

Fiche de Lecture

Étude des articles de Jean-Pierre Balpe sur l'art numérique.

Annexe.

— |

Dans ce livret nous étudierons, au travers de deux articles, des thématiques développées par Jean-Pierre Balpe. C'est un universitaire, poète et écrivain français, chercheur dans les interactions entre la littérature et l'informatique. Il poste sur son site web des articles extraits de ses recherches et de certains de ses livres. Ce sont à deux de ces articles que nous allons nous intéresser.

Le premier « Technique, outil, langage »¹, est un extrait de son livre *Contexte de l'art numérique* publié chez Hermes en l'an 2000. Le second est un article intitulé « L'art hypermédia »² dans lequel défini cette discipline d'un point de vue technique, qu'il ne fait qu'évoquer dans l'article précédent. Ces deux articles explorent des thématiques communes que nous avons dissociées en deux parties.

Les recherches de Jean-Pierre Balpe sont intéressantes car, au-delà de la théorie, il utilise le numérique pour interroger la littérature. Il crée des générateurs de textes, de poèmes ou même de pièces de théâtre, et il collabore aussi dans la réalisation d'installations interactives. Même si la littérature représente la majeure partie de son domaine d'intervention, il explore aussi les domaines de l'image et du son.

Nous allons étudier ces articles en deux parties. La première s'intéresse aux similitudes et aux différences, de l'art numérique et de l'art total. Dans plusieurs de ses articles sur l'art numérique, il évoque en introduction l'art total ; les deux semblent en effet à première vue liés par une envie commune.

La seconde partie s'intéresse à l'art hypermédia, discipline qu'il a non seulement pratiquée mais aussi représentée en temps que directeur du département hypermédia de l'université de Paris VIII. Cette discipline faisant partie du vaste champ de l'art numérique il est intéressant de noter son point de vue, d'autant plus que, nous allons le voir, il ouvre des questionnements différents que nous n'avons pas évoqués dans la synthèse.

1 Balpe, Jean-Pierre, « Technique, outils, langage » in *Contexte de l'art numérique*, Hermes, 2000.

2 Balpe, Jean-Pierre, « L'art hypermédia », <http://articlesdejpbalpe.blogspot.fr/> dernière consultation le 11/03/2017.

— |

I. Une définition de l'art numérique qui diffère de l'art total

Jean-Pierre Balpe cite à plusieurs reprises l'art total et l'opéra pour désigner un même contexte : celui initié à la fin du XVIII^e siècle par Wagner, souhaitant recréer la vie dans ses opéras en convoquant différents domaines artistiques (arts plastiques, danse, théâtre, chant, poésie etc.), jusqu'à envisager l'architecture de son propre théâtre à Bayreuth pour y jouer ses œuvres.

Il introduit le numérique comme un « vieux rêve d'art total¹ », comme le font, d'après lui, plusieurs auteurs comme Kisselva². La comparaison semble légitime dans un premier temps, car ce sont deux pratiques qui « non seulement s'adresseraient à tout les sens, mais qui recouvrerait toutes les modalités d'expression de l'ensemble des autres approches artistiques.³ ».

Cependant, en définissant les deux termes, des différences apparaissent. Il définit l'opéra d'art total comme « une prestation simultanée en un même lieu, pour une même fin, d'éléments d'origine hétérogène⁴ ». Il y a donc un fil conducteur qui amène différents arts à être exécutés conjointement. L'œuvre numérique, elle, « convoque, toujours en un même lieu, la potentialité d'investissements sensoriels multiples⁵ ».

On note donc une première différence entre l'art total qui est une « présentation » et l'œuvre numérique qui convoque l'« investissement », et semble donc mettre en avant une participation du public différente entre les deux pratiques, comme on a pu en discuter dans le mémoire, entre un spectateur plus observateur et un sujet-interactant.

Dans ces deux définitions, on note une autre divergence : pour l'art total, il ne parle pas réellement des sens mais « d'éléments d'origine hétérogène », à première vue, l'art total semble présenter des disciplines différentes plus qu'il ne s'attache à stimuler différents sens, contrairement à l'art numérique, qui semble être caractérisée par des « investissements sensoriels multiples ».

1 « Technique, outils, langage », *Op. Cit.*

2 Kisselva, Olga, *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, Ed. L'Harmattan, Paris, 1998, p.131.

3 « Technique, outils, langage », *Op. Cit.*

4 *Ibid.*

5 *Ibid.*

Cependant, au fur et à mesure de notre lecture, on ne peut pas admettre qu'il différencie l'art total et l'art numérique en les définissant respectivement comme une pratique multidisciplinaire pour l'une, et multisensorielle pour l'autre.

Il définit d'ailleurs l'œuvre numérique comme une fusion des arts. Ils sont « interopérables⁶ », ils ont un centre unique d'où ils diffusent diverses sensations. En effet, il rappelle que ces stimulations sensorielles sont toutes issues du code, et donc de données similaires d'où leur interopérabilité (avec le code, on l'a vu dans le mémoire, chiffre peut devenir une image, un son ou un texte).

Il éclaircie ensuite son point de vue. L'art numérique est « un art de la convergence⁷ », c'est à dire que les arts, tendent vers un même point commun. D'après lui, il cherche, en s'inspirant de l'opéra, à « voir comment un recours simultané unitaire aux divers modes d'expression définit un langage nouveau ». Cependant, il note que l'art numérique ne s'inscrit pas dans une démarche globale, qu'il « ne prétend pas à être un art totalitaire – englobant et refusant la séparation des arts⁸ ». C'est à dire que, là où l'art total souhaite créer un tout indissociable, mettant « des sons sur des images ou des mouvements », l'art numérique permet à chaque système de fonctionner avec un autre. Selon Balpe, c'est l'interopérabilité qui « définit les particularités de l'art numérique. »

6 *Ibid*

7 *Ibid.*

8 *Ibid.*

— |

2. Sa vision de l'hypermédia

Jean-Pierre Balpe consacre la plupart de ses recherches sur l'hypermédia et la génération de texte. Il est également l'auteur de plusieurs réalisations numériques dans ces domaines. En temps qu'écrivain et poète, c'est dans un premier temps les exploitations littéraires qui vont l'intéresser (beaucoup des exemples, ou des références qu'il donne sont soit des générateurs de textes soit des œuvres qui questionnent l'univers du livre).

Cependant, comme nous l'expliquons dans la première partie, la particularité de l'art numérique est son interopérabilité. Le texte peut tout aussi bien être une image ou un son. C'est pour cela que Balpe intègre toutes ces modalités dans ses recherches, et qu'il s'intéresse à l'hypermédia. Dans ses articles Jean-Pierre Balpe utilise, tantôt les termes d'art numérique, et tantôt celui d'hypermédia. Bien que les deux soit quelque peu différents (l'hypermédia est une œuvre numérique, mais l'œuvre numérique n'est pas forcément hypermédia), il semble les utiliser dans un but commun : celui de désigner une interaction mettant en jeu plusieurs médias (texte, image son).

Pour comprendre l'hypermédia, nous allons nous référer à la définition d'Annick Bureau¹ pour qui « l'hypermédia signifie qu'aux éléments textuels [de l'hypertexte] viennent s'ajouter des éléments visuels (images fixes ou animées) et sonore ». Cependant, elle signale qu'il ne s'agit pas uniquement de les superposer, mais bien de les intégrer « dans un tout cohérent où chaque élément apporte sa signification quant à l'ensemble ». Ce n'est donc pas un simple collage, mais chacune des modalités apporte un sens à l'œuvre.

Dans son article « L'art hypermédia », Jean Pierre Balpe se réfère à une définition de Meriam Horchani, Jocelyne et Marc Nanard², plus axée sur la technique, car elle révèle la notion d'interactivité, que Balpe juge essentielle. Pour lui, un hypermédia est « rarement dans un état stable et propose constamment des visions différentes³ » et cela n'est du qu'à la technique numérique.

1 https://www.olats.org/livresetudes/basiques/10_basiques.php dernière consultation le 11/03/2017.

2 Horchani, M., Nanard, J. et Nanard M., *Les hypermédiat*, « Les hypermédiat comme paradigme d'interfaces adaptatives », Hermès, 2005.

3 « L'art hypermédia » *op. cit.*

En effet, il voit l'hypermédia comme un système, c'est à dire un ensemble de relations qui fonctionne de manière unitaire⁴. Dans ce système, il y a des variables, des éléments qui peuvent prendre des valeurs différentes, et « l'action [l'interaction] sur l'une des variables du système concerné a ou peut avoir des incidences sur [...] ses paramètres ».

C'est cet aspect toujours changeant, qui d'après lui crée un intérêt pour les artistes. Il permettrait d'approcher un rêve « démiurgique⁵ ». La démiurgie est, selon les platoniciens, « l'intelligence créatrice⁶ », et dans un contexte religieux, une « divinité créatrice du monde⁷ ». L'hypermédia permettrait donc aux artistes de créer un monde imaginaire, avec des interactions sensibles réelles. Pour Jean-Pierre Balpe, c'est « la première fois dans l'histoire de la création artistique [que] l'artiste n'est plus cantonné à une forme de "représentation" mais peut "créer des monde"⁸ ».

Cependant, son point de vue est critiquable : l'art abstrait ne constitue-t-il pas, lui aussi, « la création d'un monde », en s'opposant à un art représentatif⁹? Et, au-delà du caractère représentatif ou non, on parle communément de "l'univers" d'un artiste, sa "touche" qui fait sa personnalité artistique, n'est-ce pas là aussi, une manière de créer un monde

4 <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/systeme/76262> dernière consultation le 11/03/2017.

5 « L'art hypermédia », *op. cit.*

6 <https://fr.wiktionary.org/wiki/demiurge> dernière consultation le 11/03/2017.

7 *Ibid.*

8 « L'art hypermédia », *op. cit.*

9 Cf. Livret d'histoire de l'art.

En conclusion, on voit que Jean-Pierre Balpe aborde l'art et le numérique d'une manière plutôt technique, car, nous l'avons vu dans une première partie, le numérique permet de convoquer plusieurs modalités. Ainsi, en permettant plus facilement ces correspondances, les envies d'art total s'enrichissent, en se détournant de la définition originale.

Cependant, il note plusieurs fois l'importance des interactions qui confèrent à l'œuvre une instabilité, et qui, pour lui, constituent l'intérêt qu'ont les artistes pour le média numérique. Bien que ce point de vue ne soit pas plus développé, il ouvre néanmoins sur des thématiques intéressantes : le numérique permettrait-il un potentiel d'expression plus large pour un artiste ? Contrairement à certains points de vues développés dans le mémoire, où le spectateur serait au centre des préoccupations, Balpe, lui, n'évoque que très peu le public, et s'attache donc plus aux motivations des artistes.

— |