

Paru sur Turbulences Vidéo, France, #41- Octobre 2003.

De l'esthétique de la commutation et de l'interactivité dévoilante via l'esthétique de l'implémentation

par **Évelyne ROGUE**

Philosophe. Chercheur associé au Centre de Philosophie des Activités Artistiques Contemporaines de l'Université de Paris 1

Remerciements : L'auteur tient à remercier tout particulièrement A. Abrahams, O. Auber, S. Barron, M. Benayoun, Y. Breuleux, E. Couchot, V. Grancher, I8U, T. Lai, pour la première lecture de ce texte, leurs remarques, leur gentillesse et leur disponibilité.

Chapeau

Si Wittgenstein, en tentant de démontrer que le beau est indéfinissable, en est venu à affirmer que l'esthétique est indicible, il est nécessaire aujourd'hui de sortir du silence, en substituant à l'esthétique traditionnelle, dépassée dès lors qu'il s'agit de l'appliquer aux créations électroniques et numériques, *l'esthétique de la commutation* indissociable de *l'esthétique de l'interactivité dévoilante*. Nouvelle esthétique, duelle, qui nous invite à repenser non seulement les notions d'artistes et de spectateur, mais aussi les critères du jugement de goût en termes, non plus de beau, mais d'ubiquité, de temps uchronique, d'espace utopique, d'interactivité, d'immersion et de commutativité

Texte

S'il faut admettre que l'émergence de l'expérience esthétique est historiquement dépendante de l'évolution du concept d'art et de sa pratique, il faut admettre aussi que l'expérience esthétique du "regardeur" est fonction du mode de transmission, de réception de l'œuvre. Ainsi Christa Sommerer et Laurent Mignonneau ont pu dire au sujet de leurs créations «Ce sont les spectateurs qui par le biais de l'interaction donnent forme au processus artistique. Nos installations ne sont donc pas statiques, prédéfinies et prévisibles, mais apparaissent plutôt comme les traces d'un processus vivant». Dans *Life Spacies* par exemple présentée sur le web¹ en 1997, codées et transcodées, les messages des visiteurs du site se transformaient en animalcules complexes, dotés d'une histoire et d'un *curriculum vitae*. Lorsque l'une de ses créatures mourrait, un message était adressé à son «Générateur». Dès lors, comme le fait remarquer Florence de Mèredieu, "l'artiste ne prédétermine plus les messages, il se contente d'en créer les conditions de possibilité"². Autrement dit, plus "initiateur"³ que réellement et exclusivement auteur, l'artiste invite à reconsidérer au sein même de l'art électronique autant les notions de spectateur, de regardeur que de créateur, d'artiste et de technicien.

En utilisant les moyens techniques de leur temps pour créer leurs œuvres, comme le font par exemple M. Benayoun⁴, E. Couchot⁵, E. Kac⁶ depuis de nombreuses années, et beaucoup d'autres artistes ; délaissant les pinceaux et la palette traditionnelle au profit de la palette électronique, de la souris, du trackball, des générateurs de code informatiques, des processus algorithmiques, les artistes du multimédia, de la vidéo, de l'art électronique et numérique, rompant avec les processus de fabrication traditionnels de l'image au profit de processus de fabrications computationnels⁷, ne cessent de poser des problèmes que l'humanité a toujours posés, mais dans un langage qui leur est propre, dans le langage de leur temps. De la même manière que l'on peut dire non seulement que "chaque écrivain *créé* ses précurseurs"⁸, mais aussi que "son apport modifie notre conception du passé aussi bien que du futur"⁹, il faut comprendre que l'art d'aujourd'hui, et tout particulièrement l'art électronique et/ou numérique, a peut-être moins besoin "d'un nouveau paradigme que d'une nouvelle conscience de soi"¹⁰. D'ailleurs, les artistes posent peut-être les problèmes moins dans le but, de changer le monde, comme n'a jamais cessé de le proclamer Orlan, que dans celui de donner à voir une tradition révisitée, renouvelée, sublimée parfois aussi. C'est ce que reconnaît faire Y. Breuleux¹¹, notamment lorsqu'il nous dit "pour aller au-delà de la recherche moderne du monochrome en peinture, j'ai pensé qu'il suffisait de l'animer". Ainsi, *mutatis mutandis*, il faut dire non seulement que "les belles œuvres sont filles de leur forme, qui naît avant elles"¹², mais aussi au sujet de *Purblue*¹³ par exemple que jamais art n'aura été aussi loin dans ses relations avec la tradition monochromatique, comme si le ciel attendait d'être touché par une main fabuleuse.

Souvent incompris du public□public dont Baudelaire disait déjà qu'il «est, relativement au génie, une horloge qui retarde□, les artistes n'en cessent pas moins de poser et reposer le problème de ce qu'est l'art, mais aussi et surtout de sa fonction dans la vie. Marchant fréquemment sur les traces de R. Shusterman qui s'étonnait que "l'art soit un domaine spécialisé, propre à des experts qui sont des artistes"¹⁴, et se demandait si "la vie de tout individu ne pourrait pas être une œuvre d'art"¹⁵, c'est autant la question de la place de l'art dans la vie, que celle de la vie dans l'art que posent implicitement les artistes. Ce faisant, à l'ère du numérique, ils nous invitent à reformuler la question de l'expérience esthétique et des critères de jugement de goût, non plus en termes de beau, mais d'interactivité, d'ubiquité, de connectivité, d'immersion et de commutativité.

* * *

S'il est effectivement vrai qu'"il n'y a dans l'art, aussi bien que dans la vie, deux approches fondamentales : l'identification et la communication"¹⁶, il est alors nécessaire, sinon urgent, de s'intéresser aujourd'hui à la particularité de l'art électronique et/ou numérique¹⁷, et plus spécifiquement à l'art *en réseau*¹⁸, distinct de l'art *sur* le réseau, le premier procurant au spectateur une expérience esthétique tout à fait singulière, une expérience esthétique mêlant identification et communication sur fond de *commutation* et *d'interactivité dévoilante*. Sans vouloir porter un quelconque jugement dépréciatif à propos de l'art *sur* le réseau, dont la numérisation des tableaux accrochés aux cimaises du Musée de l'Hermitage

présentés sur Internet sous forme de Musée Virtuel¹⁹ est exemplaire à ce titre, force est d'admettre que l'art *en* réseau et l'art *sur* le réseau renvoient à des téléologies totalement différentes, aussi distinctes que le mode de création de leurs œuvres respectives l'est.

Mode de création distinct autant que le mode de réception de l'œuvre peut l'être aussi, de telle sorte que l'expérience esthétique proposée par l'art *en* réseau se trouve rompre totalement avec l'expérience esthétique, dite traditionnelle, néo-kantienne. L'expérience esthétique proposée au public par *Purblue* n'est effectivement pas de type contemplatif. On ne saurait dire à propos de cette création : "admire d'abord, tu comprendras ensuite". Et même si l'œuvre *Purblue* a été pensée pour être une installation-performance sur quatre écrans ; s'il faut prendre en considération le caractère immersif de la création dans le cadre spécifique qui est celui de l'installation-performance, il n'en faut pas moins reconnaître que si *Purblue* prend Internet pour médium, c'est parce que, de l'aveu même de l'artiste "par ces exercices de transposition", il est possible "d'éclairer l'espace spécifique de chaque médium", et surtout aussi de mettre en évidence qu'au 21^{ème} siècle l'œuvre d'art en réseau est "une partition ouverte manipulée par le spectateur"²⁰. Il semble donc évident que, dans le cas de l'art électronique et numérique, plus que nulle part ailleurs et plus que jamais aussi, l'expérience esthétique qui préside à chaque œuvre impose de faire des discriminations délicates, de discerner des rapports subtils, d'identifier des systèmes symboliques et des caractères à l'intérieur de ces systèmes. Si l'on peut appliquer ces propos de N. Goodman à l'art en réseau, c'est parce que comme dans tout autre art, mais plus que dans tout autre aussi, il est nécessaire d'interpréter et de réorganiser le monde en termes d'œuvres et les œuvres dans les termes du monde. C'est d'ailleurs ce que nous propose R. Mbarak avec *VISITORS*²¹, Y. Breuleux avec *Never ending stories*²², I8U avec *ISÛ*²³.

Jamais Art n'a semblé en effet aussi proche de la vie, en tout cas de la vie du spectateur, tendant à faire de ce dernier un spect-acteur, que dans le cas du Net Art prenant Internet pour médium. Certes, on pourrait m'accuser de faire preuve d'amnésie, (in)volontaire, d'oublier, sciemment ou inconsciemment des mouvements artistiques qui ont marqué le XX^{ème} siècle, tels Fluxus, l'Actionnisme Viennois, le Happening, le Body Art, l'Art charnel, lesquels inscrivaient déjà l'art dans la vie et la vie dans l'art. Dans la perspective qui était celle de ces mouvements artistiques, l'œuvre d'art, en tant que performance n'existait, effectivement déjà, *in situ*, que *pour* et *par* le spectateur²⁴, métamorphosé pour le temps spatialisé de l'«Action» en spectateur complice²⁵, parfois spect-acteur²⁶, occasionnellement coupable²⁷ aussi des pires supplices infligés à l'artiste[□], cependant le plus souvent les souffrances infligées à ce dernier l'étaient par lui-même²⁸.

Nous ne saurions oublier non plus que le Mail art a existé. D'ailleurs, encore aujourd'hui *Le petit magasin*²⁹ de Xavier Cahen (1992) s'inscrit dans la mouvance de ce mouvement artistique. Il n'en faut pas moins faire remarquer que s'il est exact qu'une œuvre d'art est un symbole ou un système symbolique rigoureux, en tant qu'elle est *sensée*, sa vocation première, réside moins dans le fait d'être une connaissance, que dans celui d'être une proposition de sens et, qui plus est, une proposition de sens singulière. Et BlueScreen³⁰ d'affirmer dans cette perspective que son "approche en général constitue plus à donner à percevoir des travaux sans aucune "explication", préférant susciter la perception et le jugement critique de la part du destinataire au lieu de l'"éclairer", insistant sur le fait que "trop d'éclairage ne fait que nuire à la perception, et même progressivement à la perte des capacités/habitudes de jugement du destinataire." L'expérience esthétique ne repose donc plus sur notre aptitude à apprécier le Beau, concept tombé en désuétude - du moins en ce qui concerne l'art à l'ère du numérique, et plus spécifiquement l'art en réseau - mais à dévoiler le sens - ou les sens cachés - de l'œuvre considérée. Et il y a tout lieu de penser que l'*homo significans* : l'homme fabricant de signes ne manquera pas de donner un sens à l'œuvre qu'il lui appartient plus ou moins de faire naître sous ses yeux.

C'est du reste ce que nous propose de faire I8U avec *Obstacle*³¹. Dans son œuvre en réseau non interactive, l'artiste sollicite la participation du public. Cependant c'est moins à une participation active *on-line* au sens d'interaction entre l'interface et l'internaute qu'en appelle l'artiste qu'à une participation active de *réflexion*. Il n'est pas question de manipulation de la souris, du clic, d'utilisation du trackball, comme cela est requis pour les créations de Luigia Cardarelli³², Pascal Bruandet³³, I. Saij³⁴, Robert Cottet³⁵, S. Hansmann³⁶ mais seulement d'interrogation, exclusivement de *réflexion*, c'est-à-dire de retour de la pensée sur elle-même. L'artiste nous invite en effet à travers cette œuvre à nous interroger sur la structure et la fonction des passerelles, comprises comme métaphores des réseaux en puissance, ainsi que sur les liens aléatoires entre les idées, les concepts et les étants. *Mutatis mutandis*, Ricardo Mbarak avec *CONNECTED*³⁷, "invite à penser et sentir à travers" elle ; il sollicite la réflexion de l'internaute "sur l'importance d'être connecté en masse (ou non) à travers un dispositif de communication tel qu'Internet". La liste des œuvres renvoyant à ce que nous appelons esthétique non plus de la contemplation, mais de la *réflexion*, pourrait être sans fin, mais ces quelques exemples suffisent déjà à faire apparaître à quel point l'"attitude" esthétique ne connaît pas de repos. Sans cesse elle effectue des recherches. Il s'agit dès lors moins d'une attitude que d'une action : création et recréation.

Création et recréation en tant qu'"œuvre ouverte", pour reprendre une expression chère à Umberto Eco. Ce phénomène n'est d'ailleurs pas tout à fait nouveau dans la mesure où s'il est vrai que l'expérience esthétique se trouve entièrement renouvelée, elle l'est depuis l'apparition de l'art cinématique. Algorithmique dans ses principes, cet art se révélait déjà être essentiellement un art du processus. Cet art, dont chacun sait qu'il analyse et déconstruit, non pas les codes de communication socio-culturels, mais les codes de perception qui fondent

les conditions premières de la connaissance du monde produit certes plus des effets perceptifs que des objets. Cependant ces effets invitent déjà le spectateur à une participation sensorielle, voire à une participation directement intégrée aux processus esthétiques de la création, laquelle tente de faire du regardeur un acteur plutôt qu'un spectateur. Il en était ainsi de *Banc optique laser, 1973-1983* de Joël Stein puisque cette œuvre reposait sur le fait que le public pouvait réaliser des images laser elles-mêmes grâce à un système par lequel les interférences se développaient en réseaux réguliers qu'une modification minimale d'orientation suffisait d'ailleurs à animer. Or, si ces images ont été retenues c'est moins pour leur originalité, que justement parce qu'un banc de manipulation avait été mis au point. Edmond Couchot Michel Bret et Marie-Hélène Tramus, quant à eux, en présentant leur installation interactive, *La Plume*³⁸ invitaient le regardeur à souffler délicatement sur une plume, apparaissant dans le cadre d'un écran vidéo. Une plume d'oiseau virtuelle reposait au bas d'un écran. Il suffisait alors au visiteur de souffler dans le petit trou de l'oscilloscope relié à l'ordinateur pour que la plume s'élève plus ou moins rapidement, avec des mouvements variés dépendant de la force et de la durée du souffle. Lorsque le souffle cessait, la plume retombait en suivant des trajectoires complexes, chaque fois différentes. Si le souffle était trop fort ou trop long, la plume sortait complètement du champ de l'écran, et il fallait alors attendre quelques secondes pour la voir réapparaître, tombant doucement du haut du cadre. Ces quelques exemples font apparaître à quel point, le spectateur joue un rôle primordial dans les œuvres d'art qu'il vient apprécier.

Théorie qui peut s'appliquer aussi bien aux tableaux accrochés aux cimaises des Musées ou Galeries d'art, qu'à la sculpture, ou tout autre catégorie d'art relevant d'une conception plus traditionnelle ; dans la mesure où dans tous les cas l'expérience esthétique est requise pour la production de l'esthétisable. D'ailleurs comme le fait remarquer J. Dewey "l'expérience esthétique est toujours plus qu'esthétique". En effet *de facto* les diverses composantes, qui en elles-mêmes ne sont pas intrinsèquement esthétiques, le deviennent "dès qu'elles entrent dans un mouvement rythmique ordonné en vue d'une consommation satisfaisante. Autrement dit, le matériau est [non seulement] largement humain", mais inclut aussi "le pratique, le social, et l'éducatif". Dès lors, la fonction de l'art consiste à les rassembler en un tout intégré. Tel est le cas d'*Incident of the last century* de G. Chatonsky³⁹, œuvre sur l'Internet permettant au visiteur, immergé dans une vidéoprojection sonore, de naviguer grâce à un trackball, dans des fragments d'images, de textes, de sons apparaissant dans un ordre rendu aléatoire par la programmation. Tel est le cas aussi de *So.So.So. Somebody Somewhere Some time* de M. Benayoun⁴⁰, création internet et vidéo, dispositif interactif immergeant le visiteur dans l'instant. Et si l'artiste fait remarquer que "le partage de l'espace d'écriture et la confrontation des regards font de So.So.So. une expérience troublante où l'obscénité du regard de l'autre en action que la CRM donne à voir, révélant les tropismes intimes, rivalise avec la complicité nécessaire qui s'exprime dans la fusion des regards en un tableau dynamique collectif, [c'est parce que] dans ce dispositif non linéaire, la linéarité du récit est reconstruite par la chronologie de

l'expérience individuelle qui efface la trace trop ancienne pour mieux écrire le temps réel de l'action⁴¹. L'expérience implique donc à la fois une attitude réceptive et une action productive, absorbant et utilisant en retour ce dont on fait l'expérience. La question se pose donc de savoir ce que seraient les créations de G. Chatonsky⁴², B. Samper⁴³, M. Chevalier⁴⁴, A. Schmitt⁴⁵, si le spectateur s'en tenait à sa place de regardeur et non d'acteur, refusant de participer à l'élaboration de l'œuvre par lui-même, pour lui-même et pour tous. Ces œuvres ne seraient que des créations en puissance d'être... Y. Breuleux reconnaît aussi que "ce qui fait l'œuvre, c'est l'action du spectateur sur le système du projet, [ainsi qu'] une intentionnalité artistique médiée par un dispositif technique de diffusion"⁴⁶. Effectivement l'œuvre d'art électronique ou numérique, interactive ou non, ne se donne pas comme une entité ontologique "déjà-là" dans laquelle se seraient cristallisés le talent et l'invention artistique⁴⁷ ; elle attend sa consécration du spectateur, de l'internaute.

C'est dire et montrer à quel point ces œuvres reposent essentiellement sur la participation du spectateur qui est invité à les faire fonctionner, à les faire évoluer aussi, voire advenir parfois et souvent, afin de pouvoir ensuite seulement les apprécier. Tel est le cas de *L'Autre/The Other*, installation interactive de C. Ikam et Louis Fléri, mais aussi de *J'efface votre trace*, installation multimédia et interactive de Du ZhenJun, présentée à l'occasion de la Vilette Numérique⁴⁸. Certes, si nous devons reconnaître, sinon admettre que depuis Duchamp «*ce* sont les regardeurs qui font les tableaux», aujourd'hui plus qu'hier encore, il nous faut prendre conscience du fait que *l'esthétique de la participation*, au-delà de l'esthétique de la communication⁴⁹, s'est transcendée en *esthétique de l'interactivité dévoilante* et de la *commutation*. En effet, en ce qui concerne les concepts de communication et de commutation, E. Couchot, nous fait très judicieusement remarquer qu'il "n'y a plus véritablement *com*-munication au sens strict, impliquant un réservoir de sens préétabli, un code partagé qui rend le message compréhensible. Il y aurait plutôt *com*-mutation, c'est-à-dire basculement immédiat dans l'espace et dans le temps numériques du système mettant en contact, via l'ordinateur et ses interfaces, un émetteur devenu récepteur, un récepteur devenu émetteur, et un énoncé, qui à son tour émet et reçoit"⁵⁰. *URBANGS 2003*⁵¹ de T. Lai est exemplaire à ce sujet.

Il est donc manifeste que cette perspective, qui est celle non seulement de *l'esthétique de l'implémentation*⁵², de la *commutation*⁵³, mais aussi de *l'esthétique de l'interactivité dévoilante*⁵⁴, que l'œuvre n'existe effectivement en soi, pour soi et pour autrui que parce qu'un spectateur la fait fonctionner. Tel est le cas des créations de A. Abrahams⁵⁵ présentées sur le Web, *Being Human/Etant Humain, Separation/Séparation, Don't touch me/Ne me touchez pas*⁵⁶. Dans ces créations, l'image en effet ne doit pas seulement être considérée comme un objet sur lequel le regard se pose, mais aussi et surtout comme quelque chose qui réfléchit le regard et le retourne vers celui qui le porte. Cette réflexion immédiate de l'image oblige d'ailleurs le regardeur à réfléchir à son tour et à crever l'écran pour atteindre l'image à sa source. C'est donc dans ce cadre précis qu'elle est devenue pour les

créateurs d'images une voie nouvelle et spécifique de recherche et d'expérimentation, comme dans *Des Frags*⁵⁷ de R. Drouhin et R. J.-P. Fourmentaux, où il "revient à l'internaute, à partir de deux ou trois mots clés, de collecter sur le Net un nombre variable d'autres images, qui, une fois réduites, viendront se coller - telles des vignettes - sur son image matrice"⁵⁸. Voie nouvelle et spécifique de recherche et d'expérimentation d'autant plus importante que l'on sait que l'art est une jouissance à la fois du corps et de l'esprit, engageant "la créature entière dans une vitalité unifiée riche de satisfactions sensuelles et émotionnelles, aux antipodes de la délectation purement intellectuelle issue d'une contemplation désintéressée". Tout semble donc se passer comme si l'image terminale faisait corps avec les dispositifs d'"entrée" de l'ordinateur, c'est-à-dire avec les réseaux qui le relient aux terminaux de consultation. Nous avons en effet affaire là à des exemples de relations différentes entre l'image et le corps. Autrement dit, bien qu'elle s'appuie aussi sur des techniques (hard et soft) spécifiques, l'interactivité apparaît essentiellement comme un art, un art nouveau, de la communication visuelle, du "mouvement" de l'image aussi.

Cela se comprend d'autant mieux que l'on sait que ces créations artistiques interactives en réseau en transformant d'une part l'auteur en «Opérateur», pour reprendre un terme employé par V. Grancher, et en transformant le spectateur en spect-acteur d'autre part, offrent en retour à ce dernier la possibilité de faire l'expérience d'une *esthétique de l'interactivité dévoilante*. *Esthétique de l'interactivité dévoilante* au sens où en agissant, en cliquant sur certaines zones de l'écran, le spectateur se révèle. Effectivement, comme le fait très judicieusement remarquer M. Benayoun, "quand dans des dispositifs interactifs comme la série d'installations *Les Grandes questions* (1994-1996) avec *Dieu est-il plat ? Le Diable est-il courbe ?* et *Et moi dans tout ça ?* le monde que l'on donne à vivre résulte de notre **présence**, comme 'visiteur', et pas seulement de notre **action**, comme 'acteur', leur structure géométrique, leur topographie sémantique (*le Tunnel sous l'Atlantique*) découlent de notre présence. Le sens [quant à lui] résulte de notre comportement et non plus seulement de celui que nous aurions si nous prétendions être ce que nous ne sommes pas"⁵⁹. Ainsi, le regardeur en intervenant sur l'œuvre, paradoxalement, donne à voir ce qu'il est... On ne peut pas ne pas penser en disant cela à *L'Homme machine*⁶⁰ de Guillaume Stagnaro, puisque cette installation permettait au spectateur de converser par le biais d'un clavier avec les trois visages virtuels de personnages projetés sur un écran, alors même que les messages adressés par le spect-acteur s'inscrivaient sur l'écran géant installé au centre du dispositif et du lieu "muséal", permettant ainsi aux regardeurs curieux d'assister à l'expérience, en temps réel ! Il apparaît donc que le spectateur en participant à l'élaboration de la création se dévoile en même temps qu'il dévoile l'œuvre ; laquelle en retour l'encourage à poursuivre sa quête du Graal !

L'art électronique et/ou numérique, interactif ou non, *off line* ou *on-line*, propose au regardeur, spectateur actif, de faire l'expérience d'une nouvelle sorte d'esthétique, que N. Goodman⁶¹ qualifie d'*esthétique de l'implémentation*, dans la

mesure où l'art est autant une affaire d'action que d'objet. L'auteur insiste en effet sur le fait que le fonctionnement d'une œuvre consiste dans la réponse d'un public, d'un auditoire appelé à la saisir, à la comprendre et à comprendre à travers elle, d'autres œuvres et d'autres expériences⁶². Ce qui revient à faire remarquer aussi que "le facteur de complexité et la personnalisation viennent du 'spectateur' lui-même"⁶³. Tel est le cas dans les créations de N. Clauss⁶⁴, V. Cosic⁶⁵, M. Sellam⁶⁶, J. Andrews⁶⁷, B. Hearth⁶⁸, I. Stromajer⁶⁹, Jaka Zeleznikar⁷⁰. Il est effectivement évident que le public, "spec[acteur] réagira différemment à la maison ou dans un musée"⁷¹. L'art, dans sa création et dans son appréciation, se donne donc à interpréter autant en termes de production dirigée et réception ouverte, qu'en termes de construction et absorption captivée. Comme P. Valéry l'avait déjà très bien vu, l'œuvre dure "pour autant qu'elle [est] capable de mille transformations et interprétations"⁷². Dès lors, on comprend mieux que l'artiste en charge du concept, de l'idée, dans l'art *en réseau interactif* est responsable du produit, de l'œuvre, mais qu'il se doit d'inventer aussi, et surtout peut-être, les conditions d'expérience spécifiques de l'œuvre. De la même manière que Sartre soutenait que l'homme n'est rien d'autre que ce qu'il se fait, *mutatis mutandis* N. Goodman soutient qu'une œuvre n'est rien d'autre que ce qu'elle fait. Il faut donc bien comprendre qu'aujourd'hui l'artiste doit "utiliser des stratégies de communications, organiser le contenu d'une certaine façon, penser le degré de liberté de l'utilisateur.

Dans cette perspective, il n'y a d'œuvre que pour autant qu'il y a implémentation de l'œuvre et même si N. Goodman préfère parler d'activation, dans la mesure où le terme d'"implémentation" pourrait évoquer l'utilisation d'un objet interne, il n'en faut pas moins admettre que ce que les œuvres sont, dépend en dernier ressort de ce qu'elles font. Il faut par conséquent dire et reconnaître que ce que les œuvres sont dépend non pas de ce que leurs auteurs ont voulu faire à travers elles, mais de ce qu'elles exécutent (*Search Art* de Valéry Grancher⁷³) de la manière dont elles marchent (*Com_posi*⁷⁴ de S. Barron⁷⁵), et de la manière dont elles finissent un jour par ne plus marcher (*How are you?*⁷⁶ de O. Kisseleva⁷⁷). De ce point de vue, la route est ouverte et la place libre pour les variétés de la réception et une histoire du fonctionnement. Et si effectivement, "l'œuvre dure en tant qu'elle est capable de paraître tout autre que son auteur l'avait faite"⁷⁸, comme *A l'image du texte*⁷⁹ de G. Chatonsky⁸⁰, "c'est [parce] qu'elle comporte une qualité indépendante de son auteur, non créée par lui, mais par son époque, ou sa nation, et qui prend valeur par le changement d'époque ou de nation"⁸¹. Nous l'aurons tous compris, l'expérience esthétique peut donc toujours être requise en tant que "l'œuvre d'art attend son achèvement et sa consécration du spectateur" ; mais elle se trouve aussi dépassée

Dépassée en effet cette esthétique l'est dans la mesure où elle est nécessitée par la production de l'esthétisable. Il faut donc bien avoir à l'esprit que "le projet est ouvert ; il est un processus en constante mutation. La position de l'artiste est d'avantage un initiateur. Il initie une certaine logique qui lui échappe après un certain temps"⁸². Tel est le cas des créations comme *Museum of the Essential and*

*Beyond That*⁸³ de Regina Célia Pinto, *NewMediaProjectNetwork*⁸⁴ d'Agricola de Cologne⁸⁵, *Intelligent Agent*⁸⁶ de Christiane Paul. Ces créations se donnent en effet à interpréter comme un programme informatique constitué, en attente d'achèvement, ou même simplement un dispositif, c'est-à-dire un code, un design, une interface, en quête désespérée d'activation. En conséquence de quoi, nous comprenons aisément que la réception des œuvres se donne, à divers égards, à interpréter comme un partenaire de l'aventure esthétique qui égale, et parfois même dépasse l'artiste. À tel point que tout à fait « Paradoxalement, il faut dire, avec M. Dufrenne, que le spectateur qui a la responsabilité de consacrer l'œuvre, et à travers elle de sauver la vérité de l'auteur, doit s'égaliser à cette œuvre plus nécessairement que l'artiste pour la faire. Il nous faut par conséquent insister sur le fait que l'expérience esthétique, que nous propose d'éprouver l'art en réseau, est dynamique plutôt que statique. Elle l'est dans *Digital Golem* de Eric Van Hove⁸⁷, dans *T-deus / To make a portrait of God* de Tamara Lai⁸⁸, dans *UNbehagen* de C. Bruno et V. Grancher⁸⁹ et *@rbre*⁹⁰ d'Olivier Auber. Ces créations n'exigent pas seulement de les faire fonctionner, mais de les élaborer en permanence, de tenter dans une attitude de participation sans cesse réitérée, en adressant des courriers électroniques parfois, de les faire advenir, sous l'égide de la commutation⁹¹ du tous vers tous.

* * *

Il apparaît donc que les protagonistes de *l'esthétique de l'interactivité dévoilante*, inscrits dans la mouvance de *l'esthétique de l'implémentation* ont substitué à une expérience esthétique locale, *hic et nunc*, une expérience esthétique globale⁹², au sein de laquelle le spectateur, devenu depuis longtemps spect-acteur se voit proposer de faire l'expérience, réflexive, immersive et/ou interactive, d'œuvres d'art électroniques et numériques, plus « commutantes » que communicantes, dans un temps devenu uchronique et un espace utopique. C'est ainsi que prise dans une sorte de mouvement dialectique *l'esthétique de l'implémentation*⁹³ spécifique à l'art de la participation s'est transcendée en *esthétique de l'interactivité dévoilante* et de *la commutation* propre à l'art en réseau, proposant au spectateur une expérience esthétique plus active que passive, une expérience esthétique de la négociation plus que de la réception, de la construction plus que de la représentation, de l'heuristique plus que de l'herméneutique, de la contingence plus que de la certitude.

La fréquentation assidue des créations électroniques et numériques⁹⁴ nous montre à quel point l'art en réseau a su substituer à l'esthétique de la communication *l'esthétique de la commutation* indissociable de *l'esthétique de l'interactivité dévoilante* qui la précède, tout en ne cessant de l'accompagner telle son ombre, son double, son image, au point de l'épouser pour en effacer la trace. Indissociables l'une de l'autre, liées l'une à l'autre comme par affinités électives, on en viendrait presque à dire non pas que l'esthétique de la commutation en puissance se voit dans l'esthétique de l'interactivité dévoilante en acte, mais que l'esthétique

de la commutation en puissance est l'esthétique de l'interactivité en acte. Ou pour le dire autrement l'esthétique de l'interactivité dévoilante penchant ses yeux dans l'art en réseau s'amuse à regarder son ombre, l'esthétique de la commutation. L'attitude esthétique vécue comme une aventure partagée et compliquée d'une sorte de jeu croisé des influences réflexives de l'art et de la vie nous rappelle que si Joseph Beuys a pu dire en son temps «l'art c'est la vie, et la vie c'est l'art», alors il ne reste plus aujourd'hui à l'art en réseau, qu'à nous guider sur les sentiers d'un monde *sub speci aeterni*, au sein duquel chacun pourra tenter sinon de faire de soi-même ou de sa vie "une œuvre d'art", au moins de voir "sa vie comme une œuvre d'art"⁹⁵. "Vis heureux !" : tel est le mot d'ordre de l'aventure esthétique résonnant tel l'oracle du réseau à l'attention du spectateur à l'œuvre dans l'art à l'ère du numérique.

Paris, le 28 août 2003

¹ Étendant ainsi le concept de «manipulation génétique» créée en 1996.

² Florence de Méredieu, *Arts et Nouvelles technologies : art vidéo, art numérique*, Larousse, Paris, 2003.

³ Propos de Y. Breuleux tirés de l'Interview donnée à artcogitans.com en août 2003. Lire le texte complet :

<http://www.artcogitans.com/Interview/Y.Breuleux.pdf>

⁴ Voir le site : <http://www.moben.net/>

⁵ Voir le site : <http://www.cicv.fr/association/membres/couchot.html>

⁶ Voir le site : <http://www.ekac.org>

⁷ E. Couchot, *La technologie dans l'art*, Nîmes, J. Chambon, Rayon Photo, 1998, p. 135.

⁸ J.-L. Borges, *Enquêtes*, pp. 150-151.

⁹ J.-L. Borges, *Idem*, pp. 150-151.

¹⁰ Piero Gilardi, *Not for sale*, Dijon, Les presses du réel, Coll. Relectures, 2003.

¹¹ Voir le site : <http://www.purform.com/>

¹² P. Valéry, *Œuvres*, La pléiade, NRF, Gallimard, Paris, 1960, Tome II, *Tel Quel*, p. 477.

¹³ Voir le site : <http://www.purblue.org>. Lire E. Rogue, "Purblue ou le bleu dé-voilé".

<http://www.artcogitans.com/articles/E.Rogue.Purblue.pdf>

¹⁴ R. Shusterman, *Pragmatist Aesthetics : Living beauty, rethinking Art*, Oxford, Blackwell, 1992, paru en français sous le titre *L'Art à l'état vif. La pensée pragmatiste et l'esthétique populaire*, Paris, Minuit, 1991, p. 392

¹⁵ R. Shusterman, *Idem*, p. 392

¹⁶ Piero Gilardi, *Opus. Cit.*, p. 57.

¹⁷ Voir le site : <http://www.artcogitans.com>. Abonnement gratuit aux NewsArtcogitans mensuelles, en français (info@artcogitans.com) ou en anglais (news@artcogitans.com) : événements, nouveaux liens, interview des artistes et article critique chaque mois.

¹⁸ E. Couchot, «l'embarquement pour cyber» : Mythes et réalités de l'art en réseau, in *La Revue d'esthétique*, N°39, Paris, 2000-2001.

¹⁹ Voir le site du Musée de l'Hermitage : <http://hermitagemuseum.org>

²⁰ Propos de Y. Breuleux tirés de l'Interview donnée à artcogitans.com en août 2003.

<http://www.artcogitans.com/Interview/Y.Breuleux.pdf>

²¹ Voir le site : <http://www.ricardombarak.com/visitors/>

²² Voir le site : <http://www.neverendingstories.org>

²³ Voir le site : <http://www.i8u.com/isu/swf>

²⁴ Par exemple Stelarc, *Street suspension*, 604^E 11TH STREET, East Village, N.Y., 21 juillet 1984.

²⁵ *Blessure théorique* de Gina Pane (1970), mais aussi *Psyche* (1974), action au cours de laquelle à la Galerie Stadler elle incisa doucement ses paupières de manière à ce que des «armes de sang, lumière d'une double vue sur l'autre», s'inscrivent sur son visage. Texte manuscrit figurant sur le constat d'action. Cf. Catalogue raisonné de Gina Pane, par Anne Marchand et Jean-Marie Touratier. On peut penser aussi *Escalade non anesthésiée*, 1970-1971, Performance, Paris, Atelier 55.

²⁶ *Messe pour un corps* de Michel Journiac en 1976.

²⁷ Stuart Brisley, *Crawling Through Food*, Performance, Berlin, 1973.

- ²⁸ Chris Burden, *Shoot*, 19 novembre 1971, Performance, Californie, Santa Ana, ou encore *Trans-fixed*, 23 avril 1974, Performance, Californie, Venice.
- ²⁹ Xavier CAHEN, *Le petit magasin*. Voir : <http://www.levels9.com/pièces/mls/>
- ³⁰ Voir les sites : <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.net> ou <http://www.b-l-u-e-s-c-r-e-e-n.com>
- ³¹ Pour en savoir plus, cf. <http://www.givideo.org/lab/i8u/obstacle.html>
- ³² Voir le site : <http://space.tin.it/arte/lcardar/works.html>
- ³³ Voir le site : <http://www.ziguigwi.com>
- ³⁴ Voir le site : <http://www.isabelsajj.de>
- ³⁵ Voir le site : <http://www.crob.ch/art/>
- ³⁶ Voir le site : <http://sylviah.free.fr/>
- ³⁷ CONNECTED est une œuvre qui fonctionne sur Internet depuis le 1er août 2003. Voir le site : <http://www.ricardombarak.com/connected/>
- ³⁸ *La Plume* a été conçue en 1983 et réalisée (1ère version) en 1988.
- ³⁹ Voir le site de l'artiste : <http://incident.net/users/gregory/>
- ⁴⁰ Voir le site : <http://www.benayoun.com/>
- ⁴¹ Propos de Maurice Benayoun 2002-2003. Lire le texte sur le site : <http://www.benayoun.com/>
- ⁴² Consulter le site de l'artiste : <http://incident.net/users/gregory/>
- ⁴³ Consulter le site de l'artiste : <http://www.fluctuat.net/cyber/web/samper.htm>
- ⁴⁴ Pour en savoir plus, consulter le site : <http://www.carphology.com/forde/soia/participants/chevalier.html>
- ⁴⁵ Consulter le site de l'artiste : <http://www.gratin.org/as/>
- ⁴⁶ Propos de Y. Breuleux tirés de l'Interview donnée à artcogitans.com en août 2003. Lire le texte complet : <http://www.artcogitans.com/Interview/Y.Breuleux.pdf>
- ⁴⁷ R. Drouhin, J.-P. Fourmentaux, "Les coulisses de l'œuvre net Art : *Des Frags Process*", in Raymond Hains, Richard Long, Dossier "Art et multimédia", *Ligeia*, N°45-46-47-48, juillet-décembre 2003, pp. 116-122.
- ⁴⁸ Présenté à la Villette Numérique du 24 au 29 septembre 2002. Le visiteur en arpentant un couloir fait apparaître à chacun de ses pas quatre silhouettes qui s'ingénient à effacer ses traces avant même qu'il ne se soit retiré du couloir. Voir le site de la Villette Numérique : http://www.villette-numerique.com/index_fr.html
- ⁴⁹ F. Forest, *Art sociologique*, UGE, Coll. 10/18, 1977.
- ⁵⁰ E. Couchot, "De la communication à la commutation : l'art et le web", in Raymond Hains, Richard Long, Dossier "Art et multimédia", *Ligeia*, N°45-46-47-48, juillet-décembre 2003, pp. 87-89.
- ⁵¹ Texte de présentation de la création : "Ceci est une narration non-linéaire : ni début ni fin ni chronologie. Tournez les pages l'une après l'autre, ouvrez plusieurs fenêtres à la fois, suivant les capacités de votre machine. Jouez, associez les idées librement, l'histoire se construit d'elle-même, jamais la même..." Voir le site : <http://urbangs.be.tf>
- ⁵² Voir thèse soutenue par N. Goodman à ce propos, notamment dans *Of Mind and Other Matters*, Cambridge et Londres, Harvard University Press, 1984.
- ⁵³ Voir à ce propos la thèse de E. Couchot, "De la communication à la commutation : l'art et le web", in Raymond Hains, Richard Long, Dossier "Art et multimédia", *Ligeia*, N°45-46-47-48, juillet-décembre 2003, pp. 87-89. Voir aussi de E. Couchot, avec la collaboration de Norbert Hillaire, *L'art numérique. Quand la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003
- ⁵⁴ Voir à ce propos thèse de E. Rogue, *Wittgenstein et l'esthétique*, Presses Universitaires du Septentrion, 1995. Voir le site : <http://www.septentrion.com/theses/catalogue/SC154.html>
- ⁵⁵ Voir le site : <http://aabrahams.free.fr/>
- ⁵⁶ Voir le site : <http://www.bram.org>
- ⁵⁷ Dispositif qui a été réalisé durant l'année 2000 en coopération avec l'informaticien S. Courvoisier. Voir le site : <http://desfrags.cicv.fr/>
- ⁵⁸ R. Drouhin, J.-P. Fourmentaux, "Les coulisses de l'œuvre net Art : *Des Frags Process*", in Raymond Hains, Richard Long, Dossier "Art et multimédia", *Ligeia*, N°45-46-47-48, juillet-décembre 2003, pp. 116-122.
- ⁵⁹ M. Benayoun, "So what?", Introduction du texte du catalogue de l'exposition *Future Cinema*, ZKM, MIT Press, 2002-2003.
- ⁶⁰ Présenté à la Villette Numérique du 24 au 29 septembre 2002. Pour en savoir plus sur la Villette Numérique : , voir : http://www.villette-numerique.com/index_fr.html
- ⁶¹ Goodman N., *Manières de faire des mondes*, J. Chambon, Nîmes, Rayon Art, 1992.
- ⁶² P. Valéry, *Œuvres*, La pléiade, NRF, Gallimard, Paris, 1960, Tome II, *Tel Quel*, p. 560.
- ⁶³ M. Benayoun, "So what?", Introduction du texte du catalogue de l'exposition *Future Cinema*, ZKM, MIT Press, 2002-2003.
- ⁶⁴ Voir le site : <http://www.flyingpuppet.com/>
- ⁶⁵ Voir le site : <http://www.ljudmila.org/~vuk/>
- ⁶⁶ Voir le site : <http://michael.incident.net>
- ⁶⁷ Voir le site : <http://vispo.com>

⁶⁸ Voir le site : <http://www.irational.org/health/>

⁶⁹ Voir le site : <http://www.artcogitans.com/Fr/netart/Stromajer.html>

⁷⁰ Voir le site : <http://www.jaka.org/>

⁷¹ Propos de Y. Breuleux tirés de l'Interview donnée à artcogitans.com en août 2003. Lire le texte complet : <http://www.artcogitans.com/Interview/Y.Breuleux.pdf>

⁷² P. Valéry, *Opus. Cit.*, p. 560.

⁷³ Texte de l'artiste à propos de *Search art*. "Des milliers et des millions de personnes téléchargent des tags et code du moteur de recherche google pour intégrer un moteur de recherche dans leurs pages web. Alors que sont ces nouveaux moteurs de recherche dans des nouveaux contextes avec des nouveaux mots clés tout en ayant les mêmes sources ? C'est le search art !!! Ces tags et codes comme outils pour élaborer un nouveau concept et concevoir une pièce "search art" !!! Envoyez vos URL sur ma boîte email : vgrancher@nomemory.org Les propositions seront publiées sur ces sites : <http://www.nomemory.org> <http://www.unbehagen.com>"

⁷⁴ Pour découvrir l'œuvre et participer : <http://www.com-post.org/> Lire l'article d'E. Rogue, "Com_post de S. Barron ou le miroir de la communication". <http://www.artcogitans.com/articles/E.Rogue.Compost.pdf>

⁷⁵ S. Barron, *Technoromantisme*, L'Harmattan, Collection *Esthétiques*, Paris, 2003, 253 pages. Recension par E. Rogue <http://www.artcogitans.com/articles/E.Rogue.Technoromantisme.pdf>

⁷⁶ Voir le site : <http://www.fraclr.org/hay/preface.htm>

⁷⁷ Voir le site : <http://www.kisseleva.org>

⁷⁸ P. Valéry, *Opus. Cit.*, p. 561.

⁷⁹ Voir le site : http://incident.net/works/in_the_image_of_the_text/

⁸⁰ G. Chatonsky, "Le tempo des possibles", in Raymond Hains, Richard Long, Dossier "Art et multimédia", *Ligeia*, N°45-46-47-48, juillet-décembre 2003, pp. 74-81

⁸¹ P. Valéry, *Opus. Cit.*, p. 560.

⁸² Propos de Y. Breuleux tirés de l'Interview donnée à artcogitans.com en août 2003. Lire le texte complet : <http://www.artcogitans.com/Interview/Y.Breuleux.pdf>

⁸³ Voir le site : <http://arteonline.arq.br>

⁸⁴ Voir le site : <http://www.nmartproject.net/agricola/mpc/>

⁸⁵ Voir le site : <http://www.agricola-de-cologne.de>

⁸⁶ Voir le site : <http://www.intelligentagent.com>

⁸⁷ Cf. le projet *Digital golem* : <http://www.transcri.be/digital/golem.html>

⁸⁸ Pour participer à l'œuvre : http://www.imal.org/tamara_lai/T-deus/T-deus.htm

⁸⁹ *Décrivez votre symptôme, nous en faisons une œuvre d'art* *Describe your symptom, we'll make an art piece out of it* Voir le site : <http://www.unbehagen.com>.

⁹⁰ Pour découvrir et participer : http://km2.net/rubrique.php?id_rubrique=127

⁹¹ Lire les textes de R. Ascott à ce sujet. Roy Ascott, *Telematic Embrace. Visionary Theories of art, technology, and consciousness*, edited and with an essay by Edward Shanken, The University of California Press, 2003. Et *Reframing Consciousness. Art, Mind and technology*

⁹² Une expérience esthétique utilisant Internet comme médium artistique afin de "réunir" tous les esprits de la planète, ils tentent de donner réalité au désir de créer un environnement communicationnel, de faire advenir une "intelligence collective" planétaire.

⁹³ Lire le texte à ce sujet de E. Rogue, "De l'esthétique de l'implémentation à l'esthétique de la commutation et de l'interactivité dévoilante", in *ARCHEE*, septembre 2003, <http://archee.qc.ca/>

⁹⁴ Consulter le site <http://www.artcogitans.com> mis à jour quotidiennement. Pour toute information écrire à : erogue@artcogitans.com

⁹⁵ L. Wittgenstein, *Remarques mêlées*, Trans-Europ-Repress, J Mauvezin, 1990, 2eme édition, p. 38, trad. par G. Granel de *Vermischte Bemerkungen*, trad. bilingue *Culture and value*, G. H. von Wright, Basil Blackwell, Oxford, 1980.