



La musicalisation des arts plastiques

Antoine Hennion

► To cite this version:

Antoine Hennion. La musicalisation des arts plastiques. BLIN O., SAUVAGEOT J. Images numériques. L'Aventure du regard, Ecole régionale des Beaux-Arts de Rennes, Station Arts Electroniques - Université Rennes 2, pp.147-151, 1997. halshs-00193121

HAL Id: halshs-00193121

<https://shs.hal.science/halshs-00193121>

Submitted on 30 Nov 2007

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

La musicalisation des arts plastiques

Antoine Hennion,
directeur du Centre de sociologie de l'innovation
Ecole des Mines de Paris
mastère "Espaces plastiques/espaces numériques", Odile Blin (dir.)
Ecole régionale des Beaux-Arts de Rennes, 14 mars 1997

Au delà de l'oscillation entre l'enthousiasme naïf et le scepticisme conservateur qui accueille invariablement l'apparition de nouvelles technologies, il est sans doute possible et souhaitable de tirer quelques leçons de leur spectaculaire prolifération récente dans le domaine de l'image et du son.

Il faut bien voir que ce sont des caractères de base des arts plastiques, qu'on pouvait tenir pour acquis, que les "NTI" remettent en cause. Est-ce le "corps" réel des sujets représentés, la chair des modèles, la réalité des paysages mis en tableau, dont l'image virtuelle revendique l'absence — ou regrette la perte ? N'est-ce pas plutôt la matière des toiles et la fixité des supports ? Il s'agit véritablement d'un changement de médium, ce qu'exprime bien le fait de parler non plus de peinture, ou d'arts visuels, mais d'image, et de traitement d'image — on ne "traite" pas un tableau (au mieux on le restaure). Au modèle historiquement construit par l'évolution de la peinture vient terme à terme s'opposer celui que suggèrent les usages de l'informatique : le peintre produit un tableau fixe, doté d'un auteur identifié, matérialisé sur un support (ou même identique à ce support, dans le cas de la sculpture), rendant unique l'occurrence existante d'une œuvre du fait que sont indissociables la "pâte" de la peinture et l'image qu'elle réfléchit (ce que N. Goodman appelle la caractéristique autographique de la peinture, par opposition au caractère allographique des arts qui se "notent", comme la musique ou la littérature, cf. *Langages de l'art*, 1990, Paris, J. Chambon) ; c'est ce qu'exprime la métonymie très forte qui nous fait parler de "la peinture" comme d'un art, là où le son ne peut désigner la musique, ni les mots la poésie ; au contraire, une image informatique est mobile, transformable, multipliable et copiable à l'identique, transportable sans son support d'origine, reproductible de multiples façons sur de multiples supports ; sur un plan juridico-économique (et les combats aussitôt lancés autour des questions de droits l'ont bien montré), le changement de statut est tout aussi spectaculaire, elle perd les distinctions claires entre original et copie et entre créateur et spectateur, sauf à les reconstituer artificiellement (comme l'ont fait la photographie d'art ou la lithographie, bien avant l'informatique, en numérotant les tirages et en les raréfiant, cf. R. Moulin, 1978, "La genèse de la rareté artistique", *Ethnologie française* 8/2-3, mars-septembre 78, pp 241-258), de même que seules des procédures de protection artificielles peuvent maintenir son caractère appropriable (le fait que si c'est moi qui la possède, ce n'est pas toi) : en achetant le CD-rom du Louvre, je n'empêche personne d'en acheter un autre "exemplaire", pas plus que j'en écarte les autres adorateurs en achetant "la" *Passion* selon St-Mathieu (abus de langage, pour parler du CD sur lequel elle est reproduite : abus heureux, sans quoi la phrase supposerait les mêmes revenus que si je parlais d'acheter "un" Picasso...).

Des interprètes de l'image ?

Mais il ne pourrait ici n'être encore question que d'une diffusion nouvelle, d'un mode de reproduction à l'identique d'une œuvre intacte. Il n'en est rien. Dès que la production de l'image ici, devant soi, nécessite des opérations analogues à celles que mobilise le producteur pour la créer, le "spectateur" (et on sent combien le mot devient inadéquat pour l'informatique) co-produit l'image. Même lorsque le

matériau de départ reste fixe, comme dans le cas d'un tableau classique mis sur CD-rom, ce que le terme nouveau de " traitement " marque aussi c'est qu'apparaît pour l'image la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation, alors qu'elle était auparavant non seulement inutile mais impossible : je ne saurais voir " la " Joconde du Louvre sur mon ordinateur, mais la " version " instantanée de cette image telle que me la présente (comme on dit joliment) le traitement dont je dispose actuellement, à travers les programmes qui permettent de lire les images, donc en fonction de leurs capacités différentes d'enchaînement et d'interactivité, des performances des écrans, de leur grain, leur taille et leur luminosité, etc. ; mais aussi, dans la logique de cette opacité nouvelle de la transmission elle-même, à travers les choix qu'ont faits pour moi les professionnels qui l'ont " interprétée " et en relation au moins potentielle avec les traitements que je peux lui faire subir ; le traitement de l'image va bientôt avoir ses amateurs, on ne parlera plus d'une image comme d'un tableau mais comme d'une œuvre à " jouer " ; et il faudra se demander si l'on a affaire à des copies, des versions, des exemplaires ou des interprétations de la Joconde (cf. la démonstration analytique virtuose faite par G. Genette à partir des catégories de Goodman, in *l'Œuvre de l'art*, t.1, 1994, Paris, Seuil, ch. 6, " le régime allographique ", pp 85-94)... La belle distribution qui séparait les arts se fait à nouveau confuse : perdant son caractère autographique, l'image se musicalise...

Mais ce n'est pas dans cette direction ontologique que je voudrais brièvement développer ici l'interrogation sur les formes artistiques nouvelles. Plutôt, à travers la question de la médiation telle que ces changements permettent de mieux la voir à l'œuvre, revenir en arrière sur la " construction sociale " de l'art et de son rapport au public. L'informatisation et la numérisation parallèles des éléments de base de l'image et du son ne servent pas seulement à produire de nouvelles formes d'art. Elles offrent aussi la possibilité de mieux comprendre le statut des formes antérieures, et de penser autrement les rapports entre les arts. A partir de la mobilité et des passages qu'introduit la possibilité nouvelle de traiter ensemble des sons et des images, il peut être opportun de revenir sur l'évolution croisée de la musique et des arts plastiques au fur et à mesure de la sophistication croissante des techniques de stabilisation des objets produits (cf. A. Hennion, 1993, *la Passion musicale. Une sociologie de la médiation*, Paris, Métailié).

Le pas de deux de la musique et des arts plastiques

La musique, en effet, tient une place paradoxale, instable, par rapport à ce problème de la médiation : l'objet sonore est dynamique, il nécessite toujours une interprétation nouvelle, et cette performance empêche d'arrêter l'analyse de la production musicale à des traces matérielles qui ne sont pas, comme dans les arts visuels, identiques à l'œuvre ; inversement, il y a longtemps que l'histoire de la musique s'écrit en s'appuyant sur ses intermédiaires matériels pour se transformer elle aussi en une réalité autonome, devenir un peu plus objet et un peu moins médiation, produire de véritables œuvres, avoir ses auteurs comme la littérature, et au passage se doter d'un public solvable : tout cela, massivement à travers sa transformation en un écrit. L'histoire de la musique est moins celle d'un art du sonore, venant faire un contrepoint à l'histoire des arts visuels, que celle du long effort des musiciens pour faire de leur art un art visuel et durable, et non plus cet art " infortuné ", selon Léonard de Vinci, qui " périt aussitôt créé " (cf. le *Traité de peinture*, réédité par A. Chastel, 1987, Paris, Berger Levrault, p. 96). C'est bien le sens du long combat des compositeurs contre les " libertés " prises par les interprètes. Couperin disait déjà : " Je déclare donc que mes pièces doivent être exécutées comme je les ai marquées..., à la lettre..., sans augmentation ni diminution ". Et Ravel, plus

crûment, qu'il préférerait les chefs d'orchestre avec des répétitions aux chefs avec du génie...

En ce sens, les musiciens ont en effet été mieux préparés que les "visuels" à l'irruption de l'informatique et du numérique. Les musiciens sont familiers de la distinction entre la notation, la fixation, la transmission de l'œuvre dans le temps, d'un côté, et de l'autre son interprétation actuelle. De la partition à la digitalisation en passant par la bande et le disque, le développement continu des techniques d'enregistrement a aiguisé la conscience déjà ancienne qu'ont les musiciens de l'opposition entre la logique des moyens de stockage "mort" des sons, et les particularités de la performance publique qui, à partir de ces traces, de ces objets, de ces supports, refait de la musique "vivante". Alors que, touchant au matériau même avec lequel et sur lequel travaillaient les plasticiens, les nouvelles technologies ont donné dans le cas du traitement de l'image une impression tranchée de rupture (et qu'elles ont aussi plus fortement suggéré un espoir d'ouverture à des possibilités et des métiers nouveaux), dans celui de la musique elles ont semblé arriver naturellement, voire même, en un sens, être un aboutissement, dans la suite logique d'un processus de fixation de longue haleine. Que peut nous dire alors, depuis le cas musical, ce retour inattendu de la "performance", au sens anglo-américain, dans la contemplation visuelle : cette nécessité retrouvée de recourir à une re-production de l'image pour avoir accès à elle, de l'interpréter pour refaire chaque fois une œuvre vive, perceptible, d'un objet mort, invisible, dont nous n'avons que des marques, des traces ?

Au delà d'un aspect technique essentiel, cet écart entre un support figé et une animation au coup par coup, qui valait pour la musique mais que le tableau classique avait rendue caduque, engage donc la relation de l'amateur à l'œuvre. C'est un bon analyseur historique. L'état de la question révèle le travail social nécessaire pour que des notions de base, comme celles de créateur, d'œuvre unique, de public, se dégagent d'un modèle inverse (mythique ou réel), dans lequel l'art est une production collective et instantanée, fondant création et consommation dans la ferveur du groupe rassemblé, rendant indistinctes la présence physique d'objets et d'instruments et leur mobilisation dans une prestation locale, une interprétation, une "performance".

C'est ici que l'intérêt historique de la comparaison entre les arts apparaît clairement. Au lieu de faire du caractère fixe, immédiatement présent du tableau une propriété physique immuable, un trait propre au média visuel, et par contrecoup de sa nouvelle possibilité de numérisation une révolution libérant l'image d'une de ses composantes physiques et anthropologiques fondatrices, elle suggère un mécanisme inverse : d'abord, elle montre que le caractère fixe de l'image n'est pas une propriété naturelle, mais le résultat d'un long processus social de production de la notion d'œuvre d'art, parallèle à celle d'auteur (cf. M. Foucault, 1969, "Qu'est-ce qu'un auteur ?", *Bulletin de la Société Française de Philosophie*, 69-3). Ce processus est commun à la peinture et à la musique par exemple, et les différences de supports et de formes de la prestation entre ces deux arts mettent en évidence la complexité et la variété des opérations historiques nécessaires à l'avènement de l'art, plus qu'elles ne mettent en scène une opposition ancestrale entre le visuel et le sonore. Réciproquement, par rapport à la coupure radicale supposée entre l'image physique et l'image virtuelle (ou plus simplement informatisée), la comparaison historique rétablit la continuité : cela fait déjà bien un siècle que, partis de la fixité marmoréenne de leurs statues, les arts plastiques ont mené une critique de plus en plus radicale de l'œuvre, sans attendre l'informatique pour en refaire une performance : que font d'autre les happenings, les œuvres fragiles, les emballages de sites ou l'art conceptuel ?

Ainsi remises en contexte, les questions de la médiation technique de l'art et du statut de l'œuvre produite s'éclairent, tout en faisant surgir des paradoxes suggestifs : le recours à la numérisation, replacé dans le mouvement interne de l'autonomisation de l'art et des remises en cause modernes de son rapport au public, prend en effet, au moins en premier abord, des sens tout à fait opposés selon qu'il s'agit des arts visuels contemporains ou de la musique. Tout se passe comme si la musique, en quête éternelle de son objet, s'est précipitée sur les techniques d'enregistrement et de production du son pour atteindre enfin à des possibilités de manipulation jusque là seulement accessibles aux plasticiens : elle a cherché à se débarrasser de l'interprétation, pour produire directement son œuvre comme un enregistrement fixe, enfin radicalement indépendant de ses performances dans le temps et l'espace. A l'opposé, tandis que la musique contemporaine, électro-acoustique en particulier, découvrait qu'elle pouvait enfin être objet, les artistes plasticiens se servaient des mêmes techniques de numérisation pour opérer le mouvement exactement inverse : se dégager enfin du terrorisme de l'œuvre figée, la rendre ouverte, mobile, indéfiniment réappropriable, nécessairement interprétable : ils " musicalisaient " leur rapport à l'œuvre !

Au delà du débat sur le statut des objets et des œuvres, l'interrogation se déplace ainsi vers le travail même de la médiation opérée par des techniques entre un créateur et son public, ce qu'éclaire bien le pas de deux des arts visuels et de la musique au cours de l'histoire commune qui les a tous deux transformés en art moderne, c'est-à-dire en un régime de production et de réception d'œuvres uniques, dotées de créateurs.

Faire du spectateur un instrumentiste amateur

Au terme de ce parcours, certes beaucoup trop allusif, il est possible de suggérer pour conclure les conséquences de ce mouvement croisé sur la participation nouvelle du " public " de l'image, transformé en instrumentiste amateur. Ce que bouleversent le plus radicalement les NTI, c'est en effet la construction institutionnelle de l'amour de l'art. Malgré leur appétit, qui ressemble peut-être à un réflexe de survie, les musées ne sont pas les lieux appropriés à l'image sur écran. Ce sont eux qui doivent se faire " ateliers ", imiter la salle de classe ou le forum Apple de la Défense ! C'est que le musée classique était en quelque sorte la forme paradigmatique du statut de l'œuvre d'art de l'âge moderne : c'est un écrin sur-localisé d'œuvres originales, toutes uniques, documentées, encadrées, mises en relation par l'effet de collection, présentées à travers leur créateur lui-même pris dans le même processus d'" autorité ", et destinées à un usage public gouverné par des modalités d'appréciation extrêmement construites — tandis que, loin de s'opposer à ce point-source de la valeur des œuvres, lui répond terme à terme, comme en contrepoint, l'ensemble industriel des reproductions qu'il rend possible, ensemble des " copies " allant du catalogue aux mille photos destinées à la grande circulation, et débouchant sur tous les usages ainsi ouverts pour les œuvres connues, usages décoratifs, illustratifs ou expressifs, publicitaires, ironiques, etc. (cf. A. Hennion, 1997, " Hercule et Bach : la production de l'original ", *Revue française de musicologie*, t. 83 n°2).

A ce système général de production croisée d'originaux et de copies s'oppose le modèle " performatif " mis au point pour la musique (en même temps qu'elle a toujours jaloué la force du modèle rival mis au point par la peinture : le " marché de l'art " lui reste interdit dans sa forme contemporaine, tout comme la collection ou le musée) : non pas la mise en tension maximale d'un point-source et d'un réseau diffus de copies (modèle centré sur l'œuvre-objet), mais la dissémination d'une multitude de dispositifs destinés à re-produire, à produire à nouveau un événement (modèle centré sur l'œuvre-performance). C'est non pas vers le musée et la galerie, mais vers

le concert et le disque, vers l'école de musique où l'on apprend l'instrument et le solfège, vers la cave du HLM où l'on répète le rock ou le rap, vers le salon du musicien amateur ou du fou de HiFi, que les nouveaux usages de l'image peuvent regarder : c'est là, en repérant les codes et les façons de faire des musiciens, le rôle des clubs d'amateurs ou les formes spontanées d'apprentissage des outils, qu'ils pourront trouver des modèles pour définir les nouvelles formes de diffusion et de pratiques qu'ils vont générer, et repenser l'ancien amateur d'art pour lui redonner la main, le sortir de la contemplation, en refaire comme le musicien amateur l'artisan de sa propre jouissance esthétique — tandis que les musiciens, eux (ou certains d'entre eux...), semblant avoir enfin trouvé avec l'informatique (et deux siècles après les peintres) l'outil nécessaire pour produire de la musique sans avoir besoin d'un public, retournent s'enfermer dans des " studios " et des " laboratoires " imitant le modèle scientifique...

Mais après tout, il y a sûrement quelque justice cachée à ce que le même instrument, l'ordinateur, fasse rentrer la musique au musée et la détache de ses amateurs, au moment même où il en fait sortir la peinture et recrée pour elle un instrumentiste amateur !