

Projet de communication aux
Rencontres Mondiales du Logiciel Libre 2010
Culture, Loisirs, Arts, libre diffusion

Présentation du projet « Nobjet »

Nathaniel RAYMOND
atelier@nobjet.com
06 84 49 56 37

Introduction :

J'ai monté un projet, appelé projet "Nobjet", qui est le produit d'une réflexion sur les difficultés de mener une recherche picturale dans le contexte culturel actuel, et qui aboutit à une proposition de travail ouverte sur une interface de création en ligne.

1^{ère} partie :

Je souhaiterais articuler cette communication en rappelant d'abord que je suis un peintre et que :

- lorsqu'on parle d'image il faut distinguer photographie et peinture
- que l'image est le moyen privilégié par lequel s'effectue notre connaissance du monde réel, mais est toutefois un simulacre
- que l'usage principal de l'image est aujourd'hui la communication sur le mode du divertissement social (l'image spécialisée utile à la connaissance scientifique implique par ex. un apprentissage des codes de lecture)
- que dans le modèle social dominant, la valeur des images se connaît par la mesure de la réciprocité de l'échange ; autrement dit plus une image est échangée, partagée, *retwittée*, plus sa valeur est grande pour la communauté.

Puis je voudrais montrer :

- que ce mode de définition de la valeur privilégie le quantitatif, reléguant le critère qualitatif au plan de spécialité (imagerie médicale, art...)
- que le jugement de goût comme spécificité implique son exclusion hors de la sphère des échanges intersubjectifs, autrement dit du réseau social
- que cet état de fait témoigne du glissement d'une culture artistique vers une culture médiatique
- que ce glissement correspond à la prédominance du médium sur le message (McLuhan, 1964), autrement dit de la forme sur le fond.

Conséquence :

C'est là une des causes qui permet de mieux comprendre l'incapacité *très actuelle* du peintre à communiquer un point de vue sur le monde, c'est-à-dire à entrer dans une relation inter-individuelle avec d'autres membres d'une communauté pour évoquer une spécificité subjective, extérieure au but principal de la communauté, à savoir la préservation de sa propre existence à travers la pérennité de ses valeurs. On retrouve ici un des sens donné au mot spectacle par G. Debord : "un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images" (1967).

2^{ème} partie :

Je souhaiterais ensuite faire référence à une période de l'histoire de l'art des années 60 pour montrer que le spectacle, comme d'autres formes d'idéalismes, est discrédité par un peintre qui utilise la peinture pour reproduire des photographies.

Je montrerais :

- que cette période a vu l'apparition du projet du peintre G.Richter très justement baptisé : "Atlas", consistant en une collection d'images photographiques visant à servir de modèle à la réalisation de ses peintures
- que cette collection de simulacres entamée en 1962 en un gigantesque album (près de 6000 images aujourd'hui) rassemble et classe des images issues de divers contextes : actualité, mode, famille, pornographie, paysage, portrait, etc. au sein d'un même ensemble
- que cet ensemble aux répétitions kaléidoscopiques témoigne d'un éclatement du regard et marque l'évolution du statut social du peintre vers la fin de son pouvoir "visionnaire"
- de même que le peintre démiurge disparaît, de même le message s'efface derrière le médium : le peintre en reproduisant à la main une photo cherche à privilégier le médium par rapport au message : "je recherche l'image, l'image prise individuellement en tant que structure autonome" (Richter, 1973)
- que cette structure ouverte d'un ensemble hétéroclite me paraît emblématique de la situation actuelle car elle préfigurait bien la fin des idéologies le type de relation qu'entretient actuellement l'internaute à cette immense base de donnée (anarchique en apparence) qu'est Internet (la première démonstration officielle du projet Arpanet date d'octobre 1972)
- que le peintre, comme l'internaute, entretient une relation aux images fondée sur l'emprunt, la citation, le détournement, le recyclage

Conséquence :

Le basculement d'une culture artistique vers une culture médiatique entraîne du côté des œuvres une prédominance de la forme sur le fond. La "société du spectacle" (titre de l'ouvrage de G.Debord), décrit la domination de l'idéologie capitaliste qui se meut pour elle-même et n'a d'autre but que son maintien. Les comportements liés à la consommation des images sont quand à eux dictés par l'aplanissement des différences nécessaire à la cohésion d'un groupe d'individus réunis en communauté.

Comme on l'a vu, devant cette nouvelle forme d'aliénation vécue sur le mode du divertissement (éclatement du regard et dilution du sens) toute recherche picturale entraîne le peintre dans une double réaction de repli : d'une part face à l'impossibilité apparente de représenter l'objet (produire un acte de mimesis) sans autre médiation (copie photo ou inspiration photo) ; d'autre part face à l'impossibilité de réaffirmer sa propre subjectivité sans transiter par les codes dominants (emprunt, citation, détournement etc.), mouvement propre à aplanir ou affadir le sens.

3^{ème} partie :

C'est dans ce contexte que je présente le projet Nobjet, qui consiste à offrir au spectateur lui-même l'opportunité de fournir le sujet de l'œuvre. Le spectateur est commanditaire et co-auteur de l'œuvre. En d'autres termes, plutôt que de réaffirmer ma propre subjectivité dans une recherche picturale que j'expérimente comme inauthentique, j'ai souhaité prolonger ma réflexion par une approche interactive de la relation artiste/œuvre/public dans le contexte de processus culturels placés sous la domination de l'image et du numérique dans les sociétés occidentales. De ce point de vue le mot Nobjet désigne une œuvre impliquant dans sa genèse la négation de la subjectivité de l'auteur ou des co-auteurs.

Présentation du projet Nobjet :

Le mot Nobjet est emprunté à Thomas Macho (philosophe des civilisations et anthropologue des médias) par Peter Sloterdijk (philosophe et essayiste) dans son ouvrage « Sphères 1 : Bulles ». L'expression "Projet Nobjet" désigne l'activité de conception, de production et de diffusion de l'œuvre. Le mot Nobjet est quant à lui composé de la lettre N pour « nombre » et du mot « objet ». Le choix d'un tel nom vient du fait que les Nobjets sont capables de regrouper et de fusionner un nombre indéterminé d'objets : des images mais également du texte, des photographies, des papiers imprimés, des objets tridimensionnels, des éclairages, des écrans, etc. Nobjet fait également appel à N techniques : crayons, feutres, gouaches, aquarelles, acryliques, huiles...

Pour réaliser ce projet, j'ai tout d'abord conçu une plate-forme internet rendant possible la création d'une œuvre numérique à partir d'images produites en quantité depuis les appareils photo, scanners, smartphones, etc., et sa traduction concrète dans le réel par le biais d'un processus interactif. Cette structure rend possible une forme de commande en ligne au cours de laquelle l'artiste propose au commanditaire de travailler à partir d'une sélection d'images qu'il a lui-même téléchargée (uploadé) sur le site. Une interface de création (application logicielle) spécialement conçue à cette occasion permet de retoucher les images. De plus, plusieurs utilisateurs peuvent interagir sur un groupe d'images en ouvrant un compte commun avant d'ordonner une commande visant la production. Ce protocole implique l'autorisation d'utiliser les images dans le cadre de la réalisation du Nobjet et leur placement sous les conditions d'utilisation de la Licence Art Libre. Grâce à cette proposition de travail, les manipulations et transformations à partir des originaux aboutissent à une réponse unique : le Nobjet.

Fin

N.R