

NUMÉRIQUE

Porosité des supports

Les liens entre les pratiques artistiques, les technologies et les médias se sont développés de manière accélérée depuis la seconde moitié du vingtième siècle, à la suite de l'arrivée massive sur le marché de divers médias portatifs qui ont forgé leur époque de par leurs spécificités techniques. Pensons à la vidéo dans la décennie soixante, à l'ordinateur domestique au début des années quatre-vingt, à l'Internet, de plus en plus accessible dans les années quatre-vingt-dix, et, par extension, à la prolifération de supports numériques, lesquels demeurent souvent contrôlés par des intérêts financiers.



Dans sa définition de base, le numérique désigne la représentation de données par des éléments binaires ou divisibles (nombres) et s'opposerait à l'analogique, une représentation comportant des similarités avec son objet. Dans le paradigme analogique, la conception de la discipline artistique est intimement liée à son support qui en conditionnerait les aspects dits essentiels. Dans le paradigme numérique, le code devient cet aspect essentiel, brouillant les spécificités propres à chaque support (pellicule ou bande magnétique). L'esthétique du code remplace celle de l'empreinte et joue sur la porosité et l'indétermination des supports.

Ainsi, le terme numérique a d'abord été pensé en opposition ou en contraste avec celui d'analogique. Cette polarité désignait en même temps un changement dans la manière de concevoir et de comprendre des médias interactifs, une tension qui n'était pas sans rappeler la querelle entre « anciens » et « modernes ». Louis Claude Paquin écrit à juste titre que l'avènement de « l'ordinateur-média et la nature numérique de l'encodage audiovisuel constituent une révolution assez grande pour justifier que l'on trace une ligne de partage entre les nouveaux médias, non linéaires et numériques, et les anciens médias, linéaires et analogiques » (2006, p. 18).

Si le terme numérique désigne encore aujourd'hui un signal codé comme une suite de nombres et le terme numérisation ce qui permet de transformer des informations de natures variées pensées auparavant dans une logique exclusive, cette tension définitionnelle tend néanmoins à s'estomper au profit d'une compréhension renouvelée du terme, liée davantage aux conventions de lecture et de réception des images, sons et textes et moins ancrée dans des considérations relatives aux supports et à leur origine (ontologie).

À quoi ressemble alors l'abstraction technologique?

L'œuvre *000 Text* (2002) du collectif Jodi (Joan Heemskerk et Dirk Paesmans) revendique son inscription dans le paradigme numérique non seulement par son moyen de diffusion mais par les images qu'elle véhicule. Le site s'inscrit ouverte-

ment dans une esthétique du code et de « l'abstraction technologique » (Christiane Paul, 2008), présentant les signes du langage informatique sous la forme d'une suite de tableaux interactifs. Les formes colorées et divers éléments de code (chiffres, lettres et symboles) y figurent pour leurs simples propriétés visuelles, en écho des courants de l'art conceptuel et de l'abstraction géométrique. Ajoutons toutefois que ce code, une fois libéré de ses fonctionnalités, s'inscrit également en rupture avec une tradition moderniste fonctionnaliste.

Autre illustration de cette abstraction technologique ou numérique, l'œuvre sonore *F8MW9* (2008), conçue par Margareta Waterman et Jim Andrews, propose à l'internaute de recombinaison de manière ouverte et aléatoire un poème audio composé de mots inventés. Le spectateur manipule les séquences et le rythme de la voix, matériau premier de l'œuvre opacifié par la langue fabriquée. Cette voix devient artificielle non seulement par l'inintelligibilité du contenu, mais par la fragmentation des séquences, la reprise saccadée des sections, et ce malgré l'aspect chanté de certains segments. C'est la voix de la machine, une voix numérique, désincarnée qui s'exprime, laquelle n'est toutefois pas dénuée de charme ni d'intérêt.

Ces deux exemples permettent de comprendre les enjeux de l'abstraction numérique en filiation avec ceux de l'abstraction moderniste dont elle maintient certains éléments mais avec laquelle elle prend également ses distances. En ce sens, la désignation utilisée pour les titres n'est pas innocente, elle tente d'évacuer les référents directs au monde tangible pour privilégier l'esthétique du code, une combinaison de chiffres et de lettres. Reste tout de même que le numérique, s'affichant comme figure libérée de ses fonctionnalités, interprète l'histoire de l'art contemporain à la lumière des théories de la communication, au sein desquelles le segment codage-transmission-décodage demeure omniprésent.

Dans cette foulée, il est logique de retrouver les outils ou diverses extensions du numérique comme prétextes à l'art. Dans l'œuvre *mes/my contacts* (2007) réalisée par Marie-Josée Hardy, Maryse Larivière, Marcio Lana-Lopez et James Prior pour l'Agence Topo, le téléphone cellulaire occupe une place centrale. On peut interpréter cette image du téléphone comme un écho hypermoderne à la caméra au centre du film de Vertov (*Homme à la caméra*, 1929), film que Lev Manovich avait identifié comme précurseur de l'esthétique numérique. Dans *mes/my contacts*, une quête est proposée à l'internaute et elle s'organise autour d'un téléphone cellulaire égaré par son propriétaire et des contacts qu'il contient. Ces contacts sont des personnages incarnés, dans la plus pure filiation autofictionnelle, par les artistes créateurs du site. L'internaute y découvrira diverses dérives biographiques fortement contrastées et qui s'offriront, en prime, comme miroir du Web (voir [rubrique du même nom](#)). Force est encore ici de constater que lorsque l'autoréférentialité se pointe, la filiation moderniste demeure – illustration de la complexité et de la diversité de cette esthétique numérique, privilégiant tantôt la figure, tantôt l'outil, parfois même le support.

Références:

Manovich, L (2001) *Language of New Media*, Cambridge (Massachusetts), MIT Press.

Paquin, L.C. (2006). *Comprendre les médias interactifs*, Montréal, Isabelle Quentin ed.

Paul, C. (2008). *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson.

////////////////////////////////////
Liens:

Andrews, Jim et Waterman, Margareta (2008) *F8MW9*. En ligne : <http://www.vispo.com/mw/index.htm> (page consultée le 17 avril 2012).

Hardy, Marie-Josée (2007) *mes/my contacts*. En ligne: <http://www.agencetopo.qc.ca/contacts/accueil.htm> (page consultée le 30 avril 2012).

Jodi (2002) *OOO Text*. En ligne : <http://text.jodi.org/> (page consultée le 17 avril 2012).

Fiches bonifiées du NT2:

Brousseau, Simon (2010) «000 Text» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiateurs*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : http://nt2.uqam.ca/repertoire/000_text/plus (page consultée le 17 avril 2012).

Tremblay-Godette, Gabriel (2010) «F8MW9» dans *Le répertoire des arts et littératures hypermédiateurs*, Laboratoire NT2, UQAM, Montréal. En ligne : <http://nt2.uqam.ca/repertoire/f8mw9/plus> (page consultée le 17 avril 2012).