

## Coefficient de numéricité

En écho au coefficient d'art de Marcel Duchamp, et si nous admettons l'hypothèse selon laquelle la modernité se répèterait, mais autrement, on s'accordera ici le droit de reprendre une notion esthétique duchampienne, pour l'altérer quelque peu dans le contexte actuel d'une numérisation intégrale : en écho au fameux « coefficient d'art » de Duchamp, on propose ici un « coefficient de numéricité ».

Le coefficient d'art, nous dit *Wikipédia*, est « un concept esthétique créé et développé par Marcel Duchamp. Il l'explique dans l'ouvrage *The creative act / Le processus créatif* ainsi que dans ses conférences. »

Ce concept postule l'idée selon laquelle, une œuvre d'art est un dispositif ou un processus ouvert, et dont ni le créateur, ni le spectateur ne sauraient maîtriser les enjeux, les limites – ou prétendre les contrôler. Ainsi, nous dit Duchamp (*le processus créatif*) :

« En fait, une chaînon manque à la chaîne des réactions qui accompagnent l'acte de création ; cette coupure qui représente l'impossibilité pour l'artiste d'exprimer complètement son intention, cette différence entre ce qu'il avait projeté de réaliser et ce qu'il a réalisé est le "coefficient d'art" personnel contenu dans l'oeuvre.

En d'autres termes, le " coefficient d'art " personnel est comme une relation arithmétique entre " ce qui est inexprimé mais était projeté " et " ce qui est exprimé inintentionnellement. "

Pour éviter tout malentendu, nous devons répéter que ce " coefficient d'art " est une expression personnelle " d'art à l'état brut " qui doit être " raffiné " par le spectateur, tout comme la mélasse sur le verdict du spectateur.

Ce qui est intéressant, avec l'approche duchampienne, c'est le jeu (au sens de la contingence, de l'inadéquation fonctionnelle entre nos intentions et nos résultats) entre « intention » et « expression », et le « raffinage » de cette part incertaine de l'œuvre par le spectateur.

Le *coefficient de numéricité* s'inscrirait lui aussi dans le contexte à l'état brut de cette relation ambiguë et complexe que les oeuvres d'aujourd'hui (numériques ou non), entretiennent avec le numérique (et la manière dont s'établissent en elles, entre elles et les techniques qu'elles mobilisent, des procédures et des effets de sens liés au numérique plus ou moins savants, avec des résultats plus ou moins probants) : procédures numériques qui témoignent d'un hiatus entre le programme initial avec ses intentions et l'application à l'œuvre de ce programme et son résultat (par définition, la technologie ne marche jamais

exactement comme on voudrait). Il s'agirait de reprendre alors cette idée moderne d'une intégration de « l'accident » et du hasard programmés à l'œuvre elle-même (ce fut le cas en particulier pour la musique du XX<sup>e</sup> siècle), en forme de bug qui interfère dans le processus même de sa création.

La bonne question serait alors de se demander à propos des œuvres relevant aussi bien du champ des arts numériques que de celui de l'art contemporain, comment s'y nouent le coefficient d'art et le coefficient de numéricité (et on disposerait alors peut-être ainsi de certaines clés pour mieux comprendre l'éternel malentendu qui régit les relations entre art numérique et art contemporain, entre expérimentation et marché de l'art).

Et, il n'y a pas de doute que la mélasse duchampienne, et le « raffinage » de l'œuvre par son spectateur, y trouverait un prolongement inattendu à travers les innombrables formes de l'interaction et de l'interactivité mises en œuvre aujourd'hui.

Comme nous avons tenté de le montrer (voir *L'art dans le Tout Numérique*, Art Press 2, été 2013), il y a peu de chances aujourd'hui qu'une œuvre (numérique ou non), ne rencontre et ne mobilise en effet, en un point quelconque de son parcours, le numérique (comme support, outil, problème, aide à la communication). Cette relation peut être plus ou moins revendiquée (comme un enjeu dans les cas des arts numériques), ou au contraire, subie, comme une fatalité (dans le cas de certaines pièces de l'art contemporain qui n'ont cessé d'afficher leur force critique et leur « résistance » aux puissances de laminage et de neutralisation des technologies portées par les pouvoirs capitalistes mondiaux, et leurs géants de l'informatique et du multimédia).

Mais dans l'un comme dans l'autre cas, la technologie est présente, bien qu'elle ne colle jamais exactement aux intentions et « projections » initiales : elle en dit toujours un peu plus ou un peu moins que ce que l'œuvre avec laquelle elle dialogue - par hasard ou par nécessité, par jeu ou par « enjeu », ne voudrait quelle « dise ».

### **Références :**

Marcel DUCHAMP, « Le Processus créatif », intervention lors d'une réunion de la Fédération Américaine des Arts, Houston (Texas), avril 1957 (texte anglais original dans Art News, vol.56, no4, New York, été 1957 ; texte français reproduit dans Duchamp du signe, Paris, Flammarion, 1994, 187-189)

Et dans : artpress2 n°29 "L'art dans le tout numérique", 2013 :

Norbert HILLAIRE, *L'art à l'âge du numérique/Art in the digital era*,

Patrice MANIGLIER, **L'art numérique n'a pas eu lieu/ *Digital art another way of thinking***

Voir aussi dans ce même numéro :

Jean-Louis DEOTTE : **La crypte numérique/ *The digital crypt***

-See more at: <http://www.artpress.com/article/20/05/2013/sommaire-du-artpress2-ndeg29-mai--juin--juillet-2013/29007#sthash.F5X5mvje.dpuf>