
Œuvre éclatée, œuvre participative

Carole HOFFMANN

LARA (Laboratoire de Recherche en Audiovisuel) – Université Toulouse II le Mirail

18^{ème} section (Arts)

À partir des années 1950, selon Edmond Couchot, les pratiques artistiques sont passées de la production au processus [de création], et de l'étude à l'expérimentation (Couchot, 2000). C'est de l'expérimentation de l'artiste dont il s'agit mais aussi de celle du spectateur qui très rapidement à partir de cette époque est largement sollicité à participer à l'actualisation de l'œuvre voire à sa construction. Cela passe par des pratiques rationalistes, systématistes, qui reposent sur des règles très précises, et qui par des effets d'optique interpellent et modifient la perception du spectateur ; c'est le cas de l'art cinétique dans les années 1950, puis plus tard dans l'op'art (l'art optique) dans les années 1965. Mais ce sont aussi les pratiques de l'art corporel, du body art, qui dans ces mêmes années vont intégrer la participation du spectateur dans les démarches artistiques, lorsqu'elles relèvent du happening ou de la performance. C'est par un véritable langage du corps que l'artiste va rendre compte de son être au monde, par la mise à l'épreuve dans son endurance, dans sa concentration et dans sa relation à l'autre.

L'introduction de l'ordinateur dans les pratiques artistiques contemporaines va ouvrir sur un champ des possibles encore inexploré en matière d'expérimentation : l'artiste va user des arrangements les plus diversifiés grâce à la dimension combinatoire qui va permettre la déclinaison de configurations qui se prêteront à de multiples variations. Cette pratique de l'expérimentation, de l'amont de la production par l'artiste va trouver des répercussions en aval, par l'élaboration de dispositifs qui invitent le spectateur à agencer ses propres configurations, à partir d'un univers de probabilités incommensurable qu'il va singulariser. L'essentiel n'est plus tant dans ces pratiques, l'œuvre finalisée, que l'accomplissement de l'acte, le processus de réalisation qui permet une actualisation de l'œuvre sans cesse renouvelée.

Nous poserons comme hypothèse que :

- Le passage de la production au processus va permettre l'intégration du spectateur dans l'acte de création
- La participation du spectateur est rendue possible parce nous passons de l'image au système

1. De l'expérimentation de l'artiste à l'expérimentation du spectateur

La pratique de l'expérimentation se prête parfaitement à l'ordinateur qui est multimédia c'est-à-dire qui permet, sur un même support, d'intégrer, de traiter numériquement et de diffuser simultanément des éléments de nature différente, c'est-à-dire du texte, de l'image - fixe ou animée - et du son, et ceci dans leur interrelation, in situ ou à distance. Si l'ordinateur permet d'intégrer toutes ces données hétérogènes à la base, c'est parce qu'il traduit toutes les informations, quelles qu'elles soient, et quelle que soit leur nature, sous la forme

d'algorithmes, formules mathématiques qui se matérialisent en une suite binaire de 0 et de 1. Elles sont uniformisées dans l'unimédia (Debray, 1997 : p. 90). En ce sens l'image numérique est spécifique et révolutionnaire dans le sens où elle n'est plus la trace ou l'empreinte du réel, comme l'est par exemple la photographie, fixée sur les sels d'argent, mais elle passe par la médiation du langage, d'un langage formalisé, le langage de programmation, que l'image soit modélisée directement sur ordinateur ou qu'elle soit restituée par le biais de périphériques.

Les toutes premières œuvres réalisées sur ordinateur dès les années 1960, très géométriques, pour des raisons en partie techniques, sont réalisées à partir d'algorithmes directement programmés sur ordinateur. Cette pratique permet d'obtenir un panel de possibilités graphiques extrêmement vaste en faisant varier certains paramètres de ces formules mathématiques. « A partir d'un nombre très limité de propositions de base, l'ordinateur décline des suites quasi infinies de variations » (Couchot, 1998 : p. 165). Deux facteurs vont être pour cela essentiels, les éléments de base, simples et géométriques, et les modes d'assemblage, « l'algorithme combinatoire » (Moles, p. 107) qui permettront de proposer toute une série de combinaisons extrêmement diversifiées.

L'art permutatif d'Abraham Moles va en ce sens ; l'auteur parle aussi d'esthétique permutative ou combinatoire. « La permutation, écrit-il, est une combinatoire d'éléments simples de variétés limitées ouvrant à la perception l'immensité d'un champ des possibles. La permutation est un instinct fondamental de la pensée rationnelle. Dès que la raison découpe le réel en catégories, le démon du jeu souffle à l'homme la permutation. La permutation réalise cette *variété dans l'uniformité* qui est l'un des éléments fondamentaux de l'œuvre artistique » (Moles, p. 119). Les règles peuvent être aléatoires, basées sur des modèles statistiques et probabilistes. L'artiste est alors lui-même confronté à une certaine part de surprise face à son œuvre qui semble vivre de sa propre vie, bien que ce soit dans les limites du programme.

Michaël Noll va ainsi analyser le répertoire formel et les modes d'organisation d'une œuvre de Mondrian afin de produire un panel de « possibles » issu des nouvelles combinatoires de l'ordinateur. Pour *Computer composition with lines* (1964), l'auteur aura fourni à l'ordinateur un certain nombre de données : « nature des éléments (carreaux ou barres noires plus ou moins allongées), insertion dans une figure globale (cercle) et densité moyenne en chaque point du tableau » (Moles, p. 104), pour obtenir une œuvre inspirée de celle de Mondrian. L'auteur rappelle ainsi que la conception néoplasticiste développée par Mondrian avait recours elle-même à un programme rationnel et radical : utilisation exclusive d'horizontales et de verticales, de couleurs primaires dans des espaces bidimensionnels.

Dans *Premier Colorix* (1975-1976) de Hervé Huitric et Monique Nahas, la moindre manipulation de pixel permet d'obtenir automatiquement un nouveau visuel, à l'époque sérigraphié car la visualisation à l'écran n'était pas encore possible. Nous sommes confrontés à « l'image-matrice » (Couchot, 2000 : p. 134) : l'image physique constituée à l'écran de l'ordinateur par une matrice en deux dimensions de pixels, correspond point par point à une matrice numérique, qui mémorise la position de chacun des pixels ainsi que leurs valeurs lumineuses et chromatiques. « Le pixel fait ainsi office d'échangeur, - minuscule - entre l'image et le nombre. Il autorise le passage du nombre à l'image » (Couchot, 1998 : p. 134). Pour créer une image, il faut donc créer la matrice numérique correspondante sous forme mathématique. On peut aussi, à l'inverse passer d'une image analogique à une image numérique en la décomposant en nombres, l'image devient alors une image matrice. Mise en mémoire, cette matrice peut être dupliquée, modifiée. Chaque modification va entraîner une altération de l'image, donc de la répartition des pixels à l'écran. Les processus de fabrication en ce sens rompent avec ceux des images dites traditionnelles. Selon Couchot, « ils ne sont plus physiques mais computationnel » (Couchot, 1998 : p. 135).

Il semble que les potentialités plastiques et procédurales que nous offre l'ordinateur enrichissent le vocabulaire plastique de l'artiste et lui ouvre de nouvelles perspectives en matière de création, le confrontant par ailleurs à la question de la complexité que l'ordinateur est à même de gérer. L'ordinateur est à même d'insuffler un élan créateur et d'offrir à la vue des configurations que la main n'aurait pu tracer et l'esprit peut être envisager. « L'art permutationnel se pose pour but [...] d'exploiter systématiquement le champ des possibles ouvert par un « set » (ensemble) de règles. Il développe chez *l'artiste la conscience des possibles* et c'est désormais dans la richesse des variations que l'artiste place son imagination créatrice, plus que dans une adéquation à une *quelconque réalité* dont la sensibilité moderne s'affranchit de plus en plus. [...] Il n'y a plus de blé, de champs et de canaux, de femmes nues ou de chevaux ; il y a des éléments de perception, des lignes, des droites, et des triangles, des taches de couleur, des formes, et il est un ordre pour les combiner » (Moles, 1990 : p. 124). C'est une vision empreinte du structuralisme que nous retrouvons chez Abraham Moles, dans laquelle ce qui compte avant tout, dans cette appréhension globale de l'objet étudié, ce sont les relations d'équivalence ou d'opposition qui permettent de définir les éléments d'un système, entre eux. C'est cet ensemble de relations, au-delà l'élément et le tout, qui constitue la structure.

C'est cette mise en relation, productrice de configurations plastiques et de sens pour l'auteur qui d'une certaine façon va être transférée et être mise entre les mains du spectateur qui va pouvoir composer à son tour en actualisant l'œuvre. L'ordinateur, outre le fait qu'il est multimédia, permet aussi de tisser des relations entre des éléments (textes, images, sons) inscrits dans une base de données, de les combiner sans être tributaire de la linéarité et de la chronologie, et de façons multiples et renouvelées. Le mode hypertexte (et hypermédia lorsqu'il y a pluralité de médias) le permet : les fragments indépendants que compose chacune des images, des textes ou des sons ne sont, en effet, pas articulés dans l'hypertexte, de façon linéaire mais sont combinés en fonction de modes d'interconnexions et d'interaction spécifique à l'outil, et ceci par des liens qui mettent en relation ces différents fragments, ces différents contenus, proposant ainsi une multitude de configurations possibles en fonction des différents parcours qui s'effectuent dans le réseau d'informations. L'hypertexte se construit donc autour de nœuds d'informations, de liens qui permettent de tisser ces informations de façon multidirectionnelle dans un réseau.

Alors que l'ordinateur restitue les données identiques à elles-mêmes, c'est le spectateur qui fait le lien entre celles-ci, par interactivité, et dans un parcours dynamique, donnant à voir une version de l'œuvre guidée par ses choix. L'ensemble n'étant pas envisagé comme un tout cohérent et figé, mais comme une somme des possibles, le regard et l'esprit du spectateur ricochent d'un élément à un autre, d'un environnement à un autre, d'une époque à une autre en fonction de ses choix. □ L'œuvre *Somnambule* de □ Jean-Jacques Birgé, Nicolas Clauss et Didier Silhol □ fonctionne en ce sens. Douze tableaux et leurs préludes constituent un spectacle chorégraphique interactif. Le tableau *Gost* est une chorégraphie de mains et de jambes qui sont là pour rappeler la nature hétérogène des données initiales : peinture, vidéo, musique et danse mais qui met en exergue aussi l'ambiguïté qui se joue dans une œuvre numérique où virtuel se fond et se confond avec le réel : le corps est stratifié par une mise en abîme où vidéo, projection du corps dans l'image, et ombre, se font écho et s'interpénètrent dans une danse langoureuse. Ici le spectateur se prend à jouer de ce corps qui se donne à manipuler, en interagissant avec l'image, créant sa propre partition sonore et plastique.

À partir d'une même œuvre, les parcours multiples et multidirectionnels proposent toute une série de variantes, grâce au principe de la combinatoire d'une part, mais aussi grâce à la possibilité qu'a le spectateur de gérer la relation au temps (il peut passer plus ou moins de

temps à visualiser les images et écouter les sons). Au rôle dynamique que le spectateur a sur la construction de l'œuvre en reconfiguration permanente, s'articule son jeu d'interprétations dans une réception sans cesse renouvelée. C'est notamment le cas des récits interactifs dans lequel le spectateur essaie de construire un dispositif de représentation diégétique, prenant véritablement en charge la narration à partir des éléments fragmentaires qui lui sont donnés à voir et qu'il articule au gré des liens qu'il actualise. L'« éventail de possibilités interprétatives » (Eco, 1965 : p. 11) dont parle Umberto Eco se trouve amplifiée dans ces œuvres ouvertes aux multiples configurations. Marcel Duchamp avait déjà noté l'importance du rôle du spectateur dans la création en disant « Somme toute, l'artiste n'est pas seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'œuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et en interprétant ses qualifications profondes et par là ajoute sa propre contribution à l'acte créatif » (Duchamp, 1994 : p. 189). Dans les œuvres multimédia, les différents parcours sont autant de possibles à recréer.

A nouveau, ce qui prime dans ces œuvres virtuelles constamment modifiables, c'est davantage le processus que l'œuvre achevée. L'œuvre est un devenir et non pas un état ; elle est un potentiel de possibles à actualiser. Elle est constamment en train de se faire, elle se construit « dans les entrelacs de ses algorithmes » (Quéau, 1989 : p. 328) forte de la fluidité du matériau qui la constitue, le langage qui permet la constante métamorphose de l'image, la « diamorphose » selon Couchot (Couchot, 1996). Mais forte aussi de la participation du spectateur qui prolonge l'œuvre dont le créateur a envisagé les potentialités sans pouvoir véritablement la maîtriser. C'est le spectateur qui, par ses actions sur l'œuvre interactive va tisser un jeu d'images, de textes et de sons pour lequel il enrichira le sens envisagé préalablement par l'auteur, ceci en fonction de son histoire personnelle, de sa mémoire et de sa relation au monde. Cet entre-deux de l'image devient momentanément le territoire exclusif du spectateur, un territoire de production de sens qui fonctionne comme ellipse à réinterpréter sans cesse. Il y a autant de versions du monde, au sens où l'entend Goodman, (Goodman 1992) qu'il y a de combinaisons possibles entre images, textes, sons et temporalité envisagés dans leur articulation.

2. De l'image au système : l' « œuvre éclatée »

« La production d'œuvres utilisant les nouvelles technologies engage plus activement des modes de pensée et de connaissance fondés sur l'association et le rapprochement plutôt que sur l'enchaînement, et procède par sauts d'un registre à l'autre et par recombinaison de sources multiples », nous dit Anne-Marie Duguet (Duguet, 1996). Certaines œuvres contemporaines qui ne relèvent pas du numérique en intègrent cependant les processus et fonctionnent sur le mode hypermédia : elles permettent de générer de multiples lectures, au gré des parcours dans une structure arborescente, du temps imparti pour parcourir l'œuvre et des associations parfois aléatoires entre le texte et l'image.

L'œuvre est éclatée, nous dit Anne-Marie Duguet, elle n'est plus unique et centralisée, de la même façon que du point de vue de la réception, c'est la question du point de vue qui est remise en cause, et c'est « la question du dispositif [qui] est à examiner plus particulièrement dans la mesure où celui-ci déplace l'attention autrefois portée à la seule image, du côté d'un système et d'un ensemble de relations » (Duguet, 1996). Les rapports possibles entre le spectateur, l'image et l'espace ouvre une infinité d'expériences possibles.

De nombreux artistes issus de la vidéo vont remettre en cause la vision frontale et le point de vue unique issus du mode de représentation perspectiviste de la Renaissance. Dans *Cage in Cage* (1984) de Nam June Paik, le spectateur doit nécessairement se déplacer parce que les barreaux de la cage dans laquelle se trouvent des téléviseurs perturbent la lisibilité des vidéos

qui y défilent, et interfèrent sur la narration que le spectateur se crée au travers de la combinaison et association des différentes images en mouvement.

Mais c'est aussi dans l'installation qui intègre véritablement le spectateur dans sa relation à l'espace que va se matérialiser le concept d'œuvre éclatée tel que l'envisage Anne-Marie Duguet. L'installation est l'ensemble des relations entre l'objet et l'espace architectural, qui fait que le spectateur ne peut jamais qu'avoir un seul point de vue à la fois sur l'œuvre. Dans *The Swing* (1999) de Marie-Jo Lafontaine, c'est la disposition des écrans vidéo qui ne permet pas une vision globale de l'œuvre ; elle oblige véritablement le spectateur à se déplacer dans l'espace de l'installation. Dix sept moniteurs vidéo sont installés sur des stèles de bois peint, disposées dans l'espace avec des orientations différentes. Le film en noir et blanc d'une durée de huit minutes présente trois séquences dans lesquelles des petites filles jouent de la balançoire. Ici aussi il y a autant d'histoires qu'il y a de parcours physiques, et ceci au gré des choix et en fonction du temps imparti pour traverser l'espace, durée que le spectateur peut moduler par des jeux d'accéléérés, de ralentissements mais aussi de rupture.

« Marie-Jo Lafontaine ne fait pas de la vidéo. Marie-Jo Lafontaine ne fait pas des histoires qui ont un début et une fin. Elle utilise l'image électronique et le dispositif qui la rend possible comme d'autres utilisent le pinceau, la toile, le bronze ou le burin... Son travail relève en ce sens davantage de la sculpture, de l'environnement, que d'une mise en scène narrative, tant il prend en compte l'espace, tant il déconstruit les structures traditionnelles du récit. [Certaines de ses œuvres] soulignent de manière particulièrement spectaculaire une volonté de ne pas se situer dans la perspective d'une image unique mais dans celle de la multiplication des points de vue. L'art de Marie-Jo Lafontaine est avant tout une affaire de points de vue. Il oblige, en effet, le spectateur à déplacer son regard et son attention dans un jeu de va-et-vient qui annule toute contemplation de type pictural ou même cinématographique » (Marcadé, 1985). En effet, dans ces cas précis, l'œuvre ne peut désormais plus être saisie qu'au travers du parcours qu'effectue le spectateur dans l'espace qui l'intègre. Celle-ci peut être imaginée dans sa globalité car le spectateur a un aperçu sur sa configuration et son occupation dans l'espace, mais ne peut être appréhendée dans la totalité de l'ensemble de ses points de vue.

Dans *Télématic Vision* de Paul Sermon (1992), le spectateur est aussi partie intégrante de l'œuvre qu'il ne pourra jamais cependant posséder dans la multitude de ses configurations ; ce n'est plus tant le point de vue dans sa relation à l'espace qui est en cause ici, mais celui dans sa relation au temps : en effet, cette installation actualisée par les spectateurs se construit dans la durée et prolongent indéfiniment, dans une relation interactive avec les spectateurs qui se succèdent. Cette œuvre permet de combiner ici deux actions qui se situent dans deux lieux différents ; le public est invité à s'asseoir dans un canapé situé à l'entrée du lieu d'exposition, et de la même façon, des visiteurs peuvent s'installer dans un deuxième canapé situé à la sortie de l'exposition. Chacun des spectateurs peuvent visualiser sur l'écran d'un téléviseur placé devant lui, sa propre image couplée à l'image du ou des visiteurs situés à l'autre bout du bâtiment, et ceci en temps réel, grâce à un générateur d'effets vidéo qui permet de coupler par mixage, les deux images. L'expérience ici est unique et jamais renouvelable dans les mêmes conditions, et la situation propose de multiples combinaisons : notre propre image avec celle d'un interlocuteur virtuel, présent à l'écran, mais pas à côté de nous car à l'autre bout de la pièce ; notre propre image avec des voisins réels présents à côté de nous et sur l'image, et des voisins virtuels seulement présents à l'image, et absents physiquement car à l'autre bout de la pièce. L'ensemble des participants se renouvelant sans cesse, renouvelle l'œuvre.

L' « œuvre éclatée » nous ramène constamment à multiplier les points de vue sur l'image, à arpenter pour cela les espaces et à expérimenter les confrontations à l'autre. Comment envisager ce type de pratique aujourd'hui alors que les images envahissent constamment le quotidien, via notamment les médias ? Catalyseurs de consommation, elles se remplacent mutuellement et successivement en un flot continu, tenant constamment le consommateur en haleine. À l'ère de l'instantanéité, l'image instaure le règne du provisoire et de l'éphémère, qu'attise d'ailleurs l'obsolescence programmée du monde marchand. C'est l'ère du zapping où toutes les informations se valent dans un mouvement sans fin, et de fait ne retiennent pas l'attention. Peut-on envisager être aussi hypnotisé par le scintillant de l'écran ? Le zapping ne vide-t-il pas de leur sens, dans une errance éperdue, les images mises bout à bout ? Comment envisager une relation avec l'œuvre éclatée qui peut sembler reproduire la pratique du zapping mais qui vise, quant à elle, à produire du sens dans la confrontation des images ? Dans la révélation de la relativité du monde par la multiplication des points de vue qu'offre l' « œuvre éclatée », n'est ce pas un positionnement en tant qu'être singulier que recherche le spectateur, en quête incessante d'une actualisation de sa vision du monde ? Dans cette volonté de singularisation, ne retrouve-t-on pas la vision qu'a Gabriel Tarde de la société dans *Les lois de l'imitation* ? Il dit « [...] quand au lieu de se régler sur quelqu'un ou sur quelques-uns, on emprunte à cent, à mille, à dix mille personnes, considérées chacune sous un aspect particulier, des éléments d'idée ou d'action que l'on combine ensuite, la nature même et le choix de ces copies élémentaires, ainsi que leur combinaison, expriment et accentuent notre personnalité originale » (De Tarde, 1979 : p. XX).

COUCHOT Edmond, « Une marge étroite mais fertile... », conférence, 15 avril 1992, *Actualité du virtuel*, Paris, Musée national d'art moderne/ Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, 1996, CD-ROM

COUCHOT Edmond, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, éd. Jacqueline CHAMBON, 1998

COUCHOT Edmond, Conférence, *ISEA 2000, Révélation, Symposium international des Arts Électroniques*, Paris, 7-10 décembre 2000

DEBRAY Régis, *Transmettre*, éd. Odile Jacob, 1997

DE TARDE Gabriel, *Les lois de l'imitation*, 1890, Slatkine, Genève, 1979

DUCHAMP Marcel, *Duchamp du signe. Écrits*, Paris, éd. Flammarion, 1975, 1994

DUGUET Anne-Marie, « Questions de l'art », Revue virtuelle n°2-3, *Anthologies*, 17 juin-11 octobre 1992, *Actualité du virtuel*, Paris, Musée national d'art moderne/ Centre de création industrielle, Centre Georges Pompidou, 1996, CD-ROM

ECO Umberto, *Opera Aperta*, Milan, Bompiani, 1962, *L'œuvre ouverte*, Seuil, 1965

GOODMAN Nelson, *Manière de faire des mondes*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992

MARCADÉ Bernard, *Extrait du catalogue vidéo Sculpture Marseille*, ARCA, 1985

Ludovia 2008 - Œuvre éclatée, œuvre participative

MOLES Abraham, *Art et ordinateur*, Paris, Casterman, 1971, Blusson, 1990

QUEAU Philippe, *Métaxu. Théorie de l'art intermédiaire*, éd. Champ Vallon, 1989