

L'art et l'ordinateur.

Pour le cycle au Cirque Divers, Liege, 27/10/84.

These: La production d'images par ordinateur fait apparaitre deux aspects d'une telle importance pour le futur imminent que tous les autres aspects de cette nouvelle technique seront ici elimines. Ces deux aspects sont l'auto-programmation et l'imagination conceptuelle. Je vais essayer a montrer qu'il s'agit la d'une revolution de la structure de la societe et de la conscience, d'une emergence d'une existence nouvelle.

.....

Auto-programmation, (self programming): Les ordinateurs sont des appareils qui processent des donnees selon des programmes. C'est vrai pour tous les appareils, y compris les appareils simples comme le sont les cameras photographiques et les appareils complexes comme le sont les appareils administratifs. Mais chez les ordinateurs la chose est nette: si j'achete un ordinateur, il me faut payer non seulement l'objet dur lui-meme, (la hardware), mais egalement les programmes correspondants, (la software). Or, la hardware devient de plus en plus petite et a bon marche, et la software de plus en plus complexe et chere. La valeur se deplace de l'objet dur vers le symbole mou. Et avec la valeur se deplace egalement le pouvoir. Ce n'est plus celui qui possede des objets, (des matieres premieres, des complexes industriels, des armements), qui decide, mais c'est celui qui sait elaborer des programmes. C'est cela "l'imperialisme informatique".

Or, ceci met en echec nos categories politiques traditionnelles. Des categories comme c'est celle de "classe", de "propriete", de "nationalisation des moyens de production" ou de "souverainite nationale" ne saisissent plus la realite de la societe post-industrielle. Nous voila menaces par un totalitarisme nouveau et "doux", dans lequel toutes nos experiences, connaissances, valeurs et actions seront programmees centralement. Notre liberte sera limitee a des variations permises par les programmes. Toutes les methodes traditionnelles pour preserver et elargir la liberte, (les elections politiques, les greves, les revolutions), deviendront perverses. Elles contribueront a une programmation toujours plus efficace de nos vies. Car tout comportement de la societe, et surtout tout comportement oppose aux programmes, sert de feedback. Tous ces comportements ne sont que des donnees nouvelles a etre incorporees aux programmes. Pour illustrer la terreur d'un tel totalitarisme, il faut ajouter que les programmeurs ne sont pas necessairement des etres humains. Les ordinateurs peuvent le faire. Les programmes peuvent apprendre automatiquement a nous programmer toujours plus efficacement.

Bien sur: les petits appareils peuvent etre programmes par l'utilisateur lui-meme. Dans ce cas, l'homme s'emancipe de la programmation centrale, et il peut decider lui-meme. Mais une telle auto-programmation exige des connaissances prealables et du temps. Il s'avere que dans la grande majorite des cas ces connaissances sont trop specialisees pour etre acquises, et surtout que le temps necessaire depasse la duree de la vie humaine. La liberte pour l'auto-programmation n'est qu'une illusion, et nous sommes obliges a avoir recours, dans la vie quotidienne, a des programmes qui nous sont fournis a la maison par la TV, les journaux, l'appareil administratif.

La vie est devenue trop complexe, nos experiences, nos connaissances et nos actions sont devenues trop sophistiquées, pour que nous puissions nous auto-programmes. Nous sommes obliges a nous laisser programmer.

Dans une telle situation plutot desesperée le dit "art avec ordinateur" constitue une île d'espoir. Je me mefais du terme "art", (ici et partout), parcequ'il est entoure d'une aura benjaminienne. Ce n'est pas l'"art" qui est interessant dans cette technique, (si l'image ainsi produite est "belle"), mais ce qui est interessant est le fait que dans l'art avec ordinateur l'appareil est effectivement programme par un homme. Cet homme oblige l'appareil a faire des choses, (des images), qui ne sont pas prevues dans des programmes centraux. Il oblige l'appareil a faire des choses imprevuees, inattendues. Or, une situation imprevue, inattendue s'appelle une "information". Les "artistes" avec ordinateur obligent l'appareil a produire des informations. En le faisant, ils se sont emparees d'une petítte parcelle du pouvoir dans une situation programmée. Il ne faut pas sousestimer la petitesse de cette parcelle. Il ne s'agit pas, dans l'art avec ordinateur, d'un petit jeu incapable a nuire au fonctionnement des appareils. Il s'agit, au contraire, de l'émergence d'une attitude nouvelle face aux appareils. Les artistes avec ordinateur nous enseignent comment soumettre les appareils, (tous les appareils, y compri les geants de l'economie et de la guerre), a nos propres desseins. Ils sont le germe pour une nouvelle conception de la liberte.

Mais ce n'est pas la seule justification d'un optimisme modéré. Le programme que l'artiste avec ordinateur elabore n'est pas necessairement le produit d'un homme isolé. D'autres y peuvent participer en collaboration. Des tels programmes collectifs peuvent etre considerés comme un consensus par rapport a un appareil. Et les images ainsi produites ne sont plus des "oeuvres" d'un genie individuel, (comme c'etait le cas dans un passe definitivement depassé), mais elles sont une synthese d'intentions convergeantes. Le groupe qui elabore de tels programmes, de tels consensus, n'est pas necessairement limité a un espace et un temps donnés. Grace a la telematique, le groupe peut etre disperse dans l'espace et le temps, et en these il peut abranger la societe toute entiere. C'est pourquoi nous pouvons envisager une societe, laquelle programme tous les appareils par un dialogue universel, afin que les appareils fonctionnent selon un consensus general. Le totalitarisme des appareils serait remplace par une democracie programmatrice.

Un tel elargissement du phenomene de l'art avec ordinateur n'est qu'une utopie qui ne se realisera probablement jamais. Mais il nous faut concentrer toute notre attention sur ce phenomene. Les artistes avec ordinateur sont les vrais revolutionnaires dans notre situation.

.-.-.-.-.-

Imagination conceptuelle: Les images signifient. Selon l'ontologie traditionnelle, elles signifient ce qui est, (elles sont des representations), ou elles signifient ce qui doit etre, (elles sont des modeles). Par exemple: la photo de la cathedrale de Florence signifie une chose qui est, (la cathedrale), et l'esquisse d'un architecte signifie une chose qui doit être, (une maison a batir). Une telle

classification ontologique des images a été toujours douteuse. Les peintures a Lascaux, sont-elles des représentations, (d'un taureau), ou des modèles, (d'une chasse)? Une peinture surréaliste, est elle une représentation, (d'un rêve), ou un modèle, (d'une réalité alternative)? A présent, cette classification n'est plus soutenable. Les images techniques qui nous inondent a présent sont des modèles tout en étant des représentations. "Dallas" est la représentation d'une famille et le modèle des familles des récepteurs de l'image. Les images techniques nous programment en tant que modèles, et elles peuvent le faire, précisément parcequ'elle représentent. La question: "est-ce que les images techniques signifient ce qui est, ou est-ce qu'elle signifient ce qui doit être?" est devenue question métaphysique au mauvais sens de ce terme.

Or, les images avec ordinateur imposent une ontologie nouvelle, au delà de la distinction entre l'être et le devoir être, entre la "vrai" et le "faux". Ce sont des images qui sont produites par des pressions sur des touches. Chaque touche signifie un élément dans le programme de l'ordinateur. Cet élément est un concept logique ou mathématique. Ce sont des concepts clairs et distincts, et c'est la raison pour laquelle le geste de presser sur les touches est un mouvement sautillant. L'image ainsi produite est un mosaïque composée de ces concepts clairs et distincts. Elle signifie ces concepts. L'image dans le terminal de l'ordinateur est un ensemble de concepts rendus imaginables. Elle est une computation de concepts clairs et distincts qui deviennent surface. Dans une telle image l'abstraction ponctuelle, zéro-dimensionnelle de la pensée conceptuelle devient concrète sous forme de la bi-dimensionnalité. En somme: l'image dans le terminal de l'ordinateur ne signifie ni ce qui est, ni ce qui doit être, mais elle signifie la pensée conceptuelle.

On peut se demander ce que signifie cette pensée? Bien sûr: elle signifie ce qui est et ce qui doit être. Mais elle signifie surtout ce qui peut être et ce qui ne peut pas être. Plus elle devienne abstraite, plus elle signifie ce qui pour l'imagination traditionnelle ne peut pas être. Par exemple: un espace non-euclidien, un temps non-linéaire, une logique non-aristotélicienne. Or, c'est précisément de telles pensées inimaginables que l'image avec ordinateur rend imaginables. Par exemple des cubes à quatre dimensions qui tournent dans la cinquième. Par là, l'ontologie traditionnelle est obligée à abdiquer. La distinction entre le vrai et le faux, (entre la science et l'art), n'est plus soutenable. Au stade des images avec ordinateur ou nous sommes nous ne pouvons ni même suspecter quel type d'imagination conceptuelle le futur nous réserve.

Il s'agit d'une révolution dans la conscience humaine. L'homme dispose de l'imagination pour s'orienter dans le monde. De cette imagination-là sont nées les images traditionnelles. Et l'homme dispose de la raison conceptuelle pour critiquer son imagination. De là sont nées les textes de la science. Et a présent l'homme a inventé des appareils qui lui permettent à imaginer sa raison conceptuelle. Un nouveau monde imaginaire est en train de naître, un monde qui n'est plus pré-conceptuel, mais qui est produit par la conception elle-même. Un monde des rêves sur-conscients.

Dans le passé, la fonction de la pensée conceptuelle était celle de critiquer l'imagination. De nous émanciper du pouvoir magique et idéologique qui se cache dans les imaginations. La pensée conceptuelle a analysé les imaginations, par exemple logiquement. Le code de la pensée conceptuelle est l'écriture linéaire, l'alphabet, et les symboles mathématiques et logiques. Jusqu'ici ce code a été employé pour "expliquer" l'imagination. A présent, la fonction de la pensée conceptuelle se renverse. Elle ne critique plus l'imagination, elle en produit une nouvelle. Elle n'analyse plus l'imagination, elle la synthétise. Le code de la pensée conceptuelle sert maintenant à programmer des images. Les symboles mathématiques et logiques n'"expliquent" plus l'imagination, ils la projettent. La pensée conceptuelle ne "calcule" plus, elle "compute". Les textes que nous produisons à présent ne sont plus des "explications", mais ils sont des pré-textes pour une nouvelle imagination. Et les artistes avec ordinateur nous montrent comment une telle pensée conceptuelle renversée fonctionne en pratique. Ils nous obligent à élaborer des catégories nouvelles quant à la raison conceptuelle, et quant à sa relation avec la pensée imaginative et avec la perception, des catégories qui ne peuvent plus être kantienne. Avec l'émergence de l'image avec l'ordinateur une nouvelle conscience est en train de naître, et l'existence-même en est bouleversée.



Resume: Si nous considérons la nouvelle technique pour produire des images avec ordinateur, nous constatons deux tendances apparemment distinctes, mais en réalité liées une à l'autre. La première tendance est celle de programmer les appareils en collaboration avec d'autres personnes, afin que les appareils fonctionnent selon un consensus inter-subjectif. C'est une technique puissante pour s'opposer à la menace d'un totalitarisme par programmes centralisés. La deuxième tendance est celle de mettre des concepts clairs et distincts en image. C'est une technique qui fait naître un nouveau niveau de conscience. Les deux tendances, vues ensemble, suggèrent que nous sommes les témoins d'une émergence d'une société nouvelle, composée d'hommes nouveaux. On ne peut pas surestimer le phénomène de l'art avec ordinateur. C'est un symptôme de la transformation fondamentale par laquelle nous passons.