PROCESSUS CRÉATIFS PARTAGÉS POUR LE XXIEME SIÈCLE

Roland Cahen
Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle, Paris, France
roland.cahen@ensci.com

Il y aurait des œuvres dont la finalité est d'être finalisées et d'autres dont le processus serait l'œuvre.

Que veut dire une œuvre dont le processus est l'œuvre ?

Une œuvre à l'œuvre, jamais finie, en perpétuel devenir ? Une œuvre ouverte dont la finalité perd sa consistance ? Un chemin édifié lui-même en finalité ? Le déni de finitude érigé en œuvre ?

Un processus de conception artistique ou de design pourrait s'apparenter à une dérive entre : vœux, désirs, intentions, idées, projections métaphoriques, esquisses, différentes sortes de maquettes d'aspect ou fonctionnelles, référents et modèles, chartes fonctionnelles, représentations et présentations, canevas, scénarios et storyboard, prototypes, dispositifs expérimentaux..., etc.

Une œuvre est-elle un véritable aboutissement ? Ou bien, selon Giacometti, un début de quelque chose en devenir, tendu vers une perspective inaccessible ?

«La peinture que je fait... ne peut jamais être qu'un échec. Mais en réalité ce n'est qu'à travers l'échec même qu'on peut s'approcher un peu. C'est-à-dire que le fait de réussir ou rater, ça n'a plus aucun sens».

Alberto Giacometti - un homme parmi les hommes [1].

La question de l'œuvre processus n'apparait pas d'emblée comme la question principale posée par l'incursion de l'ordinateur dans l'art.

L'interactivité et l'indétermination ont certes pour effet une certaine infinitude des œuvres numériques. Mais elle est la condition de développement de nouveaux modes relationnels émergeants entre le spectateur et l'œuvre.

Le spectateur s'écrit peut-être souvent avec une faute de frappe, le *spectatuer*, ou enfile-t-il seulement un nouveau costume pour devenir un *spectacteur*.

Une œuvre qu'on pourrait désigner comme «à œuvrer par son public» : œuvre interactive et comportementale, ne remet-elle pas en question la finalité de l'œuvre, puisqu'elle sera différente à chaque expérience de spectateur. Une pièce, mon œuvre numérique, est donc un ensemble de possibles non finalisés. Les sons n'y sont pas complètement composés, c'est à dire pré-assemblés dans le temps, mais seront assemblés par le joueur selon les principes que j'ai établis dans mon projet afin que le joueur fasse l'expérience ou plus précisément

son expérience de l'œuvre. L'objet s'efface devant les règles de l'expérience.

Florent Aziosmanoff définit ainsi le processus du living art [2] [3] [4] : «Cette forme d'expression modifie le statut de l'objet d'art, le transformant en une altérité s'installant dans une «relation active» avec son public. La création d'une telle forme d'expression est fondée sur un système faisant fonctionner ensemble trois «moteurs» : les moteurs d'expression, de comportement et de perception.

Ces moteurs produisant la matière donnée au public sous la forme d'un kit de séquences semi composées, de règles et de sollicitations.

Il ne s'agit donc pas de fabriquer un dispositif libre, dont le joueur inventerait lui-même l'usage, car ce serait ma démission d'artiste. Un peu comme si un cuisinier se contentait de faire son marché et de poser ses paniers emplis d'ingrédients sur les tables.

L'œuvre processus demande au spectateur de s'intéresser au contexte ou au déroulement du projet de création pour apprécier, ce que tous ne sont pas prêts à faire. Un peu comme en politique, il y a ceux qui s'intéressent à la finalité et ceux, peut-être moins naïfs, qui s'intéressent à la politique.

Pour pousser la logique jusqu'à l'absurde, puisque le support numérique conserve la mémoire des actions successives de ma conception et/ou de la réalisation de mon œuvre, pourquoi ne pas exposer directement mon dernier ordinateur, avec mon œuvre dedans, comme le mouton du Petit Prince, c'est-à-dire toutes mes œuvres, leurs notices, esquisses, essais, forme finales...

L'analyse génétique de l'œuvre deviendrait l'œuvre. Une fiction d'œuvre en quelques sorte, ce que des artistes contemporains explorent également (par exemple, «la conférence des échelles» par Hubert Renard où l'artiste simule sa propre œuvre).

L'infinitude des œuvres processus peut donc apparaître comme une faiblesse, mais également comme extension du domaine de l'art ou comme une situation inévitable, propre à des processus vivant dont on doit se contenter, comme de l'infinitude des (in)achèvements de notre vie.

Des artistes ont travaillé sur des œuvres numériques collectives comme Olivier Auber et son Générateur Poïétique [5].

Pourtant on retrouve souvent des murs que chacun vient taguer à son tour, un clou chassant l'autre, sans projet collectif, social ni esthétique commun.

Malgré les tentatives de créer des œuvres collaboratives, le genre *open masterpiece*

ne décolle pas, ni le concept d'*open artwork*, et celui déjà ancien d'œuvre collective ou participative ne répond pas vraiment à la problématique de ce qu'on pourrait appeler œuvres processus ou processus à l'œuvre.

A l'inverse les mondes partagés ont rencontré un certain succès : sites collaboratifs, réseaux sociaux, les métavers... comme *secondlife*, les jeux en réseau...
Ce sont de véritables projets processus d'imaginaire partagés, mais peut-on les apparenter à des œuvres ? Facebook serait-il un pendant contemporain aux cathédrales du moyen-âge ?
Ou a-t-on plutôt affaire à des divertissements, de nouveaux bals masqués ?
A l'heure des brevets du vivant, on est toutefois porté à s'inquiéter pour l'imagination créative. Ne dépend-elle pas de plus en plus des cadres déterminés par des entreprises privées, surtout dans le domaine numérique. La création sur gondole (de magasin), *Created with Mac*, ne revient-il pas à dire *creating for Mac* ?
Sans vouloir répondre à cette question vertigineuse, essayons d'imaginer quelle serait la création au delà de ces cadres.
Comme cela se produit dans le monde du logiciel libre, il serait possible de développer des projets artistiques ambitieux et collaboratifs sous la forme de processus de création partagés. Mais la possibilité de partager des tâches dans une œuvre d'art est très éloignée du partage des tâches ayant pour objectif la création d'un outil logiciel. Car pour distribuer les tâches, il faut un coordinateur ou un pilote et que les artistes entendent naturellement tous l'être, quitte à se réfugier dans des formes désuètes.
Le titre d'œuvre (processus) n'est peut-être pas le bon. Peut-être que notre notion d'œuvre n'est qu'un fantasme hérité d'un passé, dont les structures sont déjà décomposées. Pourquoi par exemple le mot français œuvre n'a-t-il pas d'équivalent en anglais, où il recoupe autant de différentes acception distinctes : *Artwork*, *work of art*, *piece*, *masterpiece*, *work of a hole life*...
C'est peut-être davantage vers le design qu'on se tourne pour chercher les nouveaux laboratoires de la création, non pas le design de signature, mais peut-être des formes de design social, comme les *living labs*, et d'autres formes de créativité qui entendent mettre les utilisateurs au cœur de la conception. Mais également vers la recherche de formes nouvelles ; là où une quête et un but communs peuvent permettre à

chacun de concevoir et réaliser les briques d'un projet partagé. C'est dans de tels contextes qu'ont pu naitre et naitront probablement de nouvelles œuvres collectives de civilisation, partagées et en continuelle évolution.
Les programmes de recherche développés dans les centres d'art sont trop rarement partagés. Un petit nombre d'artiste/designers y font office de commanditaires ou de metteur en forme, mais plus rarement de co-concepteurs.
Une artiste seul peut peindre une toile mais plus difficilement construire un monument.

Le projet de la musique concrète demeure à ce titre un modèle. Pierre Schaeffer en a fixé les objectifs : inventer une nouvelle musique, grâce aux possibilités offertes pas les supports d'enregistrement pour manipuler les sons, entendus comme des objets. Il a réuni les conditions pour ouvrir le champs aux artistes, scientifiques et inventeurs qui s'y sont engouffrés, au risque qu'ils lui en ravissent la paternité. Pourtant il ne s'est pas contenté d'en imaginer l'idée, mais en a piloté la recherche exécutive, méthodique et approfondie malgré les simplifications et les controverses.
Comme il est assez probable que l'univers virtuel soit plus étendu que le monde réel, les créations pourraient s'y développer à une échelle jamais atteinte à ce jour. De nouveaux collectifs de créateurs pourraient participer au déploiement du patrimoine immatériel de demain, aujourd'hui incréé. De projets collaboratifs ambitieux, artistiques, scientifiques et techniques.
La recherche scientifique n'est-elle pas par essence un processus, dont les découvertes, publications et démonstrations sont des jalons sur le chemin d'une quête ? Les projets sont partagés par des communautés de chercheurs en termes d'objectifs et de verrous à lever.
Modéliser des éléments mobiliers produits par croissance végétale par exemple serait un projet scientifique, un sujet de design ou artistique avec ses composantes formelles et socioculturelles.
Les mondes virtuels, purs produits mathématiques, ne sont pas les seules approches possibles. On travaillerait à produire des représentations visitables pour de nouveaux objets de l'esprit, et en créer les fonctions. On construirait l'expérience de leur exploration, comme on le fait en muséographie. Mais aussi des immersions dans les dimensions aujourd'hui impénétrables de la matière et de l'énergie, pour les manipuler comme on manipule aujourd'hui les sons et les images. Dans les

prochaines années il est probable que les outils de travail de la lumière et de l'image deviennent également des outils de construction de la matière. La modélisation, la simulation et la fabrication se rejoindront peut-être, comme le microscope à effet tunnel n'est pas seulement un instrument de visualisation mais également de modification de la matière.
Dans le domaine de l'architecture et de l'urbanisme, les personnes chargées de réaliser les animations vidéo présentant les projets participent aujourd'hui activement à leur révélation et donc à leur définition, en projetant sur l'écran virtuel les images et les sons. Ces formes de conception, maquettes visitables fonctionnelles et modifiables, deviennent des éléments fondamentaux de la projectation.

Ces recherches n'ont pas comme objectif un objet fini, mais un accroissement de l'expérience et de la connaissance. Ce n'est plus complètement le monde, mais certainement pas l'au-delà. Ce sont de nouvelles représentations d'imaginaires partageables, comme le roman, la peinture... façonnés par la science, la forme et la fonction et l'imaginaire.C'est pour cela que des artistes devront faire partie de l'aventure.
Nous avons mené à l'ENSCI Les Ateliers (Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle) quelques projets souhaitant s'inscrire dans une telle dynamique.
Le projet ENIGMES pour Expérimentation de Nouvelles Interfaces Gestuelles pour la Musique et le Son (2006-2007) est un projet de recherche et d'expérimentation pédagogique interdisciplinaire associant étudiants, enseignants, chercheurs et artistes. Le thème en est la partition navigable (ou partition instrument) ; soit une approche interdisciplinaire de la composition et du jeu musical électroacoustique, tirant parti des possibilités offertes par les outils numériques. Partant du fait qu'une partition numérique peut être interactive et par là même devenir un instrument de musique, nous avons imaginé et réalisé des applications expérimentales déployant la métaphore de la partition navigable, dans les objets physiques et virtuels [6]
Nous travaillons actuellement sur un autre projet Tophophonie (2009-2012)
Il s'agit cette fois de recherche scientifique et de création artistique et industrielle sur le thème de la navigation dans les clusters audiographiques [7].
Une des difficultés majeures que nous rencontrons dans ces projets concerne nos limites notamment techniques. Ni les artistes, ni les chercheurs ne sont d'assez efficaces développeurs. Mais également un manque de compétences scientifiques et

de réflexions plus générales.
Les scientifiques développant des démonstrateurs à la main produisent des résultats fonctionnant mal hors le cadre de leur recherche, alors que les artistes travaillent sur des représentations utilisant des outils inadaptés et des métaphores ne prenant pas toute la mesure des enjeux scientifiques et techniques. Chacun balaye ainsi devant sa porte et l'accumulation des spécialistes n'a pour effet que de fragmenter les projets. En faisant appel à des développeurs prestataires pour permettre de passer du démonstrateur scientifique à l'outil créatif nous ne faisons que renforcer cette dérive. La bonne solution serait probablement une meilleure formation de tous les acteurs pour la réalisation opérationnelle, mais aussi pour la recherche scientifique, la réflexion artistique, humaine et les questions d'usage. Mais aussi et surtout développer une collaboration plus approfondie et plus régulière permettant d'acquérir des méthodes, une déontologie commune. Donc de se former les uns les autres, sans pour autant renoncer à la création, mais en accroissant à la fois la finalisation artistique, la qualité scientifique et l'ambition des résultats communs.

C'est sans doute beaucoup demander, mais c'est possible, à condition que la formation s'inscrive dans un processus dynamique, durable et si possible partagé.
Il faudra aussi, pour orienter de tels projets des visions, et donc des méthodes nouvelles pour les former.

Remerciements

Les travaux présentés dans ce document ont reçu le soutien du projet AMBIANT Creativity 2009 - 1376 - AMBIANT Creativity, financé avec le support de la Commission Européenne, dans le cadre du Programme Culture 2007-2013, et du projet CRÉATIVITÉ Instrumentale ANR-08-CREA-031, financé avec le support de l'Agence Nationale de la Recherche française, dans le cadre du programme la Création : Acteurs, Objets, Contextes 2008.

Références

[1] Alberto Giacometti - un homme parmi les hommes.

[2] http://www.youtube.com/watch?v=AKboheC_7NA - accédé nov 2011.

[3] Florent Aziosmanoff - http://living-art.fr/ - accédé nov 2011.

[4] Florent Aziosmanoff. Living Art : Une forme d'expression spécifique au medium numérique. CNRS Editions – Paris - 2010

[5] Olivier Auber – Générateur Poïétique. http://poi etic-generator.net/ - accédé nov 2011.

[6] Wiki collaboratif du projet ENIGMES. http://projetenigmes.free.fr - accédé nov 2011.

[7] Site Internet du projet Topophonie - http://www.topophonie.fr - accédé nov 2011.

A propos de l'auteur

Né à Paris en 1958.

Compositeur électroacoustique, designer sonore, enseignant chercheur en musique électroacoustique et art sonore appliqué CNSMP Conservatoire National Supérieur de Musique de Paris 1977-1980 + INA-GRM Classe de Pierre Schaeffer et Guy Reibel. CA de composition électroacoustique en 1992. Ateliers musicaux de Radio France1975-1979. Études et pratique Théâtrale.

Musique électroacoustique de concert,

dramatiques sonores, théâtre musical, musiques pour la ballet, cinéma, animation 3D, image interactive temps réel, design sonore, multimédia, muséographie, architecture et l'urbanisme (IMEB, Studio ΔP, CICV, IRCAM, INA-GRM, LE CUBE). Concepteur développeur applications MusiqueLab IRCAM-Education Nationale (2001-2003). Projet de recherche PHASE (IRCAM 2003-2004) Centre Georges Pompidou (Septembre->Décembre 2004)

Projets de recherches et publications sur l'espace et la navigation sonore, design sonore interactif. Projets de recherche ENIGMES, Topophonie à l'ENSCI.

Fondateur des studios du CNR d'Amiens (1983-94), de l'ENM de Montbéliard (France Doubs 1993-2000), du CFMI - Université de Lille III (94-97), du Studio de Création Sonore de l'Ecole Nationale Supérieure de Création Industrielle (ENSCI - les Ateliers) où il enseigne depuis 2000.