perception ne peut être considérée comme le point final parce qu'il y a un programme qui opère indépendamment d'elle – ses opérations sont ontologiques. Quelle est la configuration entre le code et le monde ? S'agit-il d'une nouvelle forme de platonisme ? La numérisation s'applique aux étants et aux états, mais aussi aux opérations algorithmiques. Tout se traduit (une image en texte, un texte en image) selon un code dénué de signification. Il n'y a pas de ressemblance entre le code informatique (la variable ontologique) et ce qui est représenté (la variation esthétique). Cette traduction généralisée garde des traces des étapes précédentes, mais elles ne sont pas signifiantes. *Des Frags* (2001), « projet utilisant les ressources disponibles sur le Net pour leurs faire dire autre chose que leur message initial »⁸, permet de traduire une image en une mosaïque d'images trouvées sur Internet grâce à un mot, donc par une divergence entre la loi du langage qui règne sur internet, celle des standards et celle de la ressemblance.

Gregory Chatonsky est né à Paris en 1971. Il poursuit des études d'arts plastiques puis de philosophie à la Sorbonne et de multimédia aux Beaux-arts de Paris. Il fonde en 1994 *Incident*, un collectif d'artistes sur Internet. Il enseigne l'art dans des universités et des écoles d'arts tels que Paris 8, Le Fresnoy ou l'UQam. Son travail porte sur la fiction variable, les flux et la destruction. Il aborde une multitude de médiums analogiques et numériques en questionnant la relation que nous entretenons avec la technique. Sa dernière exposition personnelle, *Zéroassises*, a eu lieu en février et mars 2013 au Musée d'art contemporain de Taipei. Il vit à Montréal et Paris.
<http://chatonsky.net>

Ces lois rentrent en collision pour produire une intensité qui se répand de variation en variation de façon *transductive*⁹, la traduction et la *transduction* d'une série. La numérisation n'entraîne pas l'abstraction dans un univers de formes idéales. Elle peut toucher au plus vif comme dans la série *1-∞* (1965-2011). L'activité quotidienne de numérotation de Roman Opalka a pour résultat de numériser l'existence. Au-delà de la factualité anecdotique, on est rendu à l'absolue contingence de cette existence, de chacune d'entre elles : une vie consumée à ça. La numérisation n'est donc pas réductionniste parce que le formalisme numérique peut rejoindre l'excentration du vivant. Dans *Photo de ma mère* (1996), Jim Campbell a enregistré son battement de cœur qui sert de variables pour faire apparaître et disparaître l'image. Destins des images et de la mortalité qui enjoint à penser le plus intime au cœur de l'indétermination anonyme.

Le langage numérique s'applique à toutes choses¹⁰ parce qu'il est indifférent au sens et à la substance. *If then* (2009)¹¹ prélève au hasard deux images parmi les milliards référencées par Google, et les articule avec un connecteur logique. La plupart du temps, cette association programmée et contingente fait sens. Il y a une ontologie grise, un plan d'équanimité qui prend la forme des flux¹². Ils sont ce qui ne dépend pas de nous, parce qu'ils sont indécomposables. Leurs turbulences sont sans loi, les changements sont locaux, s'arrêtent, reprennent ailleurs. Fascination pour la rivière turbulente, les nuages, les voitures, le réseau. On aurait tort de croire qu'ils forment un continuum chaotique, leur contingence a un rythme : afflux, influx et reflux. Le barrage en fait donc partie. Quelque chose de cette *fluxologie* s'infilte entre le fonctionnement et l'incident. C'est à cet endroit qui voit s'effondrer la distinction entre la « substance » et l'accident, que le grondement d'un monde revient, amas de fils et tas de ferraille, sans commerce possible, solitude entrelacée nous rendant au rien. Dans *Machine, Auto-Creative and Auto-Destructive Art* (1962), Gustav Metzger anticipe cette relation entre l'autorégulation et l'autodestruction d'un objet. L'incident est événement et non pas seulement arrêt du fonctionnement, il invente de nouvelles solitudes entre le débordement d'un afflux et la pauvreté d'un reflux. *Scratch* (2007), de Michaël Sellam est un robot qui joue des disques vinyles. Sa vitesse produit une sonorité qui n'est pas destinée à l'oreille humaine. Quelque chose arrive qui nous excède et c'est ainsi qu'au cœur de ce qui est sans partage, une occurrence aussi minime soit-elle advient.

On comprend comment le bruissement du monde peut être numérique. En passant d'une ontologie mathématique¹³, qui reste empreinte de platonisme, à une ontologie numérique, on passe de l'idéalisme au matérialisme, de l'événement aux différences d'intensité et aux flux. Le numérique a dévoré le monde, celui de l'art comme les autres, mais cette victoire signe la mort de l'art numérique qui reconduisait à sa manière la logique moderniste du médium. Le mécanisme *transductif* du numérique met à mal la relation *hylémorphique* entre la matière et la forme, et fait perdre à l'art numérique toutes spécificités, le numérique n'est pas un médium, il est sans essence. Ce qui est en jeu n'est donc pas un art numérique dont il faudrait apporter la justification et le commentaire, mais une ontologie numérique de l'art qui peut prendre des formes numériques ou non. Il est donc indifférent de savoir s'il est un art spécifique, car on pourra en trouver des traces en peinture – par exemple avec Gerhard Richter. Le médium n'est pas une *métamatière* surplombant le monde.

SOLITUDES

Il est 10 h 48 à Taipei, 2 h 48 à Londres et 21 h 49 à New York. Dans le New Jersey¹⁴, une machine est au repos. À 9 h 30, elle commencera son activité spéculative. Personne ne la supervise parce que ses opérations¹⁵ sont trop rapides, de l'ordre de la milliseconde, pour notre système nerveux. Ces automates inobservables et solitaires peuplent le réseau et nos existences. Mais une solitude sans finitude est-elle possible ? N'est-elle pas constitutive d'une relation au monde, d'un accès à l'en-tant-que-tel¹⁶ ? Les machines ne sont-elles pas sans-monde, contenant des potentialités alors que l'être humain est doué de possibilité ? Une solitude peut-elle être sans personne ? N'y a-t-il pas d'un autre côté une contradiction à penser le monde comme seulement humain ? Ne serait-il pas alors à son tour isolé et enfermé dans le cercle de cette corrélation ? Il y a une tension sans doute insoluble entre la solitude et l'ontologie. Il faut dès lors concevoir la solitude technologique de manière *ahumaine*, une solitude sans vivant, sans mortalité qui n'est pourtant pas éternelle, parce qu'il existe une constellation entre leur infinité et notre finitude en ceci que chacun des deux les écarte et nous écarte selon une solitude impaire. *The Outland* (2009) est un simulateur fermé sur lui-même. Nous apercevons le résultat extérieur d'une intériorité et d'une représentation inaccessibles et ce caractère privatif signe l'accès possible à la solitude d'une machine, à un sujet dénué de subjectivité et de relationnalité qui nous affecte pourtant.

Michael Sellam *Scratch* 2007

Installation sonore robotique.

Robotic installation

PH. Eric Kong



La solitude machinique détermine notre existence qui est régie par un circuit d'offre et de demande, de production et d'extinction¹⁷. Le circuit des objets traverse l'existence et la solitude. Les machines ne résistent pas au temps, elles sont faites pour durer trente ans. Le cycle permanent de l'innovation et de l'obsolescence, le désir des objets qui est le plan de circulation de nos solitudes, partage que l'art aura eu comme objet de documenter en espérant dans le flux intégral un suspens, aussi minime soit-il, une hélice d'avion ou une boîte de conserve. *Capture* (2009)¹⁸ est un groupe de rock fictif qui produit tant de musiques et d'objets dérivés de toute sorte que le public ne peut ni ne veut tout percevoir. Il renverse la relation entre le désir et les objets par une surproduction fondée sur la générativité. L'industrialisation consistait à produire le même objet pour beaucoup en synchronisant les libidos, le numérique applique par le « customérisme » les méthodes industrielles à des productions uniques qui sont prises dans des séries illimitées. En poussant la traductibilité à son extrémité, on retourne l'équivalence contre elle-même, tout est unique, plus rien ne peut se comparer à rien. Subsistent alors des objets sur une étendue que nul organe perceptif n'atteindra, ils sont déposés sur un disque dur ou ailleurs, ils sont sans être pour nous.

Le paradoxe est que cette solitude autophage des technologies permet de considérer l'expérience des conditions de possibilités¹⁹. Les deux solitudes sont parallèles et ne se croisent jamais. Elles laissent entendre leur irréductibilité : (in)finitudes. Nous sommes affectés par la distance du monde solitaires des machines, selon une logique proche du sublime²⁰, le décalage impliquant un reste qui n'est pas assignable. Le double inhumain dont parlait Jean-François Lyotard²¹, l'inhumain du développement (de la mondialisation) et de l'art, restait un partage anthropocentrique parce qu'on valorisait la résistance de l'art, le sublime qui défiait la corrélation et la ramenait à elle. *L'humain* de l'ontologie numérique de l'art n'est quant à lui pas disproportionné, il est contingent. C'est son indétermination qui permet de penser une nouvelle relation entre l'esthétique et l'ontologie, un monde sans nous, une terre désertée, une écologie qui ne serait pas d'avance une *écologie*. Cette spéculation sur l'absence radicale n'est pas un cas spécifique de la pensée et de la perception ; peut-être en est-elle la condition ?

¹⁷ Olu Luoma, *Dragon Zapentched, Digital Follow*, Metz Akademia, 2009.

¹⁸ Jeremy Rifkin, *l'Âge de l'accès. La nouvelle culture du capitalisme*, ed. la Découverte, 2005.

¹⁹ Une *ex* permet de réaliser l'accès d'un programmeur en le fournissant des outils logiciels nécessaires à tout travail à l'aide d'un langage dédié. Ce type d'application constitue une interface souvent de hautement à un travail de programmation plus poussé.

²⁰ <http://developers.google.com>

²¹ Henri Bergson, *Le Prolaire et le travailleur*, PUF, 1934.

²² Jacques Mallarmé, *Après le texte. Essai sur le nécessaire de la contingence*, Seuil, 2006. Sans doute tout-il ne court toute comme une tentative pour faire du numérique dans l'art un laboratoire d'ontologie spéculative.

²³ <http://www.nominal.com/occm.html>

²⁴ <http://www.zevaldrouhin.net>

²⁵ Concept entassé à partir de Gilbert Simondon, Grigory Chataïev, *Projections : la perception des éléments et Angles Arts numériques*, éd. Éolies, 2003.

²⁶ Jusqu'à la numérisation du vivant qui n'est pas un acte analytique de décomposition, mais un acte de reproduction.

²⁷ <http://chataiev.net/works/life.htm>

²⁸ Pour un matérialisme des flux, se reporter au livre de Michel Serres, *la Abstraction de la physique dans le texte de Lucien. Fluxus et Galilée*, éditions de Minuit, 1977.

²⁹ Alain Badiou, *Être et l'infiniment*, Seuil, 1988.

³⁰ <http://goo.gl/H98ny>

³¹ <http://goo.gl/Xg9ki>

³² Martin Heidegger, *Les Concepts fondamentaux de la métaphysique, Attendu - l'ontologie - ontologie*, Gallimard.

³³ Frédéric Lorde, *Capitalisme, désir et service, la fabrique*, 2010.

³⁴ www.chataiev.net/projections/

³⁵ Anne Sauvagnargues, *Devenir. L'empirisme sensoriel*, PUF, 2010.

³⁶ « Analytique du sublime », 40, in Emmanuel Kant, *Œuvres de la Jeunesse de 1767*, Querin, Gallimard, Bibliothèque de la Pléiade, t. 7, pp. 1073-1074. Plus particulièrement le « sublime romantique ».

³⁷ Jean-François Lyotard, *L'Inhumain*, Galilée, 1988.