

# L'art (virtuel) comme système<sup>1</sup>

Roberto Diodato

## Le système au-delà de la systémique

En général, on entend par « système » une pluralité d'éléments liés, de sorte que les rapports entre les éléments constituent un tout, une « unité globale organisée » qui comporte des performances excédant les possibilités offertes par les parties prises séparément. Parmi les définitions les plus récentes de « système », je voudrais adopter celle-ci, proposée par la philosophe Lucia Urbani Ulivi :

« According to systemic thinking, an object should be described as an organization of parts connected by relations, and having properties that parts do not have ; such properties are called "emergent", or "second level", or "systemic properties"<sup>2</sup>. »

De cela résulte l'approche méthodologique de la systémique, qui peut avoir comme objet tout phénomène « système » : de vastes domaines de recherche (les « objets de la physique » ou de la biologie, ou de l'ingénierie... ou les théories, voire la « connaissance » elle-même), dont il faudra étudier les relations, les interactions, les degrés... Ainsi s'ouvre une phénoménologie de la complexité capable, au moins en principe, de montrer l'action efficace des *relations entre* les éléments – efficacité difficile à expliquer dans les limites d'une épistémologie, et peut-être d'une ontologie, réductionniste.

La normalisation de l'idée de système qui caractérise cette perspective consiste à éviter d'approfondir la force de l'idée de système ; cela veut dire continuer à entretenir une idée traditionnelle de « relation » comme un succédané ou comme secondaire par rapport à l'idée d'élément, et donc continuer à penser la réalité sous la forme d'ensembles composés d'éléments, bien que, assurément, ces éléments puissent être conçus comme dynamiques et non comme une simple matérialité passive. En définitive, on conserve la souveraineté de la notion « élément-de » en pensant

le « système » selon l'ontologie de l'élément. Il ne fait aucun doute que le gain peut en être considérable : la notion première de « substance », opportunément pensée en la distinguant de l'idée de substrat peut conserver la suprématie dans une ontologie purifiée de présupposés physicalistes et généralement ouverte à des intégrations qui viendraient d'explications impliquant un possible métaempirique comme condition de possibilité d'états de choses, ou d'événements physiques.

Penser ainsi le système fondamentalement comme une « unité composée d'éléments en relation » en exhibant la pertinence de la relation dans l'émergence d'un invisible par rapport aux éléments comme condition de possibilité de l'existence du système lui-même, ouvre donc une perspective capable de saisir les limites et les lacunes, ou en tout cas les dimensions problématiques et ouvertes, d'une ontologie analytique ; mais cela ne permet peut-être pas de penser l'idée de système dans sa particularité. En effet, affirmer, comme c'est le cas avec cette perspective, que « c'est le système qui possède un privilège métaphysique et épistémologique, dans le sens qu'une entité n'"existe" pas sinon en tant que partie d'un système<sup>3</sup> », position tout de même remarquable, n'implique aucun « privilège métaphysique » du système, mais seulement un regard plus profond du point de vue cognitif, puisque l'entité continue à exister précisément en tant que partie, c'est-à-dire comme élément *du* système. J'ai remarqué que c'est justement cette perspective que la systémique adopte dans les différents domaines de son application, et je la considère tout de même riche en développements possibles en raison de son essence antiréductionniste et pour la proximité qu'elle entretient avec de puissantes intuitions du sens commun qui trouvent un sens de réalité adéquat dans les procédures d'identification exprimées par les actes linguistiques courants.

L'autre perspective, qui n'est pas une alternative à celle-ci, estime simplement que « système » n'est, en aucun sens, réductible à « élément », puisque si chaque « élément » est système, cela veut dire soit que « système » a été pensé positivement, soit qu'une régression à l'infini a lieu. Or, si « élément » est ce qui équivaut ontologiquement à « objet », simplement ou comme l'une de ses composantes, alors « système » ne signifie pas « objet » (de quelque manière que ce soit : comme ensemble de substrat et de propriétés, de substance et d'accidents, comme faisceau de propriétés ou comme faisceau de tropes...), même si l'on entend par objet quelque chose d'unitaire composé d'éléments *évidemment en relation entre eux*. Dans ce dernier cas, en effet, les relations sont encore pensées comme *propriétés des* éléments-parties qui composent le système, de sorte que ce que nous pourrions appeler « objet-système » dispose de *propriétés relationnelles*. Autrement, le système serait une structure relationnelle, et donc la relation est interprétable en soi, sans que cela ne donne lieu à la transformation de la relation en élément. J'entends donc « relation » en la distinguant de « propriété relationnelle » : relation sans laquelle aucune identité et donc existence ne se donne.

Certes, l'idée même de « propriété relationnelle » n'est pas simple à éclaircir. Mais il est en particulier difficile de comprendre comment une relation interprétable selon elle-même est possible sans que cela donne lieu à la transformation de la relation en élément, c'est-à-dire sans l'hypostatiser, et sans la penser immédiatement et simplement comme relation causale. Il est peut-être possible d'interpréter la relation d'interaction comme une causalité *sui generis*, en tenant compte du fait que les causes sont, à leur tour, des systèmes ; après tout, même l'idée de relation causale et en général la notion de causalité sont difficiles à définir (et sûrement une conception mécaniste-processuelle de la causalité est mise durement à l'épreuve par la physique contemporaine), au point que des études récentes, au lieu de chercher à repérer une « relation objective de causalité », cherchent plutôt à comprendre les différentes manières selon

lesquelles les entités, les états de choses et les événements peuvent être connectés entre eux. En somme, il émerge toujours plus, dans la littérature de la philosophie de la physique, une conception pluraliste de la causalité, susceptible de montrer les intersections entre différentes approches (processuelle, contrefactuelle, manipulative, etc.)<sup>4</sup>.

En tout cas, en réfléchissant sur certaines entités qui montrent le mieux leur nature systémique, on peut peut-être s'approcher de l'idée de relation comme catégorie principale. Peut-être à partir de celles-ci pourra-t-on ensuite ouvrir un discours plus général, susceptible de montrer au moins la possibilité d'une pluralité de degrés de lecture de la réalité. Il me semble que l'on peut indiquer au moins les types suivants d'entités problématiques, qui peuvent être examinés selon différentes stratégies dans lesquelles émerge le thème de la relation : les entités étudiées par la théorie quantique des champs<sup>5</sup>, auxquelles s'applique précisément la systémique en tant que philosophie de la physique ; les entités que nous avons coutume d'appeler personnes ; ce que l'on appelle les œuvres d'art, les corps virtuels (à celles-ci on ajoutera une entité tout à fait *sui generis*, qui fonctionne aussi comme modèle fondamental pour comprendre le monde créé en tant que structure relationnelle : la Trinité divine).

## Corps virtuels

En ce qui concerne le corps virtuel au sens propre, nous pouvons l'entendre comme un environnement structurellement relationnel et essentiellement interactif ; nous allons donc examiner à grands traits l'ontologie du corps-environnement virtuel.

Pour la décrire de manière très synthétique, nous pouvons en énoncer les caractéristiques essentielles<sup>6</sup> : l'*intermédiarité* et la *virtualité*<sup>7</sup> – caractéristiques étroitement liées. Je considère que les corps virtuels sont des réalités *intermédiaires*<sup>8</sup> pour deux raisons fondamentales : le corps environnement-virtuel, puisqu'il se phénoménise dans l'interactivité et échappe à la dichotomie entre « intérieur » et « extérieur » ; il n'est ni un produit cognitif de la conscience, ni une image de l'esprit – puisque l'utilisateur est conscient de faire l'expérience d'une réalité

*autre*, aussi dans le sens d'un redoublement synthétique paradoxal de la perception – ni « extérieur » à elle – puisqu'il dépend tout de même de l'action de l'utilisateur. Le corps-environnement virtuel est donc extérieur-intérieur (cela, que je considère comme un point essentiel, peut évidemment être discuté, seulement on fera attention à ne pas supposer que les termes « intérieur » et « extérieur » sont pris ici de manière ingénue ou « naturaliste », ou qu'ils n'ont pas un « sens phénoménologique »)<sup>9</sup>. Cela signifie que les corps virtuels ne doivent pas être compris exactement comme des représentations de la réalité, mais comme des réalités construites d'une manière essentiellement différente de ces autres réalités constituées par la participation circulaire du corps vivant avec le monde, qui, grâce à la perception-vision, traverse le corps et devient un geste, un mouvement du corps, éventuellement médié par des instruments de reproduction analogique, et donc image. Les corps-environnements virtuels sont plutôt des « fenêtres artificielles qui donnent accès à un monde intermédiaire<sup>10</sup> » dans lequel l'espace-même est le résultat d'une interactivité, le monde n'arrive pas comme une prise de distance, mais comme un sens-sentiment de l'immersion, et le corps, étant perçu comme autre, assume le sens de sa réalité, de son effectivité, comme incision pathique et imaginaire, comme production d'émotion et de désir, au point que la sensation de réalité transmise par l'environnement virtuel dépend en grande partie de son efficacité à provoquer des émotions chez l'utilisateur<sup>11</sup>. Ainsi, le corps-environnement virtuel est un intermédiaire non seulement comme médiation entre modèle informatique et image sensible, mais avant tout un intermédiaire entre intérieur et extérieur comme faces d'un même phénomène, un lieu étrange où la frontière devient territoire. Ainsi les corps-environnements virtuels ne sont ni de simples images, ni de simples corps, mais des corps-images qui échappent à la distinction ontologique entre « objet » et « événements », puisque, comme les « objets », ils ont une relative stabilité et ils perdurent dans le temps, mais, tout comme les « événements », ils n'existent que lorsque l'interactivité se

produit. L'individu qui en résulte est concret, en tant que perceptible et sujet-objet d'actions, mais il est « particulièrement subtil », justement parce qu'il est interactif. Il s'agit d'un hybride qui a un statut ontologique incertain ; nous pouvons aussi l'appeler corps subtil d'un monde non continu, composé de points-données qui se manifestent sous forme de fluidité et de densité et qui saturent la perception : un corps que la numérisation rend léger, qui a l'interactivité comme condition de manifestation. C'est, en somme, une chose du monde naturel-artificiel, qui s'insère dans l'espace ouvert par la célèbre distinction, puissante et paradigmatique, opérée dans la *Physique* d'Aristote, entre les choses qui « existent en nature » et les choses « qui existent par d'autres causes », c'est-à-dire les étants produits par la technique et qui ne possèdent donc en eux « aucune tendance innée au changement<sup>12</sup> ». Cela dit, le corps virtuel est « certainement » artificiel, produit par la technique, mais il a en même temps, ou mieux, il est, une tendance « innée » au changement, qui ne dépend pas de ses composants naturels mais de sa propre « nature », du fait de son être structurellement événement. Hybride, donc artificiel-naturel, en quelque sorte presque système « vivant », ou, dans le jargon physique, système dissipatif<sup>13</sup> : non seulement *objet-événement*, donc, mais *sujet-objet*, le corps virtuel est proprement un étant qui existe en tant que – et seulement en tant que – rencontre, comme on a pu le remarquer, entre une écriture numérique et un corps rendu sensible à celle-ci, et donc comme interactivité constitutive, et cela induit à concevoir la relation (la rencontre) comme constitutive en soi d'entités et donc distincte des propriétés relationnelles, et à construire une ontologie, encore largement inédite, des relations, une expansion reconnaissante de l'aménagement du monde.

### Vers un art virtuel

Or, je ne crois pas que soient déjà apparues des œuvres d'art<sup>14</sup> qui soient des corps-environnements virtuels dans le sens décrit ci-dessus, pas même comme projets ou comme expérimentations. Il faut tout de même suivre avec intérêt ces recherches qui travaillent les

qualités interactives et immersives, souvent distinctes et dans des directions différentes, parfois entrelacées, des utilisations esthétiques que les processus de numérisation rendent possibles<sup>15</sup>.

Toutefois, à cet égard, une expérience artistique pertinente et que l'on peut désormais historiciser<sup>16</sup> par rapport à la substance pathique de l'art interactif, accentuée par l'utilisation des interfaces naturelles et donc par l'absence de prothèses technologiques greffées dans le corps du spectateur, et par une plus grande, mais relative immédiateté de l'expérience, est représentée par les « environnements sensibles » de Studio Azzurro, conçus comme un « *journey of feelings* »<sup>17</sup>. À partir de ces expérimentations, Studio Azzurro a d'une part développé une réflexion sur le sens de l'interactivité par l'opération artistique, et d'autre part lancé un espace d'expérimentation artistique qui me semble parmi les plus prometteurs, justement grâce à son importance éthique potentielle.

La recherche de Studio Azzurro s'est engagée en ce sens, par exemple à travers l'élaboration de musées thématiques du territoire compris comme espaces interactifs d'identités et de mémoire :

« Nous ne raisonnons plus en un sens strictement muséal, mais en termes de lieux de "condensation" où la mémoire du passé se confronte avec une participation du présent... Nous partons d'éléments caractéristiques de type historique ou productif... Nous recueillons des images et des témoignages et nous les immergeons dans nos systèmes interactifs. Ainsi le scénario – en plus de raconter un passé, une histoire – raconte quelque chose des langages mêmes avec lesquels il est mis en scène<sup>18</sup>. »

Il s'agit de repenser le passé personnel et collectif au futur, pour en faire un projet, comme cela ressort des installations intitulées *Porteurs d'histoires* (développées depuis 2008), dans lesquelles se produit « une réactualisation procédurale et interactive des histoires individuelles dont l'archive non écrite de chaque communauté est composée. Dans la série d'installations qui a pour titre *Porteurs*

*d'histoires*, un morceau de tissu urbain, comme la paroi extérieure d'un bâtiment, est transformé en un grand écran sensible (on pourrait dire un « *touch wall* »), présentant des images de personnes en transit qui peuvent être arrêtées par le toucher de la main et qui sont invitées, par ce geste, à raconter une histoire ou à proposer une réflexion personnelle sur un lieu ou sur une thématique. Mais dans une perspective projectuelle, ce *work in progress* prévoit que le spectateur puisse librement décider d'entrelacer ou d'opposer à ce qu'il vient d'écouter d'autres histoires ou d'autres réflexions, dans une stratégie complexe et évidente de réorganisation expérientielle de l'archive : une interminable « conversation » sur le passé et sur le présent rendue possible par les ressources spécifiques de l'image électronique<sup>19</sup>.

Je crois que cette projectualité artistico-technologique, désormais historicisable, va dans la même direction que ce que le psychologue et philosophe américain John Dewey a développé dans *Art as Experience* (1934) – ce que Walter Benjamin appelait alors la « politisation de l'art » – et de la tâche qu'il nous confiait de :

« *restore continuity between the refined and intensified forms of experience that are works of art and the everyday events, doings, and sufferings that are universally recognized to constitute experience*<sup>20</sup>. »

Engager l'âme des lieux, la mémoire des personnes et la culture que les espaces habités expriment, via les technologies d'avant-garde, de manière à la faire parler « à nouveau », de manière inédite et productive ; unir le souvenir et le récit de la tradition avec des formes d'interactivité qui, en les contaminant, les rendent riches d'expériences : plus l'expérimentation artistique saura interagir avec la nouvelle culture muséale, capable de penser l'art comme occasion d'expérience collective et participative orientée vers le futur, vers des formes et des langages non standardisés qui invitent au dépassement des clichés perceptifs et cognitifs, et surtout plus elle saura dialoguer avec ces tendances ouvertes et sans scrupules de la conception urbaniste et territoriale qui tente aujourd'hui de dépasser

la culture abstraite du « plan régulateur » en reconsidérant les dimensions de la temporalité et de l'invisible que la logique cartographique avait contraint à abandonner, plus il sera alors possible de travailler dans la direction d'un éthos esthétique de quelque utilité.

Traduit de l'italien par Gael Caignard.

<sup>1</sup> Cet article divulgue certains contenus de mon livre *Image, Art and Virtuality. Towards an Aesthetics of Relation*, sous presse chez Springer.

<sup>2</sup> L. URBANI ULIVI, « Mind and Body. Whose? Philosophy of Mind and the Systemic Approach », in L. URBANI ULIVI (ed.), *The Systemic Turn in Human and Natural Sciences. A Rock in the Pond*, Cham-New York, Springer, 2018, 195.

<sup>3</sup> M. DELL'UTRI, « Introduzione », in M. DELL'UTRI (dir.), *Olismo*, Macerata, Quodlibet, 2002, VII.

<sup>4</sup> Je trouve intéressante, puisque cela est cohérent, il me semble, avec le premier type de perspective systémique que l'on a signalé, l'approche de Peter Menzies, qui considère que la *context-sensitivity* devient intrinsèque aux conditions de vérité des assertions causales (cf. P. MENZIES, « Difference-Making in Context », in J. COLLINS, N. HALL, L. A. PAUL (eds.), *Causation and Counterfactuals*, Cambridge, MIT Press, 2004, 139-180, en particulier 151).

<sup>5</sup> Pour une introduction conceptuelle et pour une première bibliographie, voir G. VITIELLO, « Oggetto, percezione e astrazione in fisica », in F. DESIDERI, G. MATTEUCCI (dir.), *Dall'oggetto estetico all'oggetto artistico*, Florence, Firenze University Press, 2006, 11-21.

<sup>6</sup> Pour des informations plus détaillées voir R. DIODATO, « Ontology of the Virtual », in S. CHiodo, V. SCHIAFFONATI (eds.), *Italian Philosophy of Technology*, Cham, Springer, 2021, 233-245.

<sup>7</sup> Sur le concept de « virtualité » et pour les nombreuses définitions de « virtuel », voir la première partie, « *The Foundation of Virtuality* », de M. Grimshaw (ed.), *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford-New York, Oxford University Press, 2014, 17-125.

<sup>8</sup> Cf. surtout Ph. QUÉAU, *Metaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, Seyssel, Champ Vallon/INA, 1989.

<sup>9</sup> À ce sujet voir R. DIODATO, « Phenomenology of the Virtual Body : An Introduction », *Analecta Hus-*

*serliana CXXI*, 2018, 569-579.

<sup>10</sup> Ph. QUÉAU, *Metaxu*, op. cit., 18.

<sup>11</sup> Cf. G. RIVA, A. GAGGIOLI, *La realtà virtuale*, Florence, Giunti, 2019, 115-130.

<sup>12</sup> Aristote, *Physique*, II, 1, 192 b.

<sup>13</sup> Pour une approche de l'étude des systèmes biologiques en termes de théorie quantique des champs, cf. E. DEL GIUDICE, « The psycho-emotional-physical unity of living organismo as an outcome of quantum physics », in G. GLOBUS, K. PRIBRAM, G. VITIELLO (eds.), *Brain and Being. At the boundary between science, philosophy, language and arts*, Amsterdam, Benjamins, 2004, 71-88 ; G. VITIELLO, « The dissipative brain », in G. GLOBUS, K. PRIBRAM, G. VITIELLO (eds.), *Brain and Being*, op. cit., 315-334. Les études d'Emilio Del Giudice et de Giuseppe Vitiello permettent de mettre en route un projet de recherche intégré entre physique et esthétique, un champ d'intersection qu'il faut, à mon avis, entretenir avec soin.

<sup>14</sup> Je ne m'occupe pas ici d'« œuvre d'art » comme exemple de système, mais seulement du rapport entre corps virtuel et opération artistique.

<sup>15</sup> Pour des informations plus détaillées voir R. DIODATO, *Esthétique du virtuel*, Vrin, Paris 2011.

<sup>16</sup> Cf. V. VALENTINI (dir.), *Studio Azzurro. L'esperienza delle immagini*, Milan, Mimesis, 2017 (en particulier S. BORUTTI, « L'arte relazionale di Studio Azzurro: alcune questioni filosofiche », 97-108). Pour une synthèse, voir L. MARCOLINI, « Studio Azzurro: un percorso », *Arte Cristiana* 912, 2019, 192-205.

<sup>17</sup> Comme on peut le lire sur leur site [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)

<sup>18</sup> « Oltre i confini delle immagini : l'estetica delle relazioni. Conversazione con Paolo Rosa a cura di B. Di Martino », in B. DI MARTINO (ed.), *Studio Azzurro. Tracce, sguardi e altri pensieri*, Milan, Feltrinelli, 2007, 48-49. Les premières expériences ont été le musée de la Resistence de Fosdinovo et le musée de la roue en province de Biella, sur la culture textile, et le remarquable Museo della mente, auprès de l'hôpital santa Maria della Pietà de Rome, consacré à l'expérience de la folie.

<sup>19</sup> P. MONTANI, *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Rome-Bari, Laterza, 2010, 69.

<sup>20</sup> J. DEWEY, *Art as experience*, New York, Perigee Books edition, 1980 [1934], 3.

# Art(s) and (some) Thoughts

## Art(s) et (quelques) réflexions