

Prothèse sans corps

Internet, Art et Je

Zvi Szir

Quelles sont les interrogations et problèmes qui surgissent lorsque nous voulons, en tant que créateurs, créer des œuvres d'art dans les « nouveaux médias » ? Dans quelle mesure et sous quelle forme, l'ordinateur et *Internet* sont-ils convenables, comme tous les autres moyens digitaux, en tant que médias artistiques ?

1 **Outils** — Le mot « prothèse » est composé de deux mots grecs anciens : **πρό** (pro) « devant, au lieu de » et **τέσις** (thésis) (« le poser, le mettre). Une prothèse est donc un *ersatz*, un outil, un instrument ou un membre, que nous plaçons au lieu ou à la place d'un autre ; elle présuppose une perte, mais elle peut être pensée comme une prolongation de nos capacités. Je connais un artisan qui n'a qu'une main et peut fixer sur sa prothèse un burin, un marteau ou un tournevis, sa « main mécanique » peut faire ce qu'une main naturelle ne peut pas faire, par exemple travailler le métal directement à chaud. — Chaque outil connu de nous mène une existence cachée de prothèse. Si nous voulons parler sur *Internet* et sur la technologie, alors nous avons à faire avec un outil surdimensionné, avec un *ersatz* et un élargissement des facultés et possibilités humaines, donc à une prothèse. Aussi complexe, aussi vaste et aussi riche de mutations qu'est *Internet*, il n'est en définitive encore et toujours qu'un « membre mécanique » ; un membre qui est simplement hors de proportion, tellement surdimensionné et disposant d'un tel excédent de possibilités qu'il est devenu son propre objectif. Comme tout instrument, que ce soit un glaive ou un astronef, il facilite et exige quelque chose.

2 **Plug-in** [se brancher, *ndt*] — Des outils sont des élargissements de nos facultés, mains ou pieds artificiels, nerfs prolongés ou bien amplification de notre système sensoriels, ou bien même encore élargissement de notre cœur, et de nos poumons et de notre système sanguin (comme on peut le voir avec les scaphandres ou bien les respirateurs artificiels), qui nous sont offerts avec de nouvelles possibilités allant au-delà de nos capacités corporelles. — Quand bien même de nombreuses personnes économiquement et culturellement intéressées entreprennent la tentative d'ébaucher *Internet* pour quelque chose d'autre de plus important et de plus approfondi que ce qu'il est, il ne s'agit de rien d'autre que d'une gigantesque prothèse, qui a pris des dimensions globales. Il s'agit d'un organe de substitution sans identité, parfois des mains et des pieds, parfois un cerveau, toujours quelque chose qui remplace des fonctions, qui peut « au lieu de et pour » nous accomplir des fonctions et, comme tout outil, engendre des possibilités insoupçonnées qui foisonnent en besoins. C'est ce déplacement de notre horizon de capacité, qui nous pose sans cesse de nouveaux défis. Ce qui opère de manière excitante/énervante avec *Internet*, ce sont les dimensions. Nous avons à faire avec un *ersatz* global, qui ne s'évertue pas tendanciellement à remplacer une fonction, mais au contraire, à les remplacer toutes. Une prothèse qui a, comme première condition de sa fonction, la création d'une virtualité de parallèle ; un monde miroir, dans lequel sont supprimées aussi loin que cela concerne l'apparence, les délimitations au travers de tout ce qui est inhérent aux lois physiques, en physique, chimie, biologie et géographie. Autrement dit : il s'agit d'un outil, dont les possibilités fonctionnelles sont augmentées, dans la mesure où il crée une image du monde qui lui est propre. C'est pourquoi il suit un développement pré-programmé de restauration de la totalité du monde en une copie, laquelle, dans son caractère d'image immatérielle particulier, devient un « environnement de travail » le plus favorable de cette prothèse pieuvre, un environnement de travail, qui n'est nulle part et n'a aucune dimension.

3 **Uniform Resource Locator (URL)** [adresse de site sur la toile (*Web*), *ndt*] — L'*Internet* est une réalisation du potentiel, existant dans les machines à calcul, les ordinateurs individuels : il nous permet d'organiser un travail, un entretien, un environnement, qui se soustrait aux catégories spatiales. Les informations, images, textes, films à l'intérieur d'un ordinateur ne se trouvent pas dans un lieu spatial, ils ne se trouvent pas non plus sous une forme qui

corresponde à leur propre signification, ils sont là pour moi seulement si je les rappelle ou si je les considère ou exprime sur mon écran. À la différence d'une bibliothèque, dans laquelle les ouvrages se trouvent « ici ou là », dans laquelle on peut aller chercher un livre, l'information digitale est une notation, qui se distingue de leur forme qui nous est accessible, par sa forme codée, elle n'existe pas dans l'espace, elle n'est pas en un « lieu ». Une photo transcrite en code n'est pas une photo, et même le code n'est qu'une traduction mathématique d'un « signal » digital. C'est pourquoi des concepts comme « proximité » ou « lointain », n'ont aucun sens dans l'ordinateur. Ceci devint particulièrement visible, au moment où l'ordinateur individuel fut muté en un réseau d'ordinateurs. À l'intérieur d'*Internet*, la géographie ne joue qu'un rôle secondaire est sera tout à fait supprimée à l'avenir. Là où quelque chose est stocké, si principalement cela a encore un « où », c'est immatériel. Un film, que je télécharge, justement, peut être un courant de données qui afflue simultanément depuis trente sources différentes, pour s'ordonner sur mon disque dur [*Festplatte*] en un ensemble de données [*Datei*] qui, lorsqu'il est activé, configure mon écran de sorte que ces données apparaissent en une série d'images comme un film. — cette entité sans espace, l'*Internet*, est donc nulle part et en même temps partout où quelqu'un est relié à un ordinateur par câble, en *Wi-Fi* ou via satellite. Nous avons à faire à un phénomène qui agit comme une caricature de l'image monothéiste du monde : invisible, partout et nulle part, une omniprésence sans visage, sans image, et qui reste irréprésentable. Il n'existe aucune représentation correcte d'*Internet* comme une unité. Partout, où l'on se tourne sur le réseau, il est présent.

4 Médium — Nous avons à faire à une prothèse parfaite. Parfaite, parce qu'elle est partout et reste nonobstant invisible. Un outil parfait ou médium. Un outil qui ne doit pas être emporté partout, qui n'a aucune fonction spécialisée, qui s'adapte « à toute main », et peut s'adapter à toute élaboration dans un monde reflet, exempt de toute substantialité. Une possibilité qui s'amplifie sans cesse, sans épuiser l'espace, et peut-être l'élément le plus décisif : un outil qui est à la fois médium et environnement. Donc une réalité qui reformule et interroge de manière nouvelle les relations entre le « Quoi », le « Comment » et le « Où ». — Ce nouveau rapport entre le « Quoi », le « Comment » et le « Où » place directement *Internet* dans une relation immédiate avec l'art, avec l'œuvre d'art et la question de sa position, sa forme et son lieu dans la culture qui vient. — Je vais exclure ici la question des informations sur les œuvres d'art, reproductions de peintures ou d'installations, de sites d'artistes, etc., car ici, il n'existe pas de questions artistiques, mais les mêmes questions qui sont adressées aux livres d'art : Que se passe-t-il avec l'art, lorsque celui-ci est reproduit et surgit comme une « information sans corps » ? — Je vais me concentrer sur les interrogations qui surgissent lorsque nous voulons utiliser les ordinateurs et leur réalisation en réseau comme moyens artistiques ou bien les penser en relation avec ces derniers : quels sont les questions et problèmes qui surgissent lorsque nous voulons créer, en tant qu'artistes créateurs, des œuvres d'art dans ces nouveaux « médias » ? Dans quelle mesure et sous quelle forme, ordinateurs et *Internet* sont-ils aptes en tant que médium artistique ?

5 Protocole — Les œuvres d'art se distinguent radicalement des idées et réflexions, déclarations, connaissances, idéologies et informations. Elles font cela en étant à la fois matérielles-immatérielles et substantielle / non-substantielles. Elles sont inséparables en tant qu'idée et matière ; si elles sont séparées, alors nous restons avec l'idée et la matière, donc nous n'avons plus d'œuvre d'art. Une idée se distingue infiniment du papier et de l'encre avec laquelle elle est inscrite, un dessin ne se laisse pas isolé de l'encre et du papier, apparence et sens n'ont aucune signification isolée dans l'œuvre d'art. C'est pourquoi Kant, Schiller et Steiner tentent de penser d'abord la beauté, et de ce qui en découle, l'art, comme une réalité suprasensible-sensible ou bien sensible-suprasensible.

Dans son aspect suprasensible les œuvres d'art ont un caractère d'idéal, elles sont saisissables, renferment un aspect reconnaissable et donc pensable et ont de ce fait un caractère général : nous sommes capables de les reconnaître dans leur similitude à « quelque chose », ou bien de découvrir des idées ou principes en elles. Dans leur aspect sensible, des œuvres d'art sont spécifiques,

uniques, comme toute excitation de sens. De par leur nature même, les expériences sensibles ne sont jamais générales ; jamais nous ne voyons la même lumière une seconde fois, jamais la même montagne, le même être humain, le même animal ou bien la même plante. Nos sens sont justement des sens, parce qu'ils rehaussent dans notre conscience l'unique, le spécifique ; le général, ce qui est conforme à des lois, le conceptuel, ce qui est inhérent à la signification et au sens, ne nous est accessible que par le détour du penser.

Lorsque nous caractérisons quelque chose comme une œuvre d'art, alors nous la distinguons de tous les autres objets, de toutes les autres expériences de ce que je veux désigner — sans aucune pédanterie — comme un objet quotidien, normal ou bien réel, alors nous renvoyons à un déphasage, qui a lieu dans la relation quotidienne entre ce qui est spécifique, sensible et le général, suprasensible, entre ce qui est matériel et ce qui relève de l'idée.

Dans le moment où quelque chose est vécu comme une œuvre d'art, la différence est abolie entre un élément spécifique, unique et sensible et son élément général, éternel, idéal et suprasensible. L'expérience artistique ne nécessite aucune explication. (Ce qui en aucun cas ne signifie pas que des œuvres d'art ne nécessitent pas d'explication. Parfois, il y a, en effet, un long cheminement entre le voir ou l'entendre d'une œuvre, jusqu'au vécu artistique qu'elle éveille.) Elle n'a besoin d'aucune élucidation, non pas parce qu'elle n'a pas d'idéal et donc de contenu d'idée, mais au contraire parce qu'elle n'est ni distinguable, ni séparable, de ce qui est inhérent au sensible, et donc de son spécifiquement non-idéal, parce qu'on ne peut pas l'abstraire : l'œuvre d'art est précisément ce qu'elle est parce que nous ne pouvons pas en faire l'expérience comme la séparation de son élément matériel, unique, spécifique de celui immatériel, éternel et général. Matière et sens sont pareillement essentiels, et donc l'essentiel et l'éphémère, « noyau/coeur » et « surface/peau » sont pareillement essentiels. Cette manière, dans laquelle l'élément substantiel est directement essentiel forme une condition de l'œuvre d'art et s'avère décisive pour le penser sur les nouveaux médias.

Avant de continuer notre réflexion plus avant, nous devons considérer quelques semblants d'exceptions : qu'en est-il, en effet, des œuvres qui n'indiquent aucune relation claire avec leur élément substantiel ? Musique, poésie, prose ? Avec la musique, l'interrogation se scinde en deux catégories : celle qui se joue en « *live* », se comporte comme n'importe quel art, elle a son existence spécifique, substantielle, qui varie d'exécution en exécution. La musique vivante [*Livemusique*], en tant qu'expérience artistique est constamment nouvelle. (Musique et notes ne doivent pas être confondues.) La musique reçue ou bien la musique directement digitale, qui naît sans prise directe au sein d'un ordinateur, nous place, comme toutes les qualités reproductibles devant une question : Comment est la relation d'une réception se répétant pareillement vis-à-vis de sa substantialité. A-t-elle une dimension substantielle et donc spécifique ?

Poésie et littérature, depuis qu'elles ont abandonné les traditions musicales et orales et ont pris la forme de livres, nous posent la même question. Si prose et poésie sont une forme artistique, alors nous devons découvrir ce qu'est et comment est leur réalité sensible. La substantialité de la littérature c'est le langage, l'harmonie, l'atmosphère, même si nous avons appris à lire en silence. L'harmonie, qu'elle soit musicale ou orale, est toujours concrète, substantielle, créatrice d'atmosphère, jamais idéale, toujours spécifique. Même la littérature et la musique sont, en tant qu'êtres, ancrées l'une à l'autre et à éprouver à partir d'une corporéité spécifique et d'une idéalité générale, et donc en tant qu'arts.

Nous devons clairement distinguer : le fait qu'elles sont reproductibles, les relie à la question sur les nouveaux médias et *Internet* ; le fait qu'elles peuvent être écrites à la main, ou bien portées de vive voix, signale comment, ainsi que la musique, que leur caractère de reproductibilité n'est pas déterminante pour elles, ni ne représente une condition de son être. Autrement dit : le caractère de reproductibilité de la musique, de la prose et de la poésie, ne forme aucune condition de leur existence, ce n'est pas essentiel pour ces trois arts. Elles sont certes reproductibles, mais seulement

dans la mesure où une cathédrale gothique peut être photographiée. Une musique ou une poésie ou bien de la prose, qui a comme condition sa reproductibilité ou digitalisation, nous placerait devant la question autour de laquelle nous nous efforçons ici : peut-on utiliser l'ordinateur ou bien *Internet* comme médium artistique ? — une question de ce genre m'est encore inconnue.

6 **Hardware** [matériel, quincaillerie, *ndt*] — Avec la découverte de la photographie, du cinéma, de la vidéo et de l'ordinateur, surgit un nouvel art d'imagerie et d'harmonie qui rencontre, jusqu'à présent, sa formulation la plus détaillée dans la digitalisation. Photos et « nouveaux médias » qui en ont suivi, engendrent des images et des harmonies qui n'ont aucune corporéité solide, ni aucune grandeur fixée. Une prise photographique peut être imprimée sur divers papiers et grandeurs de papier, elle a la capacité d'exister sous la forme de deux, trois ou cent versions, sans qu'il y ait un « original ». Les films aussi peut être multipliés et montrés selon divers formats. Sur les écrans d'ordinateurs les couleurs apparaissent diversement selon la qualité et l'installation, et lorsqu'elles ne sont plus montrées, elles existent encore seulement comme un « code », en tant que notations.

Les nouveaux médias, qui trouvent leur pleine maturité sur *Internet*, ont radicalement modifié la relation entre l'image, ou selon le cas l'harmonie et la substantialité. Quoique dans l'histoire de l'art, la tentative ait toujours été entreprise, de créer des photos et des films avec une relation solide à la corporéité, — par exemple par des « tirages originaux » de photos, l'utilisation de matériel riche en substance, par des projections sur des surfaces aux textures riches, par emprunt à la qualité d'objet — *Internet* nous montre nettement que ces nouvelles images et harmonies ne vont avec aucun lien à un corps. Elles ne sont ni reliées à une spatialité ni à une corporéité déterminée, ni non plus à un lieu déterminé ou à un laps de temps précis, ni à une couleur ou à une harmonie précises. Nous avons à faire à des œuvres sans corporéité, avec des images et des sons, qui ne mènent qu'une existence générale qui n'entrent dans aucune relation essentielle avec leur apparition, et donc à leur existence spécifique. Le caractère d'échangeabilité de leur forme d'apparition renvoie au fait que la spécificité d'apparition, leur caractère sensible, est inessentiel pour leur existence. Par contre, tout est dans leur « code », leur formulation en tant que conformité à des lois générales, comme pour tout cas échéant, ce qui doit arriver indépendamment de la qualité de l'écran ou du haut-parleur, et donc leur existence générale. Les nouveaux médias et leur réalisation en tant qu'*Internet*, ont un caractère général prépondérant. Parce que catégoriquement, ils n'entrent dans aucune liaison essentielle au spécifique et donc au matériel, ne peuvent pas, de par leur nature, servir de médiateur d'œuvres d'art. Qu'ils aient la capacité, malgré leur nature, d'être porteurs d'une œuvre d'art, alors cela se produit à l'endroit où ils surmontent leur propre nature, se dépassent, s'abandonnent eux-mêmes, se dupent eux-mêmes et s'oublient. Si l'art peut avoir lieu dans les nouveaux médias, alors c'est seulement là où ceux-ci s'oublient aux-mêmes, s'aliènent ou entrent dans une relation déterminant leur existence avec l'élément substantiel, spatial, temporel et unique.

7 **Software** [logiciel, *ndt*] — Du fait que les nouveaux médias, dans leur existence d'*Internet*, nous sont partout et nulle part accessibles — dans leur apparition générale sur tel ou tel écran d'ordinateur, mais nulle part sous une forme spécifique —, nos expériences des technologies nouvelles sont domiciliées dans une immédiateté et une inaccessibilité simultanées. Ils se caractérisent par une proximité immédiate, une sorte d'omniprésence qui est en même temps une inaccessibilité retranchée, un éloignement inhérent au fait de ne pouvoir être traversé. Cette aspiration configurée repose à la base du caractère non saturé de notre utilisation des médias et forme cette étrangeté à l'art...

Et pourtant, parfois, comme un voleur dans la nuit, quelque chose arrive au travers de cette impossibilité de principe pour devenir possible ; comme par mystère, le général se marie avec la spécificité d'un corps, d'une expérience sensible, d'une existence unique, et quelque chose, peut-être comme de l'art, peut avoir lieu.

L'*Internet* est une prothèse surdimensionnée, et dans ce sens une relation réelle, un attouchement, un contact de nature événementielle n'est pas possible. Comme toute prothèse, *Internet* ne peut nous offrir qu'un « *ersatz* de membre », une main en silicone, une jambe en ivoire. Et pourtant, lorsqu'un père, qui a perdu ses mains dans une catastrophe, caresse la tête de ses enfants avec ses prothèses ou bien fait sauter son enfant en l'air avec ses *ersatzen* de mains, n'est-ce pas de l'amour ? La grâce d'un lien n'afflue-t-elle pas ? L'impossibilité catégorique est parfois pourtant non pas de principe, mais unique, toujours sans cesse unique, une possibilité. — Quant à savoir si l'on peut recommander cela, quant à savoir si le possible est toujours ce qui est souhaité, si cela vaut la peine d'essayer, c'est une autre question.

Das Goetheanum, n°46/2013.

(Traduction Daniel Kmiecik)

Le présent texte est la récapitulation abrégée d'une plus vaste contribution donnée lors du colloque « **Je dans le réseau — Impulsions en vue d'une compréhension du Sujet dans *Internet*** » qui fut organisé par le département jeunesse au Goetheanum, le 2 décembre 2012. Une publication va s'ensuivre.