

# DE LA CREATION A LA RECEPTION

par Jean-Louis Weissberg

**La rencontre  
Art/Informatique est trop  
souvent appréciée comme  
seule transformation  
(nécessaire ou pas,  
stimulante ou pas) de l'acte  
ou de l'objet artistique.**



*N s'engage alors dans des débats, désormais traditionnels, sur la technique comme outil de création (le crayon optique de la palette graphique apporte-t-il plus que le pinceau ?) ou comme nouvelles conditions de création artistique. Sans tenir ces questions pour négligeables, il faut modifier aussi l'angle d'interrogation. Non plus partir du point de vue de la production artistique mais de la réception, si tant est que le mode de collecte de diffusion et d'appréciation des œuvres constitue une composante de la pratique artistique et rejaillit sur l'acte créateur. Et si on se place du côté de la découverte, de la fréquentation des œuvres, on voit apparaître de nouvelles conditions profondément engagées dans la redéfinition de l'espace artistique. Et cette conjoncture exprime assez distinctement les qualités des œuvres saisies par la numérisation et*

*l'accès informatisé. Car la qualité formelle essentielle de ces œuvres c'est précisément qu'elles n'ont pas de formes achevées. Etant ouvertes à de multiples transformations, elles s'offrent au travail imaginaire et pratique de ceux qui les abordent.*

*Le concept d'interactivité tente de saisir les conditions de la rencontre entre le public et des objets (textes, images, sons, mouvements) dont les principales caractéristiques sont :*

- **L'INCOMPLETUDE** : l'ensemble des compositions possibles est hors d'atteinte, ces œuvres ne sont pas totalement visibles (ou audibles).

- **LA MEDIATISATION** : conséquence logique de ce qui précède elles ne sont pas directement accessibles. Il faut passer par un logiciel de composition dépositaire de leur caractère interactif.

- **LA SEGMENTATION** : elles fusionnent un contenu segmenté et un logiciel d'assemblage. Leur unité se situe du côté des matrices de composition et non plus des matériaux constitutifs.

- **LA LATENCE** : elles exigent l'énergie d'un spect-acteur pour les éveiller. En son absence, elles demeurent latentes, immobiles et invisibles.

*Nous invitons maintenant à l'analyse de ces caractéristiques en concentrant le regard sur la médiation, la signification, et la segmentation qui de toute manière renvoient les unes aux autres.*

## LES PRECURSEURS, LA MEDIATISATION DE L'ŒUVRE OUVERTE A L'ŒUVRE INTERACTIVE

*L'invitation adressée au public de public de participer à l'œuvre littéraire, musicale, théâtrale, bref, à l'événement artistique n'est pas récente. Nous proposons un regard rétrospectif qui nous permet de dégager la spécificité de la médiatisation informatique actuelle dans la découverte d'objets artistiques.*

*On trouve en effet, de nombreux dispositifs artistiques qui constituent une prémonition, une mémoire de l'interactivité technologique actuelle.*

*Outre la participation du public à l'œuvre, la rencontre avec ces précurseurs s'opère aussi sur le terrain des moyens utilisés. Ces derniers sont souvent (bien que non exclusivement) marqués par les technologies (optiques, acoustiques, électromécaniques). Peut-être n'y a-t-il pas là que convergence fortuite ?*

*L'unité du signifiant, voilà ce qui est désormais en question. Et U. Eco définissant "l'ouverture" dans l'œuvre d'art nous permet d'effectuer une partie du chemin pour situer les nouvelles créations. Il spécifie l'ouverture comme condition d'existence de l'œuvre d'art : "En ce premier sens, toute œuvre d'art, alors même qu'elle est forme achevée et "close" dans sa perfection d'organisme exactement calibré, est "ouverte" au moins en ce qu'elle peut être interprétée de*

différentes façons sans que son irréductible singularité en soit altérée". (2)

*Mais il ne s'arrête pas à ce premier degré de "l'ouverture", et constate que se développent dans la création musicale, la peinture, la littérature, l'architecture de nouvelles dimensions de l'ouverture qu'il rassemble sous les termes "d'œuvres en mouvement".*

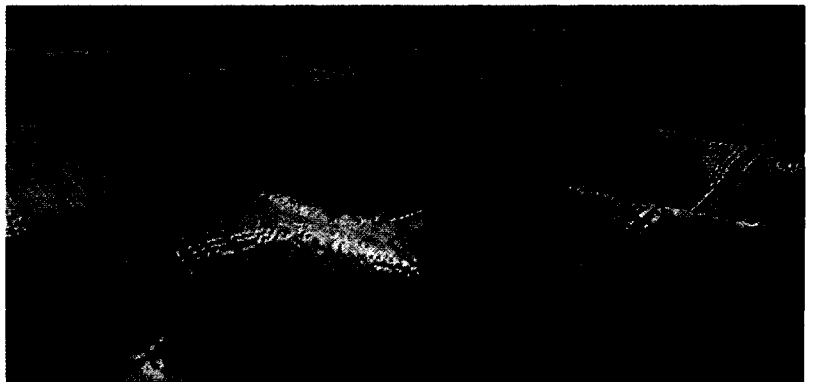
"Du baroque au symbolisme, il s'agit toujours d'une "ouverture" basée sur une collaboration théorique, mentale, du lecteur qui doit interpréter librement un fait esthétique déjà organisé et doué d'une structure donnée (même si cette structure doit permettre une infinité d'interprétations). Dans une œuvre comme les Scambi de Pousseur, en revanche, le lecteur-exécuteur organise et structure le discours musical, dans une collaboration quasi matérielle avec l'auteur. Il contribue à faire l'œuvre". (3). *L'œuvre en mouvement est ainsi définie comme "une catégorie de créations susceptible d'assumer des structures imprévues et matériellement inachevées"* (4).

*Incontestablement, les produits des technologies interactives de traitement de l'image (fixe ou animée) peuvent s'analyser dans cette perspective. U. Eco nous parle même d'un dispositif d'écoute musicale qui semble préfigurer dans son principe, la génération des scénarios interactifs.*

## LE SENS COMBINATOIRE

"A propos de sa composition Scambi ("Echanges"), Henri Pousseur explique que l'œuvre constitue moins un morceau qu'un champ de possibilités, une invitation à choisir. Scambi se compose de seize sections, dont chacune peut être reliée à deux centres sans que pour autant la continuité logique du devenir sonore soit compromise... Selon l'auteur, on pourrait imaginer qu'un enregistrement sur bande magnétique des seize sections soit mis dans le commerce ; à condition de disposer d'une installation relativement coûteuse, chaque amateur de musique pourrait exercer, en les combinant, une faculté créatrice inédite, témoigner personnellement d'une nouvelle sensibilité sonore" (5).

*Aujourd'hui, l'informatique met ce type de lecture à l'ordre du jour. La numérisation du son et sa mémorisation en sont les conditions techniques et la diffusion des premiers lecteurs audio-*

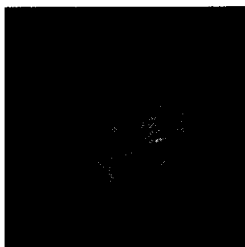
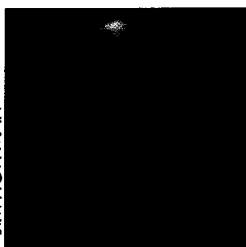


*numériques montre qu'il ne s'agit plus d'une préoccupation de spécialiste. Mais, nous allons le voir, le stockage numérique du son et la manipulation combinatoire des séquences musicales ne sont que la forme moderne de "l'œuvre en mouvement".*

*Pour que celle-ci devienne œuvre interactive, il faut la plonger dans un environnement technique et conceptuel tout à fait inédit.*

*Dans l'ordre des précurseurs de l'œuvre en mouvement et donc de l'œuvre interactive, prend aussi place le projet du "Livre" de Mallarmé : "Les pages du livre devaient non pas se succéder selon un ordre déterminé, mais se prêter à plusieurs groupements, réglés par un système de permutation. L'œuvre se serait composée d'une série de fascicules non reliés entre eux ; la première et la dernière page de chaque fascicule auraient été rédigées sur une grande feuille pliée en deux, marquant le début et la fin du fascicule ; à l'intérieur, un jeu de feuilles simples, mobiles aurait permis toutes les combinaisons possibles, sans qu'aucune soit privée de sens... La présentation de l'œuvre sous forme de fascicules, en imposant aux permutations certaines limites, devait ancrer le livre dans un champ de suggestion déterminé, que d'ailleurs l'auteur visait déjà par le choix des éléments verbaux et l'accent mis sur leur aptitude à se combiner". (6).*

*La différence essentielle entre ce que U. Eco nomme "œuvre en mouvement" et l'œuvre interactive ne réside pas essentiellement dans le projet (faire l'œuvre avec l'artiste créateur) mais dans l'interposition d'un logiciel (gérant de l'interactivité) entre le sujet et l'œuvre. Alors que l'activité de composition de l'œuvre en mouvement est analogique, le modelage de l'œuvre interactive passe*



*par le dialogue avec un logiciel dépositaire de certaines capacités interprétatives, permettant une décomposition accentuée du matériel de base et surtout rendant impossible sa visibilité totale. C'est lui qui permet l'organisation des matériaux, leur sélection par l'interactant, leur mise en forme permanente.*

*L'interactant n'est pas, comme avec l'œuvre en mouvement, au contact direct des matériaux. La médiation constituée par le logiciel interactif donne corps à l'effet de simulation, qu'il soit couramment explicité, comme dans le cas de l'exploration d'un espace (visite simulée) ou latent comme dans la conduite d'un scénario interactif.*

*Dans un cas comme dans l'autre, le logiciel manifeste le travail préalable organisant l'accès aux matériaux.*

*C'est en s'appropriant ce travail par l'utilisation naturelle du logiciel que l'interactant accomplit la simulation d'un rôle : metteur en scène dans un scénario interactif, cameraman déambulant dans un espace, etc.*

*L'observateur n'est pas en possession de l'ensemble de la représentation comme dans l'œuvre en mouvement. Même si, dans le dernier cas, il lui reste à mettre en œuvre un dispositif technique pour prendre des vues de l'œuvre.*

*Mais ce dispositif technique est d'ordre analogique : on peut répéter une continuité quasi physique dans le mouvement du dispositif et les modifications qu'il provoque dans la représentation.*

*Avec l'œuvre interactive, l'analogique fait place au codage digital. Ses effets majeurs ne résident pas tellement, d'ailleurs, dans le codage lui-même, mais dans la rupture qu'il provoque avec le phénomène physique qu'il supporte. Ainsi, grâce au stockage miniaturisé des informations et aux programmes pour les traiter, l'observateur découvre autant le dispositif d'exploration que la représentation elle-même. Plus même, il doit d'abord se rendre maître de ce dispositif avant de parcourir l'œuvre. Alors que l'auditeur des compositions musicales de Pousseur, ou le spectateur des œuvres de B. Munari fait corps avec celles-ci. Ses actions organisent naturellement les productions artistiques, sans qu'il ait besoin de s'en remettre à une instance différenciée structurant le découpage, l'arrangement combinatoire des éléments, leurs formes.*

*Nous pouvons faire l'hypothèse d'une définition de l'œuvre interactive comme fusion d'un contenu esthétique segmenté et d'un dispositif d'exploration.*

*Ce dispositif n'est pas extérieur à l'œuvre, ni une simple voie d'accès, mais une partie structurale, aussi décisive que les contenus qu'elle ordonne.*

*Après l'art vidéo (la vision de la caméra plutôt que celle du cameraman), ces dispositifs nous persuadent du mouvement d'investissement de la technologie comme lieu de création artistique et non plus comme vecteur.*

*Il ne faut pourtant pas interpréter cette situation comme annonçant la fin de la position créatrice, où tout le monde deviendrait, au même titre, créateur. Mais il faut souligner les nouvelles contraintes de la création interactive : proposer des matrices de composition et non plus seulement des messages.*

*Peut-être faut-il postuler alors l'apparition d'une nouvelle catégorie de signification, le sens combinatoire, qui ne serait plus à lire dans le déroulement, la continuité d'une forme stable, mais dans les contorsions des combinaisons. Car la production de séquences pour scénario interactif n'est pas aléatoire, elle obéit à une certaine logique de la part du concepteur. Cette logique n'est plus linéaire, elle est circulaire et modulaire : chaque séquence peut avoir une signification différente selon sa place dans le déroulement envisagé. L'horizon n'est plus la construction d'une signification, c'est la possibilité pour l'utilisateur d'en trouver une.*

*Paradoxalement, et au moins dans un premier temps, cette construction d'un sens combinatoire risque de rabattre les messages vers la monosémie. Pour que le sens combinatoire soit attesté, il paraît nécessaire que la circulation dans les agencements révèle indubitablement un sens construit. L'incohérence, la contradiction, l'incompatibilité seraient détectées comme des échecs, des insuffisances de la proposition.*

*On comprend ainsi l'inclinaison académique de la plupart des productions interactives, qui s'évertuent à prouver que tous les parcours ont un sens plausible alors qu'il y a longtemps que la production filmique et même télévisée a pris ses distances avec la notion de sens univoque. Mais on peut espérer, à terme, une même prise de liberté avec ces contraintes, pour la production interactive.*

1) U. Eco, dans son essai "L'Œuvre ouverte" en donne déjà en 1965 une analyse (U. Eco, "L'Œuvre ouverte" Le Seuil, Paris, 1965).

2) U. Eco, op. cit.

3) U. Eco, op. cit.

4) U. Eco, op. cit.

5) U. Eco, op. cit.

6) U. Eco, op. cit.

*La déambulation dans les séquences suffirait alors comme support sémantique sans qu'il soit nécessaire d'y inclure préalablement une cohérence univoque, à charge pour l'utilisateur de relier à sa convenance les segments de son parcours.*

*Mais le sens combinatoire induit une dynamique contradictoire. D'un côté il renforce la notion de sens qui devient le critère essentiel d'appréciation de la qualité des scénarios : richesse de la combinatoire et signifiante des parcours la consacrent.*

*Par ailleurs, le sens combinatoire induit une flottaison de la signification. Celle-ci ne peut être recherchée du côté du concepteur (seule la signification des trajets lui importe, mais entre eux, elle est équivalente) ni du côté de l'utilisateur à qui le média sert de surface de projection. Le sens n'y est plus à découvrir (sauf dans une perspective d'autoquestionnement), il s'actualise dans la suite des branchements choisis.*

*"Considérer comme une facette de la perspective et de l'imprimerie, l'infini mathématique ou numérique est un exemple du fait que nos divers médias ou prologements physiques agissent les uns sur les autres par l'entremise de nos sens. C'est en ce sens, que l'homme peut être considéré comme l'organe reproducteur du monde technologique, ainsi que l'a curieusement proclamé S. Butler dans "Erewhon" (7).*

*Le sujet comme organe producteur d'un agencement des séquences du scénario interactif : tel est la métaphore structuraliste que nous suggère M. Mac Luhan.*

*L'utilisateur n'est alors que l'instrument grâce auquel les séquences isolées s'assemblent et définissent un sens. Sans doute est-ce une vue unilatérale qui ignore la prégnance d'autres facteurs culturels, mais le problème de la modularité des objets est bien une question actuelle.*

*D'ailleurs la tendance prévisible est à l'affinement des matériaux. De la séquence, comme matériel de base, on ira au personnage, au décor. C'est la logique de la sophistication technologique. Elle ferait de chaque utilisateur un metteur en scène potentiel, rendant plus ductiles les ingrédients du spectacle, dans la mesure où il pourrait composer à volonté ses acteurs, ses effets, ses décors. Mais la logique de l'utilisation socio-culturelle est moins évidente. Le vertige de la création ex-nihilo a de quoi effrayer. La mise à disposition de composants modulaires, éventuellement modifiables, et de logiciels guidant la composition semble plus probable.*

*L'usager apparaît ainsi comme l'organisateur des objets-modules, comme il sera l'ordonnateur des séquences du scénario interactif ou le décideur des paramètres de définition de l'image synthétisée par ordinateur.*

*L'engagement dans la composition interactive d'œuvres peut déborder largement le champ des Beaux-Arts sans cesser pour autant d'être une pratique artistique. Il est un domaine, et non des moindres, qui va être touché, c'est la consommation.*

*Les nouvelles technologies de conception de produits industriels peuvent ouvrir un espace à la création collective et individuelle.*

*Les conditions existent en effet pour que l'acte de consommation (choisir, acheter, réparer) d'un produit remonte vers sa conception même.*

*Le contexte technique et culturel favorise cette rencontre entre l'exigence de personnalisation et les possibilités technologiques. L'investissement esthétique croissant dans certains types de biens (meubles, vêtements, etc.) aussi bien que l'organisation moderne de la production (développement de la conception et fabrication assistées par ordinateur, ainsi que d'une robotique industrielle flexible) en sont les conditions.*

*Une question est posée sur le degré de modularité possible. Déjà aujourd'hui le consommateur averti est sommé d'être un technicien de bon niveau, voire un ingénieur. Bien consommer est devenu un métier et l'acte d'achat est précédé d'un véritable apprentissage technique auquel les revues spécialisées apportent un aliment toujours renouvelé. Cette information-apprentissage peut s'intégrer encore plus nettement dans la préparation de l'achat en prenant la forme de la conception assistée du produit. Le degré de technicité de cette conception, donc le degré de modularité souhaitable, reste une inconnue. Le passage, dans les logiciels d'aide à la conception, des savoir-faire techniques nécessaires et la possibilité de tests préalables avant commande sont déjà pratiqués (architecture d'intérieur ; conception sur écrans graphiques de cuisines par exemple).*

*Ce faisant, le consommateur s'apparente au technicien spécialiste et au designer qui eux aussi opèrent avec des systèmes d'aide à la conception. La différence entre eux, tout à fait certaine, réside dans le niveau de finesse des éléments manipulés et dans la maîtrise d'un style. Mais la frontière est moins marquée. De la même manière la distance qui sépare le consommateur de scénarios interactifs, dans une perspective d'affinement des matériaux, et le réalisateur de tels scénarios change d'unité de mesure, sans que l'on puisse affirmer qu'elle est appelée à disparaître. Cette situation diffuserait alors les pratiques créatives (des concepteurs comme des consommateurs) dans l'existence quotidienne.*

*Elle peut devenir un enjeu essentiel pour le développement dans le grand public d'une culture du design, de l'esthétique, des formes, des couleurs et des éclairages, d'un nouveau regard sur l'architecture et l'habitat.*