

CHATEAU Dominique et DARRAS Bernard (dir.), Arts et Multimédia, l'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs, Paris, Publications de la Sorbonne, 1999, 202 p.

Pierre Fastrez (paru dans Recherches en Communication n°13 (2000), pp. 211-216

A l'heure où, en France, le multimédia culturel, et plus précisément le cd-rom d'art est devenu l'une des pierres de taille de la production multimédia, cet ouvrage fait le point (état des lieux appelé à évoluer) sur une série de questions posées par cet objet.

Les questions posées sont de trois ordres, qui regroupent les contributions sous trois thèmes :

L'œuvre d'art et sa reproduction : quels statuts respectifs à l'heure du multimédia.

Bernard Darras et Anna M. Kindler présentent une étude de représentations concernant le rapport qu'entretient l'œuvre d'art à l'unicité et au multiple : une œuvre doit-elle ou non être unique ? Le public est scindé selon deux critères : français et canadiens, novices et experts. Les résultats montrent que dans l'ensemble les français novices restent attachés à une conception traditionnelle de l'œuvre d'art, conçue comme devant être unique, par opposition aux experts français et à l'ensemble des canadiens, dont la conception moderne de l'art correspond à celle d'une œuvre pouvant être multiple. Le terme opposé à l'unicité diffère cependant d'une population à l'autre : si les novices français comparent l'œuvre unique à sa copie, français experts et canadiens font référence à l'œuvre multiple (et non copiée ou reproduite).

Dans la foulée de la première recherche présentée, Bernard Darras investigate ce qui, pour la population française de celle-ci, fait la différence entre l'œuvre d'art originale, la copie, le multiple et la reproduction. L'unicité de l'œuvre d'art est opposée à sa copie par les novices, et à l'œuvre multiple par les experts, de sorte que les premiers ont plus tendance que les seconds à considérer cette unicité comme un impératif. A partir d'une nouvelle population, Darras poursuit en se penchant sur les jugements liés aux productions non-unicques et non-originales (par rapport à l'original unique). Au sein de celles-ci, la reproduction se distingue : les faiblesses qui lui sont attribuées sont plus nombreuses et plus consensuelles que celles assignées au multiple ou à la copie. Darras les réorganise en une " théorie des faiblesses de la reproduction, (...) [qui] fait écho à une théorie équivalente de l'œuvre originale et unique. " (p. 24). La troisième partie de l'article est consacrée aux reproductions dans le cd-rom d'art. Les résultats portent sur l'intérêt attribué par les sujets aux outils de l'interactivité et du multimédia et aux sources d'information disponibles dans les cd-roms d'art ; le public interrogé fait montre d'une attitude valorisant les outils et informations centrées sur l'œuvre elle-même (zoom, affichage plein écran, analyse iconographique, plastique, etc.), au profit de ceux contextualisant l'œuvre (vues du musée, historique de l'œuvre, etc.). Ces résultats poussent Darras à conclure à une " dissonance culturelle entre les capacités d'un nouveau média et ce que l'on attend de lui ".

Gérard Pelé nous offre un article plus réflexif qu'empirique. Après une courte première partie consacrée à l'interactivité et à la simulation dans les interfaces et la navigation hypermédia, Pelé revient sur la définition première de l'hypertexte, conçu comme le couplage d'une base de données évolutive et d'une procédure de calcul permettant la génération de liens au cours de la consultation, conférant à la base sa structure. L'auteur oppose le principe de l'hypertexte à ce qu'il est devenu le plus souvent : un ensemble de

données déjà structurées par des liens prévus par un concepteur, formant un réseau figé. Dans la pratique, l'hypermédia n'existe donc pas encore. Dans la définition originale, nous dit Pelé (et c'est là l'une des idées centrales de l'article), " ce qu'on attribue à la machine, en termes de capacités associatives, on le retire à l'utilisateur " (p. 43). La machine se voit attribuer pour une part un fonctionnement organique (proche du fonctionnement de notre propre mémoire). Moyennant la confiance dans la capacité du système à remplir sa mission d'association, le système machine-utilisateur peut fonctionner sur le mode de la répartition des tâches : dégrossissement par la machine sur base de critères de recherche, génération de liens, puis navigation par l'utilisateur dans les liens générés. Et l'auteur de rapprocher ce fonctionnement de l'évolution d'Internet, où les moteurs de recherche (fonctionnant sur ce modèle) ont un succès croissant.

L'article de Pierre Barboza se centre sur l'analyse des interfaces de navigation de quatre hyperdocuments présentant le corpus d'un photographe, et débouche sur plusieurs recommandations concernant la conception de tels interfaces. Les problèmes identifiés dans les interfaces étudiés sont de plusieurs ordres, parmi lesquels le classement des images (sur base d'une description objective (auteur, nom, support, etc.) ou de la description de l'image ?), et le peu d'initiative est laissée à l'utilisateur, qui ne dispose pas des " outils appropriés au développement de sa propre logique " (p. 52) dans la navigation. L'auteur recommande de respecter la spécificité du fonctionnement iconique d'une part, et de partir du potentiel d'interaction entre utilisateur et ordinateur. Le concept de posture d'interface (position assignée par le dispositif à l'utilisateur par rapport à l'image) vient appuyer cette seconde ligne de conduite. Dans les modalités de passage d'une image à l'autre, l'auteur propose de jouer sur l'opposition " même contenu — contenu différent ", appliquée à différents critères (forme, composition, dénotation, connotation). Enfin, en ce qui concerne l'exploration des images elles-mêmes, il s'agit de redonner son importance à l'image elle-même (par opposition aux informations documentaires la concernant).

Jac Fol nous livre un article réflexif, partant de la métamorphose de notre relation aux savoirs imprimée par le multimédia. Dans ce contexte, il identifie trois modalités possibles du renouvellement des pratiques artistiques du multimédia : le multimédia comme moyen de diffusion de l'art, comme pratique artistique autonome, et comme " autre " support pour les pratiques artistiques. L'auteur développe cinq tendances artistiques à l'aune du multimédia (le mutualisme (collaboration des producteurs artistiques entre eux, et participation productive de l'assistance), l'encyclopédisme ludique (), l'actualisme (tendance de l'actualité à revendiquer de plus en plus un statut artistique), le transformisme (amenuisement de la différenciation d'autres pratiques (sociale, politique, économique, etc.) de la part de l'art, dont c'était la spécificité) et le productivisme) (tendance à faire dans le grand public et la diffusion la plus large possible), au sein desquelles il détaille chacune des trois pratiques identifiées.

Face à la production et à la reproduction artistique, Jean-Pierre Balpe pose la re-production : après avoir occupé différents statuts, " l'œuvre d'art est [aujourd'hui] dans l'événement toujours recommencé dont on ne peut conserver que des traces ", dit-il (p. 65). Il exemplifie son propos à travers trois générateurs de texte, faisant ou non partie d'un dispositif plus large. " Romans " est un ensemble de quatre générateurs de romans, chacun des quatre créant des situations, des personnages, des décors qui peuvent être utilisés par les trois autres. " Trois mythologies et un poète aveugle " consiste en la mise en relation d'un générateur de texte et d'un générateur de musique, de trois lecteurs (lisant les productions du générateur de texte), d'un percussionniste, d'un pianiste et d'une soprano, interagissant lors d'une soirée spectacle. Enfin, " Barbe-Bleue " articule un générateur de livret et de dialogue, un générateur de musique, un générateur de scénographie, le tout composant un " opéra génératif numérique ". A travers ces trois exemples, Balpe nous montre comment l'œuvre artistique est désormais " un ensemble ouvert, générique, de multiples dont chacun est pourtant un original " (p. 78)

Le multimédia d'art : analyse du cd-rom sur l'art

Ondine Bréaud et Françoise Casanova étudient la façon dont l'œuvre artistique est abordée, contextualisée, spectacularisée au sein de cd-roms consacrés à la peinture et à la sculpture. Elles distinguent quatre " pratiques du mode reproductif / représentatif de l'œuvre " dans ces supports, ces quatre modes regroupant eux-mêmes " quatorze types d'apparition et de disparition de " l'œuvre " " (p. 82). Les modes distingués sont : la présence à l'écran de l'œuvre seule, destinée à être regardée, contemplée ; son accompagnement par des co-textes, destinés à la rendre intelligible ; son insertion dans un contexte réel ou imaginaire (musée existant, exposition virtuelle) dont elle sert de faire-valoir ; et enfin la reconstitution de son motif en trois dimensions.

Claire Gacongne, à travers une analyse comparative de trois cd-roms sur Cézanne, synthétise les grandes questions classiques sur les fonctions du cd-rom d'art. Elle met ainsi en question " la capacité d'un tel média à transmettre des connaissances sur un artiste " (p. 101). Selon elle, la consultation du cd-rom ne peut se substituer à la vision de l'œuvre originale ; celui-ci met par contre à disposition une foule de connaissances 'annexes' sur celle-là. Mais, s'interroge l'auteur, sont-elles nécessaires à la compréhension d'une peinture ? Par rapport au livre, le cd-rom représente un structure offrant un désordre organisé, reposant sur les choix de l'utilisateur, qui rompt avec la linéarité du texte. Mais une telle (dé)structuration ne nuit-elle pas à la compréhension de l'évolution de la peinture de Cézanne ?, et n'entrave-t-elle pas " l'échafaudage de l'ensemble de connaissances qui se crée habituellement dans un cheminement linéaire " (p. 107) ? Et l'auteur de conclure qu'il est des sujets plus appropriés à certains supports qu'à d'autres, la peinture de Cézanne ne figurant pas parmi les sujets les mieux rendus par le cd-rom.

Dominique Château se centre sur le cd-rom *Une passion pour l'art, Renoir, Cézanne, Matisse et le Dr. Barnes*, et se demande si la méthode de visite des musées inaugurée par le collectionneur que fut le docteur Barnes transparait dans ledit cd-rom. Après quelques repères historiques sur le personnage, l'auteur rappelle brièvement la méthode —rapprochant les œuvres les plus hétéroclites pour en dégager les qualités plastiques, picturales— et ses présupposés idéologiques. A partir des parcours proposés par le cd-rom, l'auteur en vient à une double conclusion en regard de sa question de départ. D'une part, le support offre un ensemble de documents (lettres articles, etc.) explicitant ladite méthode ; mais il n'offre en revanche aucune mise en œuvre réelle de celle-ci. Ainsi, la visite virtuelle de la Fondation Barnes, lieu où la méthode Barnes devrait être la plus manifeste, c'est un discours d'historien, descriptif et iconographique qui est tenu, au sein duquel les aspects historiques et encyclopédiques priment sur la mise en avant des spécificités plastiques des œuvres exposées.

André Gardies part de son expérience de conception d'un cd-rom sur *Le cinéma des Lumières* pour dégager quelques spécificités du " langage multimédia " (comparé au langage cinématographique). Il se centre dans un premier temps sur la notion d'unité minimale du langage qui, toujours temporelle au cinéma, s'identifie à l'écran dans le multimédia, et correspond ici à une unité de savoir. Il envisage ainsi en quoi la notion d'unité minimale doit être modalisée par les opérations possibles sur cette unité, et les rapports que celle-ci entretient au reste du support.

La notion même d'unité doit être modalisée par :

- la possibilité de déliaison des différentes sources de savoirs (texte, image, son)
- les opérations complémentaires pouvant être menées sur cette unité (loupe, escamot, etc.)
- la dépendance de cette unité vis-à-vis d'unités plus larges, son implication dans une logique verticale (lien de niveaux supra ou infra) et horizontale (unités de même niveaux)

La question de la navigation et de l'interactivité retient ensuite son attention. La question posée est : en quoi la possibilité de navigation transforme-t-elle la maîtrise du discours ? Sur quatre dimensions : la temporalité (plus de primat de la chronologie), les principes d'ordonnement (causalité, argumentation, etc. ne peuvent plus être mis en avant facilement qu'au sein d'un bloc), les liaisons (quels liens, quels parcours possibles), et les transformations (action de l'utilisateur produisant des transformations à l'écran). Et, partant, quels sont les rapports entre les nouvelles opérations permises par le support et " la dimension informative du discours factuel. Produisent-elles des informations nouvelles ? Si oui sont-elles de même niveau que celles données par le discours émetteur " (p. 130). Il distingue ainsi dans le produit conçu le discours produit par le concepteur, qu'il maîtrise, et " une situation illocutionnaire au cours de laquelle l'utilisateur agit en temps réel sur le discours en cours " (p. 130) pour produire son propre discours, qui ne rétro-agit jamais sur le premier.

Les usages muséaux : vers une modification des pratiques muséales face au multimédia (qu'il y soit intégré ou qu'il s'y substitue).

La recherche empirique qui sous-tend l'article de Jean Davallon, Hana Gottesdiener et Joëlle Le Marec a pour but de comprendre comment l'usage du cd-rom de musée est en train de se construire. Des entretiens approfondis ont été menés auprès de trois populations (usagers assidus, néophytes, et acheteurs potentiels de cd-roms repérés sur les lieux de vente). Les auteurs tirent des conclusions sur deux plans : sur le rapport aux œuvres que le cd-rom instaure d'abord : celui-ci offre un ensemble d'outils (zoom, angles multiples, etc.) qui peuvent être mis " au service d'un décodage de l'œuvre " (p. 137) ; sur le fonctionnement du cd-rom ensuite : comment celui-ci construit un rapport entre lui et l'utilisateur (avantages : rapidité, flexibilité, souplesse ; propice au " feuilletage " ; possibilité revendiquée d'intervenir directement sur le contenu) ; entre œuvres ou entre l'œuvre et d'autres informations (par opposition au livre : qualité d'images inférieure, qualité supérieure des informations, accessibilité des informations précises), et enfin entre lui et la visite du musée (à part pour une minorité, la visite reste indispensable ; le cd est alors considéré alternativement comme tremplin et stimulant à la visite, comme outil de préselection dans celle-ci, comme aide à la navigation dans le lieu réel (une visite virtuelle permet de se familiariser avec l'endroit, comme incitant à aller voir l'original ou à poursuivre en visitant une réflexion amorcée avec le cd, ou encore comme catalogue de l'exposition après visite).

Ils se départissent de la position voyant dans la reproduction une " perte d'authenticité " par rapport à l'original, position située du point de vue de l'œuvre, considérant le public comme un ensemble indistinct, fait de gens ne sachant pas ce qu'ils font ni ce qu'ils regardent. La question n'est pas celle de la reproduction à l'original, mais celle de la présentation de l'œuvre à la médiatisation de cette présentation. Le cd-rom propose des " façons de voir ", comme s'il indiquait comment regarder avec un regard éduqué, mais aussi des " modes d'accès physique, cognitif et symbolique aux œuvres " (p. 143). La médiation de l'œuvre opérée par le cd-rom ne correspond pas à une dévalorisation, mais plutôt à un moyen de construire de nouvelles relations à celle-ci, complémentaires à celles de la visite.

Xavier Perrot envisage en quoi l'insertion des médias interactifs dans le musée peut transformer et redéfinir celui-ci, générant de nouvelles formes d'institutions muséales. Le multimédia ouvre de nouvelles portes au musée, le dégageant des contraintes de l'espace physique qui lui sont propres. A l'heure actuelle, les musées recourant aux médias interactif conçoivent exposition et produits multimédias soit comme redondants, soit comme totalement différenciés ; d'où la nécessité mise en avant par l'auteur de travailler à une complémentarité des deux, ainsi qu'à une intégration du multimédia dans l'exposition.

Celui-ci peut aussi se substituer à l'exposition. Le rapport s'inverse alors, comme dans le cas du Projeto Portinari, musée à instance multiple. Pour Perrot, " redéfinir le musée aujourd'hui [à l'aulne des médias interactifs], c'est penser son rôle dans la société de l'information " (p. 155). A l'heure où le musée n'est plus nécessairement un témoin matériel de l'homme, c'est la notion même de patrimoine qu'il convient de repenser.

Bernadette Goldstein part du constat que le multimédia stimule les deux missions (scientifique et d'éducation - diffusion) du musée, et force celui-ci à sortir de ses murs, " dans une démarche de médiatisation consciente " (p. 159). Mais quelle production de sens, quels changements dans l'activité de l'utilisateur, dans ses représentations de ce qu'il consulte ceci engendre-t-il ? L'auteur montre comment dans les pratiques des musées, des exigences divergentes envers les technologies numériques doivent être conciliées : exhaustivité et qualité scientifique d'une part, ambition éducative (textes de commentaires, possibilité de comparaison ou animations d'œuvres pour éduquer le regard) de l'autre. Elle envisage ensuite les rapports bilatéraux entre médiation des savoirs et médiation technique : comment la conception technique est fonction du contexte d'usage (la borne muséographique dépend du projet éducatif du musée, le cd-rom culturel est conçu en fonction de publics précis), comment les stratégies de médiation s'élaborent sur base des possibilités techniques et de l'écriture naissante propre aux nouveaux médias. Enfin, elle stigmatise la variation des usages en fonction des contextes, sur base d'observations portant sur les usagers de bornes muséographiques, d'un cd-rom culturel et du site web d'une exposition imaginaire.

Frédérique Payn nous propose une étude du cd-rom du musée d'Orsay, et des relations qu'il entretient à l'exposition. Au contraire des guides imprimés, instruments de visite du musée, le cd-rom reproduisant l'exposition, consulté à domicile, est relativement autonome de celle-ci. Il est à la fois reproduction du musée et entité autonome, ayant son organisation et son style propre. Au lieu de résoudre le problème de l'orientation dans le musée, constate Payn, le cd-rom le dédouble : à l'orientation dans le lieu réel s'ajoute celle " dans l'architecture même du cd-rom qui est un univers de routes possibles " (p. 168). Et l'auteur d'identifier les sources de désorientation dans le cd-rom du musée d'Orsay. Si ce cd-rom propose une simulation du musée d'Orsay, le musée simulé est lui aussi virtuel : il s'agit d'un musée vide de ses visiteurs, une utopie, " [u]n musée suspendu dans le temps et dans l'espace, un musée exposé " (p. 172). L'auteur conclut en observant que le cd-rom constitue par certains aspects un musée à lui seul : il " substitue à l'exposition muséale son propre mode d'exposition " (p. 173), dont la logique de socialisation, propre aux musées réels, est évincée.

L'article d'Isabelle Rieusset-Lemarié traite des musées virtuels et de leur usage de la photographie, en partant de la position selon laquelle " la reproduction photographique n'y est pas duplication mais métamorphose de l'œuvre d'art " (p. 175). L'unité de support de reproduction permet de confronter celle-ci à d'autres œuvres, là où " l'isolement fétichiste de l'œuvre " (p. 179) occultait le lien entre elles. En nous libérant du fétichisme de l'unicité de l'œuvre, la reproduction photographique peut mettre en avant sa genèse. Elle fait de l'image une œuvre autonome. L'auteur constate ensuite la distance entre cette conception de la reproduction et l'usage qui est fait de celle-ci dans les sites web de musées virtuels. Ceux-ci sous-exploitent largement leur spécificité, comme s'ils ne pouvaient rivaliser avec leurs équivalents réels, et ne permettent le plus souvent de découvrir que des chefs-d'œuvre reconnus, sans exploiter les liens entre œuvres déjà évoqués. Le décalage est d'autant plus grand par rapport aux œuvres d'art numériques, " œuvre interactive en réseau dont la reproduction en temps réel n'est plus duplication d'une œuvre achevée mais re-production d'une œuvre en constante métamorphose " (p. 186). C'est sur ce nouveau type d'œuvre que l'auteur clôt son article, en explorant ce sur quoi se fonde l'aura de telles œuvres.

Jean-Louis Weissberg se centre dans son article sur le projet Lascaux III, reproduction en réalité virtuelle des grottes de Lascaux, et articule la réflexion sur l'œuvre originale (la grotte) à celle sur sa " virtualisation " : " mettre la virtualisation à l'épreuve de Lascaux, c'est-à-dire faire résonner entre eux, par delà les millénaires, deux régimes de figuration " (p. 190). Après avoir cherché la légitimité d'une telle entreprise dans la notion de répétition, à la base de tout geste de création artistique, l'auteur imagine un scénario pour une visite virtuelle de Lascaux. Virtualiser n'est pas dupliquer, nous dit-il : le but n'est pas de générer une copie exacte, mais de produire quelque chose de nouveau : donner accès à l'histoire dont Lascaux I, la grotte, est l'aboutissement, et ce afin de créer une nouvelle vision de l'œuvre. La virtualité de Lascaux III est à prendre au sens étymologique : la reconstitution de l'histoire de Lascaux I comporte une dimension hypothétique, incertaine, elle est faite de possibles. Lascaux III permet aussi de pousser plus loin la réflexion sur le mode de représentation propre à l'original, intégrant la profondeur, nous dit Weissberg, ainsi que de mettre en avant l'hypothétique symbolisme qui régit la construction de l'œuvre. L'auteur se penche ensuite sur la question de l'élaboration d'une déontologie de la virtualisation d'œuvres, d'espaces, de sites, dans leurs rapports aux originaux : celle-ci —dit-il— devrait " préciser ce que l'on peut espérer d'une telle transposition " (p. 200). L'article se termine enfin sur quelques hypothèses quant à ce qui nous fait craindre que la copie se substitue à l'original, que l'on confonde les deux, là où personne ne se méprend jamais sur l'une ni sur l'autre.