

L'ART ET L'ORDINATEUR. Pour le cycle au Cirque Divers, Liège, 27/10/84

Thèse : La production d'images par ordinateur fait apparaître deux aspects d'une telle importance pour le futur imminent que tous les autres aspects de cette nouvelle technique seront ici éliminés. Ces deux aspects sont l'auto-programmation et l'imagination conceptuelle. Je vais essayer de montrer qu'il s'agit là d'une révolution de la structure de la société et de la conscience, de l'émergence d'une existence nouvelle.

AUTO-PROGRAMMATION

Les ordinateurs sont des appareils qui procèdent des données selon des programmes. C'est vrai pour tous les appareils, y compris les appareils simples comme les cameras photographiques et les appareils complexes comme les appareils administratifs. Mais pour les ordinateurs, la chose est nette : si j'achète un ordinateur, il me faut payer non seulement l'objet dur lui-même (le "hardware"), mais également les programmes correspondants (le "software").

Or, le hardware devient de plus en plus petit et bon marché, le software de plus en plus complexe et cher. La valeur se déplace de l'objet dur vers le symbole mou. Et avec la valeur se déplace également le pouvoir. Ce n'est plus celui qui possède des objets (matières premières, complexes industriels, armements) qui décide, mais celui qui sait élaborer des programmes. C'est cela, l'"impérialisme informatique".

Or, ceci met en échec nos catégories politiques traditionnelles. Des catégories comme celles de "classe", de "propriété", de "nationalisation des moyens de production" ou de "souveraineté nationale" ne saisissent plus la réalité de la société post-industrielle. Nous voilà menacés par un totalitarisme nouveau et "doux", dans lequel toutes nos expériences, connaissances, valeurs et actions seront programmées centralement. Notre liberté sera limitée à des variations permises par les programmes. Toutes les méthodes traditionnelles pour préserver et élargir la liberté (les élections politiques, les grèves, les révolutions), deviendront perverses. Elles contribueront à une programmation toujours plus efficace de nos vies. Car tout comportement de la société, et surtout tout comportement opposé aux programmes, sert de feed-back. Tous ces comportements ne sont que des données nouvelles à incorporer aux programmes. Pour illustrer la terreur d'un tel totalitarisme, il faut ajouter que les programmeurs ne sont pas nécessairement des êtres humains. Les ordinateurs peuvent le faire. Les programmes peuvent apprendre automatiquement à nous programmer toujours plus efficacement.

Bien sûr, les petits appareils peuvent être programmés par l'utilisateur lui-même. Dans ce cas, l'homme s'émancipe de la programmation centrale, et il peut décider lui-même. Mais une telle programmation exige des connaissances préalables et du temps. Il s'avère que dans la grande majorité des cas, ces connaissances sont trop spécialisées pour être acquises, et surtout que le temps nécessaire dépasse la durée de la vie humaine.

La liberté pour l'auto-programmation n'est qu'une illusion, et nous sommes obligés d'avoir recours, dans la vie quotidienne, à des programmes qui nous sont fournis à la maison par la TV, les journaux, l'appareil administratif.

La vie est devenue trop complexe, nos expériences, nos connaissances et nos actions sont devenues trop sophistiquées pour que nous puissions nous auto-programmer. Nous sommes obligés de nous laisser programmer.

Dans une telle situation plutôt désespérée, ledit "art avec ordinateur" constitue une île d'espoir. Je me méfie du terme "art", ici et partout, parce qu'il est entouré d'une aura benjaminienne. Ce n'est pas l'"art" qui est intéressant dans cette technique, (si l'image ainsi produite est "belle"), mais ce qui est intéressant est le fait que, dans l'art avec ordinateur, l'appareil est effectivement programmé par un homme. Cet homme oblige l'appareil à faire des choses (des images), qui ne sont pas prévues dans les programmes centraux. Il oblige l'appareil à faire des choses imprévues, inattendues.

Or, une situation imprévue, inattendue, s'appelle une "information". En le faisant, ils se sont emparés d'une petite parcelle du pouvoir dans une situation programmée. Il ne faut pas sous-estimer la petitesse de cette parcelle. Il ne s'agit pas, dans l'art avec ordinateur, d'un petit jeu incapable de nuire au fonctionnement des appareils. Les artistes avec ordinateurs nous enseignent comment soumettre les appareils, tous les appareils y compris les géants de l'économie et de la guerre, à nos propres desseins. Ils sont le germe pour une nouvelle conception de la liberté.

Mais ce n'est pas la seule justification d'un optimisme modéré. Le programme que l'artiste avec ordinateur élabore n'est pas nécessairement le produit d'un homme isolé. D'autres peuvent y participer en collaboration. De tels programmes collectifs peuvent être considérés comme un consensus par rapport à un appareil. Et les images ainsi produites ne sont plus les "oeuvres" d'un génie individuel, comme c'était le cas dans un passé définitivement dépassé), mais elles sont une synthèse d'intentions convergeantes. Le groupe qui élabore de tels programmes, de tels consensus, n'est pas nécessairement limité à un espace et un temps donnés. Grâce à la télématique, le groupe peut être dispersé dans l'espace et dans le temps, et en théorie il peut inclure la société toute entière. C'est pourquoi nous pouvons envisager une société, laquelle programme tous les appareils par un dialogue universel, afin que les appareils fonctionnent selon un consensus général. Le totalitarisme des appareils serait remplacé par une démocratie programmatrice.

Un tel élargissement du phénomène de l'art avec ordinateur n'est qu'une utopie qui ne se réalisera probablement jamais. Mais il nous faut concentrer toute notre attention sur ce phénomène.

Les artistes avec ordinateur sont les vrais révolutionnaires dans notre situation.

IMAGINATION CONCEPTUELLE

Les images signifient. Selon l'ontologie traditionnelle, elles signifient ce qui est, elles sont des représentations, ou elles signifient ce qui doit être, elles sont des modèles.

Par exemple : la photo de la cathédrale de Florence signifie une chose qui est, (la cathédrale), et l'esquisse d'un architecte signifie une chose qui doit être (une maison à bâtir).

Une telle classification ontologique des images a toujours été douteuse. Les peintures à 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 à présent sont des modèles tout en étant des représentations. "Dallas" est la représentation d'une famille et le modèles des familles des récepteurs de l'image. Les images techniques nous programment en tant que modèles, et elles peuvent le faire précisément par ce qu'elles représentent.

La question : " est-ce que les images techniques signifient ce qui est, ou est-ce qu'elles 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 le "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 une 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-dimensionalité.

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 devient 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 d'abdiquer. La distinction entre le vrai et le faux (entre la science et l'art), n'est plus soutenable. Au stade où nous sommes, dans les images avec ordinateur, nous ne pouvons même pas suspecter quel type d'imagination conceptuelle le futur nous réserve.

Il s'agit là 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 nés les textes de la science. Et à présent, l'homme a inventé des appareils qui lui permettent d'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 l'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 de l'émergence d'une société nouvelle, composée d'hommes nouveaux. On ne peut surestimer le phénomène de l'art avec ordinateur.

C'est un SYMPTOME de la transformation fondamentale par laquelle nous passons.
