

Prototypes : un nouveau statut de l'œuvre d'art¹

Elie During

Référence : « Prototypes : un nouveau statut de l'œuvre d'art », in C. Tron (dir.), *Esthétique et Société*, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 15-50

« L'art ne m'intéresse pas. Ce sont les artistes qui m'intéressent.² » De ce mot de Marcel Duchamp, qui disait aussi agir seulement « comme un artiste » sans en être un, il est tentant d'extraire une idée nouvelle de la pratique artistique, qui déboucherait elle-même sur une redéfinition du statut de l'œuvre d'art. Nous laisserons à d'autres le soin de dire si une telle pratique et un tel statut caractérisent plus généralement un régime propre du « contemporain » en art. Reconnaissons du moins qu'ils permettent d'en cerner une dimension importante en court-circuitant d'emblée la question de l'Art (ce qu'il est, mais aussi où et quand il a lieu, etc.) pour orienter l'attention, non pas sur une figure de l'artiste qui redoublerait simplement l'idée de l'art dont il s'agit justement de se défaire, mais plutôt sur le mode d'activité, ou mieux encore sur le type d'occupation ou d'emploi du temps qui fait reconnaître un artiste au-delà de son métier, jusque dans des contextes qui n'ont plus rien à voir avec l'espace traditionnel de l'atelier ou de l'exposition, ni d'ailleurs avec l'idée même de production portée par le concept de *poièsis*.

Car être artiste, *vivre* en artiste, se faire tableau vivant, cela implique, de manière essentielle, la possibilité de faire autre chose que de l'art. On peut être artiste (ou « anartiste », comme aimait dire Duchamp) en fréquentant les cafés, en jouant aux échecs, ou simplement en respirant : l'art comme *praxis*, ou comme *éthos*. On peut aussi emprunter tour à tour l'habit de l'artisan, de l'ingénieur ou de l'entrepreneur : autant de manières d'être artiste sans « faire l'artiste », de nourrir une activité artistique sans avoir besoin de faire de l'art. L'ascèse improductive des « artistes sans œuvres » n'est jamais qu'un cas limite dans cette panoplie de stratégies³. C'est pourquoi la question demeure de savoir quel est, finalement, le produit de l'activité « anartistique » qui se décline sous ces différents modes – même là où la *praxis*

¹ Ce texte a fait l'objet d'une première publication sous le titre « Prototypes (pour en finir avec le romantisme) » dans *Les Cahiers d'Artes*, n°3/2007, « Où est l'artiste ? », numéro dirigé par Pierre Sauvanet.

² Marcel Duchamp, entretien de 1963 avec William Seitz, cité par Bernard Marcadé dans *Marcel Duchamp. La vie à crédit*, Paris, Flammarion, 2007, p. 7.

³ Nous renvoyons sur ce point aux remarquables études de Jean-Yves Jouannais, notamment *Artistes sans œuvres*, Paris, Hazan, 1997.

artistique ne semble lui accorder qu'un statut résiduel. Si l'art n'intéresse plus mais qu'on ne s'interdit pas de *faire*, ni même parfois de *fabriquer*, comment convient-il de parler des œuvres ? Et convient-il, d'ailleurs, de parler d'« œuvres » ?

La pratique duchampienne des « ready-made » (car c'est une pratique) est une réponse possible à cette double question. Elle ne doit pas faire oublier d'autres manières d'envisager des œuvres d'artistes qui ne seraient pas d'art. A côté de la pure *praxis* où s'épuise la vocation anti-poïétique de l'être-artiste, à côté des objets « tout faits » où se concentre parfois cette activité, il y a une place pour les multiples montages, machines et machins qui, bien qu'ils ne présentent pas de formes stabilisées, donnent déjà une consistance au projet artistique et une visibilité à l'expérimentation qu'il propose. Ces quasi-objets d'art, avec lesquels se confondent beaucoup d'« œuvres » contemporaines, je les appelle des *prototypes*.

Romantismes

J'ajoute que ces prototypes ne sont pas nécessairement des œuvres « processuelles », ni seulement des témoignages épars du processus continu de l'activité artistique. En cela, ils indiquent à leur manière une voie de sortie du romantisme. Qu'est-ce que le romantisme vient faire ici ? Je ne prends évidemment pas ce mot au sens historique, lui-même plus ou moins déterminé, qu'il peut avoir lorsqu'on lui associe une sensibilité, des styles, des écoles, un corpus, etc. Au-delà de son inscription historique dans des œuvres et des mouvements, le romantisme apparaît comme une catégorie esthétique, celle qui permet par exemple à Stendhal de dire de Shakespeare qu'il était lui aussi, en son temps, un romantique. Le problème que recouvre cette catégorie semble avoir changé de sens à la fin du XIXe siècle. D'une formule nietzschéenne, il pourrait se résumer ainsi : « pourquoi nous sommes encore romantiques »... Car le romantisme, il s'agit désormais d'en sortir. Duchamp hérite de cette inquiétude. Lorsqu'il dit vouloir en finir avec l'expression « bête comme un peintre », lorsqu'il annonce une peinture « non rétinienne », il entend rompre avec le pathos mêlé de rusticité qui singularise encore, jusque dans les avant-gardes de son époque, la posture de l'artiste et sa volonté d'expression. Les impressionnistes, les fauves, les futuristes et jusqu'à un certain point les cubistes, partagent tous une idée romantique de la peinture : à l'artiste-voyant reviendrait la charge de fixer l'éclat ou le miroitement de l'infini dans le fini, quitte à faire implorer la forme. Duchamp, on le sait, préfère l'écart à l'éclat, et il n'a cessé de dire qu'il entendait « utiliser [s]on esprit au lieu de [s]on pinceau », pour ne pas finir comme un

« pseudo-Cézanne »⁴.

Mais n'allons pas trop vite, et précisons un peu les choses. Il y a plusieurs manières d'aborder la question de la sortie du romantisme. On peut tout d'abord se réclamer de Nietzsche, en effet, et de sa critique du romantisme comme maladie fin-de-siècle, symptôme de décadence. Cette critique du romantisme vise en réalité trois choses :

(1) Un certain régime affectif, qui est celui, justement, de la maladie, ou de la vie déclinante. Autrement dit, un certain pathos, qui se traduit en pratique de manière paradoxale par une forme de démesure, une passion de l'excès, de la dépense, réelle ou symbolique.

(2) Une posture, qui rejoint d'ailleurs le sens vulgaire du romantisme. C'est l'exaltation du moi et des puissances du corps, disposition qui rejoint le premier point, puisqu'elle se traduit volontiers par un goût pour le sublime comme débordement de la forme close, tension maximale des facultés fonctionnant pour ainsi dire en sur-régime.

(3) Une croyance enfin dans la possibilité d'entretenir un rapport *immédiat* au Chaos ou au flux illimité (quel que soit le nom qu'on lui donne : Vie, Volonté, etc.).

La théorie du « génie », héritée d'un paragraphe fameux de la *Critique du jugement* et retravaillée par tout le romantisme allemand, résume ces orientations, puisqu'elle implique une coïncidence entre l'activité organisatrice des formes par un sujet créateur et une passivité fondamentale, une forme de déprise face à une puissance qui excède tout projet de maîtrise et qui se confond, finalement, avec le flux même de la vie, tel qu'il s'exprime dans les gestes inconscients de l'art. Ce paradoxe de la coïncidence des opposés (activité et passivité, conscience organisatrice des formes et inconscient expressif), le romantisme allemand en a produit la théorie, mais nous vivons encore avec lui. A tel point qu'il constitue, si l'on en croit Jacques Rancière, un des lieux communs esthétiques de ce qu'il est convenu d'appeler la « modernité ».

Voilà donc pour une première caractérisation possible du romantisme. Mais il y a une autre manière, plus formelle ou plus spéculative, de poser le même problème. Elle consiste à s'intéresser directement au rapport que l'art, comme activité créatrice de formes sensibles, entretient avec l'Idée (ou l'idéal). Disons pour commencer que l'« Idée », au sens où je l'entends ici, n'est pas le concept (contenu intellectuel, représentation, etc.), mais ce qui fait de l'art autre chose qu'un agrément ou un divertissement intelligent, autre chose qu'un

⁴ Cité par B. Marcadé, *op. cit.*, p. 47.

service public destiné à intensifier ponctuellement l'expérience en sollicitant l'esprit et les sens (que ce soit en charmant ou en violentant : art décoratif ou esthétique du choc, de ce point de vue, reviennent aux mêmes). L'Idée est ce qui fait que l'art a quelque chose à voir avec la vérité, ou du moins avec une vérité du sensible comme tel. Mais tout dépend évidemment de la place qu'on reconnaît au sensible dans son rapport à la vérité, ou – ce qui n'est pas nécessairement la même chose – à l'intelligible. Selon la détermination romantique, qui est à cet égard un anti-platonisme, l'Idée s'annonce dans une œuvre d'art lorsque celle-ci prétend nous faire toucher l'Être à travers le chaos sensible lui-même, en excédant toute forme finie, délimitée, assignable, identifiable. L'Idée est ce qui destitue toute signification stable, ce qui, littéralement, *ouvre* l'œuvre en direction d'un processus en droit infini dont elle participe sans pouvoir l'épuiser.

Dans cette configuration de pensée que j'esquisse à grands traits au prix d'inévitables raccourcis, le romantisme apparaît finalement comme une *décision* concernant le rapport de l'œuvre finie à l'infini de l'Idée : cette décision consiste à donner le primat à l'infini, jusque dans les réalisations les plus précaires de l'art. Or curieusement, cette décision donne lieu à deux versions bien différentes, mais au fond solidaires, du romantisme, qui sont aussi deux versions possibles du processus (ou du *processuel* qui, de l'« art conceptuel » à l'« art relationnel », traverse toute la doxa esthétique de l'art contemporain).

Il convient en effet de distinguer deux manières de lier le fini et l'infini :

(1) Il y a d'une part un romantisme majeur, un romantisme « officiel », si l'on peut dire. On le reconnaît au fait qu'il obéit au schéma de l'incarnation : descente de l'Infini dans la forme finie de l'œuvre, mais au prix d'une tension maximale, d'un écartèlement, d'un éclatement ou d'une infinitisation virtuelle de la forme. C'est l'esthétique du sublime que j'évoquais à l'instant et qu'on a vu resurgir, dans les années 80, sous de nouveaux habits grâce à Lyotard et quelques autres. L'incarnation de l'Idée est simultanément une illimitation de la forme. Car à la lettre, il n'y a pas de rapport possible entre le fini et l'infini. Ou alors il faut dire que ce rapport est disjonctif et qu'il se donne, dans l'élément sensible, comme un non-rapport. En pratique, l'infini de l'Idée continuera à se manifester à travers la dissémination des traces, fragments et reflets qui prennent désormais la place de l'œuvre finie, installée dans un cadre ou sur un socle, dans l'atelier ou la salle de musée. Ce romantisme-là est un romantisme du processus, du flux ou du devenir universel. Il est encore pieux, puisqu'il réduit l'art à témoigner sans fin en faveur de ce qui, par principe, l'emporte et le dépasse.

(2) Mais il existe d'autre part une version mineure, une version pour ainsi dire matérialiste, du romantisme. C'est en réalité l'autre face de la même affaire. Au schéma de l'incarnation, on a seulement substitué un schéma performatif. La

fonction de l'œuvre n'est plus d'incarner. Ce qui compte n'est pas la découpe de la forme matérielle, ni son éclatement en fragments ou vestiges portant témoignage du passage de l'idée : c'est l'acte même de la découpe, ou de l'installation, c'est le geste créateur qui institue la forme. L'œuvre s'efface alors tendanciellement derrière le processus de son propre engendrement. Mais comme cet engendrement, et le geste qui le porte, est lui-même pensé comme le revers d'une passivité fondamentale, conformément à la doctrine du génie. La rhétorique de l'œuvre ouverte, ou de l'œuvrement infini, cède d'ailleurs tendanciellement la place à celle du *désœuvrement*, puisque ce qui compte, finalement, est moins de produire quelque chose que d'organiser les signes d'une activité, fût-elle imperceptible. « Artistes sans œuvres », mais artistes tout de même : à la limite, seule demeure une espèce de maniérisme du geste pur, où le corps actif ou souffrant du sujet artiste éclipse la forme finie de l'œuvre.

Il y aurait ainsi deux romantismes, et du même coup deux versions du processus. Mais il faut bien reconnaître qu'en pratique elles se confondent souvent. On pourrait citer ici le *Merzbau* de Schwitters, *work-in-progress* recueillant le bruit du monde, les performances de Cage, de Klein, de Kaprow, les events de Georg Brecht, rituels quotidiens élevés au rang de gestes artistiques, etc. Sans perdre de vue ce qui singularise chacune de ces pratiques en la distinguant des autres, on ne peut pas ne pas remarquer l'ambivalence qui les caractérise toutes. D'un côté, invocation explicite ou tacite d'un processus dont l'activité artistique serait une expression parmi d'autres ; de l'autre, multiplication de performances, de protocoles, de procédures, d'actes et de performances, témoignant de la nécessité, pour l'artiste, de donner activement forme à la vie, même si cela ne passe plus par des œuvres au sens traditionnel, mais par des jeux, des scénettes, des documents, des contrats ou des rapports d'activité. Il y a là un avatar contemporain de l'indistinction que je signalais plus haut, et dont la doctrine kantienne du génie déployait déjà la logique, entre le geste de l'artiste souverain et le processus qui fait de l'art une sorte de plan d'intensification de la vie elle-même, ou son simple prolongement⁵. Cette réversibilité se lit bien dans la formule Fluxus : « L'Art, c'est la

⁵ Les interprétations de la pratique du *sampling* dans les musiques électroniques oscillent pareillement entre l'idée d'une mise à disposition générale des formes musicales, identifiées à la rumeur du monde ou du « grand fond », et l'idée d'un détournement actif des significations. D'un côté, la reproduction passive des formes et des matières et l'artiste comme simple relais dans une chaîne de métamorphoses qui le dépasse infiniment, de l'autre l'opération de la coupe et du prélèvement menée par un interprète souverain qui aurait le pouvoir de redistribuer les signes et de transformer les matières. Ainsi le *sampling* apparaît tantôt comme copie et recyclage, tantôt comme coupe et détournement. Et la philosophie spontanée du *remix* hésite entre reproduction passive et post-production active, mobilisant d'un même mouvement le discours ontologique des flux et des processus et le discours opératoire des performances et des opérations. J'ai développé cette idée dans « Appropriations (morts de l'auteur dans les musiques électroniques) », in *Sonic Process*, Editions du Centre Georges Pompidou, 2002, et dans « Du processus à l'opération », *Art Press*, n°292, juin 2003. Il me semble que c'est du côté des techniques d'écoute « environnementale » qu'il conviendrait de chercher, dans ce cas précis, une voie de sortie hors du romantisme qui imprègne l'esthétique des musiques électroniques : les dispositifs d'installation et de distribution du son dans

vie », formule qui présente l'avantage de pouvoir se retourner comme un gant : « La Vie, c'est l'Art ». En bon dialecticien, Filliou donnait le principe de ce jeu de bascule : « l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art ». Voilà en tout cas une bonne raison de vouloir devenir artiste.

Prototypes

Il était nécessaire d'ouvrir cette longue parenthèse sur les ambivalences du romantisme pour mieux marquer la portée critique des remarques qui vont suivre. Il n'est pas difficile de voir, en effet, que nous sommes, pour une large part, encore romantiques. Dans les discours sur l'art contemporain, la rhétorique du « projet » ou de l'« expérimentation » prolonge souvent, sous un nouveau vocable, l'oscillation caractéristique des avant-gardes du siècle entre le régime processuel et le régime performatif, qui sont les deux conditions – la contradiction opérante – du romantisme.

Y a-t-il là une fatalité ? On serait porté à le croire si certains artistes n'avaient pas démontré, par diverses voies, qu'il est possible de faire autre chose que de l'art sans retomber pour autant dans les schémas habituels hérités du romantisme. Disons que ces artistes sont moins préoccupés de produire des œuvres, ou d'enclencher des processus, que de construire des prototypes, c'est-à-dire des formes qui sont à cheval entre l'objet et le projet, qui conjuguent la logique de l'objet et celle du projet.

Avant même d'en produire quelques exemples, il faut dissiper un malentendu que pourrait susciter ce mot, « prototype ». S'il est évidemment emprunté au registre technologique, et s'il nous place d'emblée à l'intersection de la science et de l'art, il n'est pourtant pas question d'en faire un usage immédiat ou littéral. L'artiste qui passe par les prototypes ne fait pas de l'art technologique ou de l'art industriel. Il n'a pas besoin, d'ailleurs, d'être spécialement outillé, ni de concevoir sa propre pratique dans un rapport étroit à la technologie ou aux machines. Il ne s'agit pas de sortir de l'atelier ou du studio par l'usine (« *factory* »), ou du romantisme par le machinisme. Comment, cependant, ne pas songer à Duchamp lui-même et à ses « Rotoreliefs » qui reçurent, rappelons-le, la mention « honorable » dans la catégorie D

l'espace rempliraient, de ce point de vue, une fonction analogue à celle des prototypes dans l'art contemporain. J'ai commencé à articuler cette idée dans « La coupe, l'écran, la trame : dispositifs et musique d'environnement selon Glenn Gould », *Cahiers de médiologie*, n°18, 2004. La notion de bricolage, omniprésente dans les discours des DJ, est une autre piste à explorer : il ne s'agit pas simplement de bricoler des formes, mais d'élever le bricolage lui-même à la dignité d'une forme d'activité artistique, en maintenant un rapport étroit avec l'artisanat et les pratiques « amateur ». La figure de l'artiste s'en trouve singulièrement compliquée : il existe des musiciens amateurs et des peintres du dimanche, mais peut-on être *artiste* amateur ? Cette question est déjà à l'horizon de la pratique de Duchamp.

du concours Lépine (« Arts industriels, Articles de bureau, Enseignements ») ? Comment ne pas évoquer aussi les noms d'Yves Klein ou de Jean Tinguely, parmi ceux des artistes qui déposèrent des brevets à l'Institut National de la Propriété Industrielle ? La question des relations entre le monde artistique et le monde de l'industrie a été abordée de manière subtile par Didier Semin, notamment en ce qui concerne la dimension juridique du régime de production et de propriété, à un moment où la dématérialisation ou la virtualisation des œuvres d'art redéfinissait les contours et les modalités de la pratique artistique en faisant reconnaître que des idées, des programmes, des scripts, des procédés ou des performances pouvaient faire l'objet d'appropriations ou de transactions au même titre qu'une toile ou qu'une sculpture⁶. On ne reviendra pas sur ce sujet, ou seulement de manière indirecte, lorsqu'il s'agira de préciser le rapport entre prototype et projet artistique. Car ce qui est en jeu avec la notion de prototype est moins l'apparition d'un type particulier d'objets artistiques, auxquels il faudrait faire droit à côté des œuvres proprement dites et des divers éléments du projet artistique, qu'une nouvelle idée de l'activité artistique elle-même – et par conséquent de l'artiste comme sujet de cette activité. En somme, la question qui nous occupe est de savoir ce qui change lorsque l'artiste se présente comme un inventeur ou un entrepreneur, statut dont témoigne à chaque fois le caractère de prototype de certains des produits de son activité.

« Prototype » désigne donc moins une catégorie spéciale d'objets qu'un nouveau régime de production. Il y va, pour faire bref, d'un art expérimental qui ferait l'économie de l'idée de processus, ou qui n'en ferait pas toute une affaire. A cet égard, la notion de prototype est moins intéressante par les résonances imaginaires qu'elle suscite (du four à micro-ondes au modèle de formule¹) ou par la notion de production en série à laquelle elle semble naturellement associée, que par la fonction qu'elle remplit en articulant, comme on l'a dit, la logique de l'objet et celle du projet, sans mobiliser pour cela la catégorie de processus. Le propre du prototype, c'est en effet de se donner simultanément comme un objet *idéal* (relevant d'un régime prospectif ou projectif : celui de l'idée – je ne parle pas de l'Idée ! – qui cherche à se réaliser, à trouver sa détermination adéquate dans un projet qui, s'il est mené à son terme, fera œuvre), et comme un objet *expérimental* (car le prototype est déjà plus qu'un projet, il est un objet, mais un objet non encore stabilisé, voué à passer le test de l'expérience, et à propos duquel les notions d'échec et de réussite doivent donc entrer en ligne de compte, quitte à être redéfinies à chaque étape de son élaboration⁷). Un objet idéal,

⁶ Didier Semin, *Le peintre et son modèle déposé*, Genève, Mamco, 2001.

⁷ On voit ce qui sépare de ce point de vue le prototype de l'acte artistique tel que John Cage l'entendait, à savoir « quelque chose qui ne doit pas être jugé en termes d'échec ou de réussite et dont le résultat est essentiellement quelque chose d'inconnu ».

quoiqu'expérimental : ce serait la définition liminaire, la plus abstraite, du prototype⁸.

Parce qu'elle constitue déjà un moment de la réalisation, l'œuvre-prototype entretient néanmoins avec le processus un rapport particulier : elle se présente comme une *coupe* dans le processus. Le problème n'est pas d'ouvrir l'œuvre, de l'empêcher de se figer dans une forme finie, de la forcer à témoigner sans cesse de sa mise en œuvre indéfinie (cette conception superlative de l'œuvre l'identifie à son propre processus, au point de la dispenser de toute réalisation matérielle). Le problème est au contraire de s'arrêter, de donner au projet une consistance, une lisibilité à travers un objet ou un dispositif qui soit comme le modèle d'une œuvre à faire. Cette œuvre, on ne la réalisera pas forcément ; elle pourra d'ailleurs toujours ne pas fonctionner une fois réalisée. Car le caractère idéal de l'objet se donne naturellement dans une dimension de contingence : le ratage est toujours possible.

Que le prototype soit un objet idéal ne signifie pas qu'il se trouve dans un état parfait, ou définitif. C'est un objet prospectif, ou ce qui revient au même, un projet matérialisé, la pièce unique manifestant le principe d'une série de réalisations possibles. Proto-type le laisse entendre, et le dictionnaire le confirme : il s'agit du « premier modèle réel d'un objet ». Modèle d'un objet, idéal en ce sens (bien qu'il faille se garder de le confondre avec un archétype), il est en même temps *réel*, c'est-à-dire distinct de l'objet fini *sur son propre terrain*. Le modèle tient de la maquette et du modèle réduit, mais tout autant la modélisation, au sens où l'entendent les physiciens ou les économistes. Un modèle tient lieu de la chose plus qu'il ne la copie : il en offre une simplification et une reconstruction. Le prototype, de même, représente l'œuvre, c'est-à-dire qu'il parle pour elle en en offrant une première réalisation, qui peut aussi bien être la dernière. Qu'il réfléchisse et articule du même coup dans une trame visible certaines dimensions du processus créatif n'en fait pas pour autant le reflet précaire ou la manifestation inchoative de l'infini processus où l'art puise ses effets.

Duchamp ne s'est pas contenté de présenter ses Rotoreliefs au concours Lépine et de s'adonner au dessin industriel, « technique d'extrême précision », pour en finir avec la « main levée » : des ready-mades au *Grand Verre* et à *Etant donné*, il n'a cessé de construire des prototypes, que ce soit sous la forme d'installations dans l'espace, avec leurs multiples reprises et copies, ou de schémas, notes et diagrammes. Ainsi le dessin du moulin à café, par exemple, fonctionne déjà comme un prototype : non parce qu'il reproduit un objet industriel disponible dans le commerce et qu'il présente une ressemblance générale avec les planches techniques de l'ingénieur, mais parce qu'il offre, à travers la vue simultanée de plusieurs positions du circuit décrit par la poignée, une sorte de diagramme de mouvements qui

⁸ J'ai développé cette définition, et proposé une première approche du prototype, dans « Du projet au prototype (ou comment éviter d'en faire une oeuvre ?) », in *Panorama 3. Salon des prototypes*, Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, 2002.

consonne fortement avec les recherches cinétiques qui président à l'organisation du Grand Verre. On en dirait autant de la broyeuse de chocolat représentée dans le panneau inférieur de ce dernier. Pour saisir quelque chose de la vitesse absolue suggérée par l'automobile roulant à tombeau ouvert sur la route du Jura à Paris, nul besoin de représenter de grosses cylindrées ou de zébrer l'espace à la manière du paysage qui défile derrière la fenêtre d'un train. La naïveté du futurisme à cet égard fut de viser une esthétique du mouvement et de la vitesse qui n'était finalement qu'« un impressionnisme du monde mécanique⁹ ».

On dira qu'à ce compte, tout ce qui entre dans les différentes phases de la conception et de la réalisation de la machinerie du duchampienne, boîtes et notes comprises, doit compter comme prototype, autant que le Grand Verre lui-même. Ce n'est pas faux. En accordant au prototype le statut d'une véritable catégorie esthétique, on est conduit à le voir fonctionner à tous les stades d'élaboration d'une œuvre, et sous les formes les plus diverses. Étendue au champ des pratiques artistiques, l'idée rend tout d'abord manifeste le fait que l'objet d'art n'est pas antérieur à son devenir, mais présent à chaque étape de ce devenir ; qu'il est en quelque sorte, dans toutes les phases de sa réalisation, une « unité de devenir¹⁰ » qui ne s'identifie justement pas au devenir lui-même, ni donc au processus. Au risque de se répéter : le prototype vaut moins par le genre de productions qu'il permet d'identifier que par la lumière qu'il projette sur l'activité artistique et sur la manière dont elle se figure elle-même à travers les diverses phases de ses projets et de ses productions. C'est pourquoi, s'il fallait mettre un peu d'ordre dans tout cela, il faudrait commencer par distinguer des types d'esprits, plutôt que des domaines d'objets. Soit l'idée d'une sorte de jeu des sept familles artistiques. En suivant le fil des modes d'organisation de l'activité de conception et de production des prototypes, j'en distingue déjà quatre : les entrepreneurs, les ingénieurs, les opérateurs, les chercheurs. La liste n'est évidemment pas close. Examinons-les tour à tour.

1) Les entrepreneurs

L'artiste entrepreneur conçoit son activité comme celle d'un patron de PME. Il inscrit son activité dans un rapport de compétition non ironique avec les biens de consommation courante. Sans viser une production industrielle en série, il prête une attention extrême à la stylisation de certains objets qu'il veut spécifiques, et qu'il considère moins comme des œuvres que comme des inducteurs de comportements. Fabrice Hybert en est une parfaite illustration. Son atelier est une petite entreprise, « Unlimited Responsibility » (UR), une

⁹ Marcel Duchamp cité par B. Marcadé, *op. cit.*, p. 57.

¹⁰ Cf. Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1958, rééd. 1989, p. 20.

« société de production artistique » qui évoque la Factory de Warhol et qui a vocation à élargir l'art à divers champs d'activité. Des assistants s'y affairant. On y trouve une responsable de la communication. « L'artiste isolé n'a jamais existé », dit Hybert, qui se définit volontiers comme « prestataire de service artistique » : c'est « le romantisme » qui a créé « cette parenthèse de l'artiste introverti, de l'artiste seul dans son coin¹¹... ». Il se trouve, mais ce n'est pas vraiment un hasard, que cet artiste est à ma connaissance un des rares qui revendique explicitement le statut de prototypes pour une part importante de sa production. Le POF, « Prototype d'Objet en Fonctionnement », a un mode de fonctionnement parfaitement ambigu : sa facture le désigne comme un objet utilitaire, mais sa fonction demeure généralement abstraite, ou indéterminée, ce qui le rend donc en un sens inappropriable. Ainsi le pylône-lampadaire installé à l'Université de Lüneburg (« POF n°83 »), et qui s'alimente à toutes les sources d'énergie environnante, hormis l'électricité disponible sur le secteur. Nul doute qu'il s'agisse là d'un prototype, et même d'une performance, au sens technologique du terme. Et cependant on serait bien en peine de dire *de quoi* cet objet est un prototype. A moins qu'il ne soit lui-même la réalisation d'un prototype matérialisé dans les dessins où nombre de POF trouvent leur origine.

Installés dans l'espace de la galerie ou du musée, les POF apparaissent d'ailleurs plus clairement encore comme des accessoires pour des performances virtuelles, des objets-actions dont il appartient à chacun d'imaginer des usages dans le quotidien (un morceau d'escalier à bascule, une étrange balançoire dont le siège est garni de deux protubérances en plastique...). En somme, des prototypes de fonctionnement, plutôt que des prototypes d'objets. Ici, « prototype » désigne d'abord le caractère ouvert de l'objet, le caractère indéterminé de sa finalité. Vendu dans un magasin, le ballon de football cubique fabriqué par les ateliers Hybert n'a plus rien de la plaisanterie conceptuelle ou de la trouvaille surréaliste qu'on serait tenté d'y voir s'il était simplement disposé dans l'espace d'une galerie : on rapporte qu'une équipe s'est spontanément créée autour de cet objet, et qu'il existe aujourd'hui une fédération qui organise des tournois de ballon carré, avec leurs règles propres. « Le plus grand savon du monde », distribué dans les centres Leclerc, ou les objets vendus à prix coûtant au Musée d'art moderne de la ville de Paris, transformé pour l'occasion en « Hybertmarché », obéissent au même principe. Le prototype a vocation à s'immiscer dans les circuits de la vie quotidienne pour y opérer des déplacements et des reconfigurations. « Je ne me pense plus désormais comme signataire des œuvres, mais comme responsable de cellules de production, voire d'équipes. Avec les POF, ce n'est pas l'objet qui prolifère, ce sont les comportements qui évoluent », explique Hybert.

De cette très brève incursion dans la logique des « prototypes d'objets en fonctionnement » (on en compte plus de cent cinquante à ce jour), j'aimerais retenir d'abord ce recentrement

¹¹ « Fabrice Hybert : perturber la philosophie grâce à l'art », entretien avec Thierry Laurent (<http://www.visuelimage.com/ch/hybert/hybert2/print/text.htm>).

de l'activité artistique sur la production – plutôt que la diffusion ou l'exposition, qui accapare généralement toutes les énergies du milieu de l'art. Paradoxalement, cette insistance sur la phrase production est directement liée à la réhabilitation de la *valeur d'usage* des œuvres, au détriment de la valeur d'échange que privilégie naturellement le marché de l'art. « L'art n'est pas une affaire de diffusion, mais davantage un lieu de production, de création et d'échange. L'art, cela peut être un événement qui dure une heure. [...] Tout est possible, pourvu que l'œuvre d'art interroge sur son fonctionnement, qu'elle crée d'autres comportements par rapport à la vie, par rapport au quotidien ». Le prototype nous envoie donc clairement du côté d'une esthétique « relationnelle ». Finalement, l'insistance sur la production conforte l'image (secrètement romantique ?) de l'artiste comme relais actif du processus économique, politique et social, chargé de capter les tendances, de raccorder les réseaux, de maintenir actives toutes les possibilités de circulation et d'échange. L'atelier, le musée lui-même, sont des entreprises. Mais si l'artiste entrepreneur se pense moins comme inventeur ou producteur que comme médiateur ou organisateur de systèmes, le département « recherche et développement » y est en fin de compte moins important que le département communication, et chaque exposition se présente alors comme un « showroom » des derniers modèles de l'artiste.

2) Les ingénieurs

L'ingénieur artiste fonctionne de manière très différente. Ici, c'est la figure de l'artiste belge Panamarenko qui s'impose naturellement¹². Sous-marins, soucoupes volantes, dirigeables, bateaux-skis, hélicoptères-sac-à-dos : les inventions de l'artiste sont toujours à la fois allégoriques et littérales. Panamarenko ne livre pas les sciences et les techniques à sa rêverie d'artiste, il ne se contente pas d'en proposer une version dérisoire et parodique, ni de libérer les possibilités plastiques de la machine. Son travail a ici une valeur exemplaire parce qu'il réfléchit les conditions générales de tout processus d'invention : « On peut réinventer l'avion tous les jours. L'avion n'a jamais été inventé¹³. » C'est dire aussi que les avions dans lesquels nous volons sont encore, à leur manière, des prototypes : les dysfonctionnements et les crashes sont là pour nous le rappeler.

Les œuvres de Panamarenko sont des projets. Mais le projet n'est pas l'idée qui fonctionne avant même d'avoir été mise en œuvre ; c'est un état *idéal* de l'objet, qui doit toujours

¹² Cette section reprend ce que j'ai exposé ailleurs, dans *Panorama 3. Salon des prototypes*, Le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains, 2002.

¹³ *La Grande Exposition des soucoupes volantes*, catalogue de l'Exposition Panamarenko, Fondation Cartier (1998), Actes Sud, 1998, p.99.

pouvoir ne pas fonctionner une fois réalisé. La pompe à miel de Beuys exhibée à la Documenta VI de Kassel (un tuyau faisant circuler du miel à travers tout le bâtiment) fonctionne d'autant plus sûrement qu'elle "agit déjà en tant qu'idée" : « [...] ...l'idée de pompe à miel se suffit déjà comme littérature ou poésie. J'ai déjà fait fonctionner la chose longtemps sans la réaliser¹⁴ ». Au contraire, l'avion de Panamarenko doit être fabriqué pour pouvoir ne pas voler — et non pas : pour ne pas pouvoir voler, ce qui nous reconduirait à une sorte dandysme du fiasco. Le ratage fait partie du projet, il est coextensif à l'expérimentation continue de l'ingénieur-artiste. Mais il est tout aussi important de reconnaître que les machines inventées par Panamarenko fonctionnent toutes *jusqu'à un certain point*. On sait que l'hélicoptère-sac-à-dos ne portera jamais un homme dans les airs, mais il est important de faire réellement tourner l'hélice à moteur qui en donnera l'idée.

Dans le milieu sans résistance des objets spéculatifs, l'idée de l'œuvre possible, complaisamment mise en scène par l'esthétique « processuelle » et récemment remise en jeu par l'esthétique « relationnelle », marche à tous les coups. Il y manque le frottement. Construire un prototype, c'est une autre affaire. L'échec s'y révèle une dimension constitutive du processus créatif. Le prototype peut ne pas fonctionner du tout, ce qui en fait déjà une manière de démonstration ; il peut à l'inverse fonctionner trop bien, comme ces bolides qui présentent des propriétés mécaniques trop parfaites ou des performances trop poussées pour les besoins d'une production en série. Ainsi la fabrication du prototype est, en elle-même, une expérimentation : elle nous renvoie aux études d'opportunité et de faisabilité, aux tests de résistance des matériaux, aux contrôles techniques, etc. On aimerait dire : peu importe finalement la réussite ou l'échec, pourvu que ça se machine¹⁵... Ce n'est pas une nouvelle posture, mais une manière de prendre l'expérience au sérieux.

« Mes projets ne sont pas exactement l'idée, ni exactement le rêve. Il n'est pas question de faire un avion, mais de faire exactement ce qui serait idéal. C'est une chose agréable, même si l'on ne vole pas avec. [...] Il me faut réussir dans cette réalisation du concept de rêve, et c'est étrangement lié à l'échec. Si l'on est plus scientifique, plus rationnel, on dépasse cette forme idéale, et l'objet devient une simple démonstration, une preuve de fonctionnement. [...] C'est un miracle si l'objet fonctionne mais il sera encore plus parfait s'il ne fonctionne pas¹⁶. »

¹⁴ Joseph Beuys et Volker Harlan, *Qu'est-ce que l'art ?*, trad. L. Cassagnau, Paris, L'Arche, 1992, p.88.

¹⁵ Panamarenko, *op. cit.*, p.88 : « Lorsque je me mets au travail, ce qui compte pour moi c'est de voler. Mais pendant que je travaille à un projet, ce sentiment s'efface parce que, pour moi, c'est déjà comme si je volais. »

¹⁶ *Op. cit.*, p.98.

3) Les opérateurs

Avec ses engins et ses machines, Panamarenko donne du prototype une version littérale qui s'affiche en même temps comme une allégorie du processus créatif. Oublions cette dernière dimension, dépouillons ce qui reste de poésie dans les projets mécaniques, pour ne retenir que le moment démonstratif. Qu'est-ce que l'artiste nous donne à voir ? Une procédure en acte, une « idée » ressaisie dans son effectuation. S'il est prêt à concentrer tout son effort sur cette phase qui est la plus ramassée et la plus tendue du projet artistique, il se distingue comme un opérateur – un opérateur d'idées, justement. Les artistes conceptuels « historiques », Sol LeWitt au premier chef, se sont distingués dans ce genre difficile.

Quel rapport, dira-t-on, avec le prototype ? Pour mieux le faire voir, il est nécessaire de rappeler deux ou trois choses concernant l'art conceptuel. Mais un exemple fera d'emblée comprendre ce qui est en jeu. C'est une pièce de Sol LeWitt, justement. Deux damiers aux cases blanches et noires alternées, vingt cinq en tout, sont disposés côte à côte. Sur chacun, cinq cubes blancs composent une figure : ici, un motif en escalier, là, une diagonale. S'il s'était contenté d'un seul damier, LeWitt aurait produit un archétype moderniste : la grille et les cubes blancs, icônes du minimalisme, et la suggestion d'un nombre infini (en réalité, une multiplicité innombrable, mais finie) de combinaisons possibles. S'il avait au contraire exposé l'ensemble des combinaisons, il aurait épuisé la série, comme il lui arrive de le faire ailleurs en désarticulant les arrêtes d'un cube de toutes les manières imaginables. Mais en choisissant de placer côte à côte *deux* damiers, et *deux* combinaisons possibles des cinq cubes, en exhibant ainsi une pure différence, c'est la procédure elle-même qu'il place au premier plan. Du premier damier au second, il y a un simple déplacement des pièces, une recomposition du motif. Oublions la facture minimaliste : il ne reste que l'opération par laquelle on passe d'une configuration à l'autre. La pièce ne montre pas autre chose. On peut toujours dire qu'elle amorce, qu'elle enclenche une série d'opérations du même ordre. Mais d'une part elle le fait justement sans avoir besoin de figurer la série dans son intégralité. Et d'autre part, si elle en suggère inévitablement le déroulement, c'est en faisant voir qu'il s'agira moins d'un ensemble de combinaisons statiques que d'un enchaînement de « coups » qui seront autant d'implémentations locales d'une règle générale (du genre : « au n-ième coup, recombine les cubes de manière à obtenir un motif qui ne figure dans aucun des n – 1 premiers termes de la série »). C'est en ce sens que la pièce de LeWitt fonctionne, en pratique, comme un prototype. En suivant un principe de dépense minimum, elle modélise une action, une espèce de performance géométrique.

Mais revenons à l'art conceptuel¹⁷. On associe couramment cette tendance (qui ne fut jamais

¹⁷ Les paragraphes qui suivent reprennent très largement un passage de « Propositions, procédures, projectiles », in 72 (*projets pour ne plus y penser*), Frac Paca, Marseille / Centre national de l'Estampe et de l'Art imprimé, Chatou / Espace Paul-Ricard, Paris, 2004.

à proprement parler une « école ») à l'idée d'une dématérialisation de l'œuvre d'art. L'idée ou le programme aurait fini par prendre, chez certains artistes, une telle importance que le dispositif matériel de l'œuvre se serait trouvé entièrement résorbé dans la formulation de son projet. Ainsi s'exprime un célèbre critique : « L'art communiqué par le truchement d'une documentation est un développement à l'extrême de l'idée de *l'Action Painting* selon laquelle une peinture doit être considérée comme un enregistrement des processus créatifs de l'artiste, plutôt que comme un objet physique. C'est le "faire" et non la chose faite qui constitue l'"œuvre". C'est pourquoi, logiquement, l'œuvre peut être invisible — commentée mais pas vue¹⁸. » Mais du faire à la dématérialisation, la conséquence n'est pas bonne. C'est ce que prouve l'usage persistant, chez LeWitt comme chez d'autres, de prototypes qui peuvent prendre des formes aussi diverses que le schéma, le diagramme ou l'installation.

On se souvient de la phrase de Sol LeWitt : « L'idée devient une machine qui fait de l'art » (« Paragraphs on Conceptual Art », *Artforum*, juin 1967). L'essentiel dans cette déclaration, ce n'était pas l'idée, c'était la *machine*. Car à mesure que LeWitt infléchissait la ligne, sortait de la toile pour gagner les murs (« *wall drawings* ») et redéployer le plan dans l'espace à trois dimensions, alternant volumes monumentaux et modèles réduits, dessins et peinture acrylique, posters et livres, il révélait rétrospectivement le jeu des rapports numériques, les séries et les permutations, comme de simples outils, des embrayeurs, des formules génératrices pour la production de formes inouïes. Ainsi l'artiste devenait un opérateur, plus encore qu'un programmeur.

En exhibant matériellement la règle (le programme, les instructions, l'algorithme), et plus souvent encore le fait même de son application « mécanique » ou « à l'aveugle » (implémentation à travers des transformations réglées de motifs élémentaires), les progressions combinatoires avaient pour effet d'interdire toute initiative contingente dans le processus de construction et d'entraver toute saisie perceptive immédiate des structures. « Idée » était donc d'abord le nom d'un dispositif critique de déstabilisation des formes traditionnelles d'appréhension du sujet esthétique, du côté de la production comme de la réception. « Idée » ne s'opposait pas tant à « objet » ou à « réalité objective » qu'à « sujet » et à « subjectivité », avec leur nuance d'arbitraire et de caprice. Autrement dit, « idée » ne désignait pas l'immatérialité du concept ou de la généralité, elle était l'index de la nécessité. Et si les « instructions » des « *wall drawings* » pouvaient se comprendre par analogie avec le système de notation musicale et les arts de performance en général, comme le signe d'une existence purement idéale, si les pièces concernées pouvaient bien prendre forme dans des

¹⁸ Harold Rosenberg, *La dé-définition de l'art*, trad. C. Bounay, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1992, p.63. Cf. Gérard Genette sur l'« état conceptuel » des œuvres qui nous sont mieux connues par leur description ou leur définition que par ce qu'elles nous montrent, lorsqu'elles montrent quelque chose : « ce qui compte dans ce genre d'œuvres n'est ni l'objet proposé en lui-même, ni l'acte de proposition en lui-même, mais l'idée de cet acte. » (*L'œuvre de l'art. Immanence et transcendance*, Paris, Seuil, 1994, p.163).

versions multiples, il suffisait de se rendre sensible au détail des procédés d'implémentation pour ne pas être tenté d'accorder trop d'importance aux déclarations de l'artiste sur l'immatérialité de ses créations. Car ce n'est pas un goût particulier pour l'immatériel qui conduisait LeWitt à valoriser ainsi l'idée aux dépens du produit. Si l'idée compte à ce point, c'est qu'elle manifeste souvent mieux que l'œuvre elle-même « l'intuition » ou le « processus mental » qui la fait fonctionner¹⁹. En ce sens l'idée n'est rien de général, ni même d'idéal : elle est un principe de précision et d'exactitude qui oriente tout le processus de la mise en œuvre (« Peinture de précision et beauté d'indifférence », disait Duchamp). Elle est le propre d'un art « intuitif », qui n'a justement rien de « théorique ». C'est pourquoi il convient de la distinguer fermement du « concept » : « Concept et idée sont des choses différentes. Le premier implique une orientation générale, tandis que la seconde en donne les éléments. Les idées implémentent le concept. » (« Sentences on Conceptual Art », *Art-Language*, vol. 1, n°1, mai 1969). Ainsi l'idée vient s'insérer comme un coin entre l'œuvre finie et son concept. Elle est une machine, un dispositif. Nous dirions : un prototype.

L'insistance des prototypes (instructions, notations, schémas d'installation ou dispositions) dans la tradition conceptuelle tend à relativiser l'importance qu'on prête généralement à la prétendue « dématérialisation » des œuvres d'art. Il importe peu finalement qu'on identifie l'œuvre à sa proposition (à sa formule, à son concept) ou à son exécution (sous la forme d'un objet ou d'une simple performance), dès lors que son projet doit, d'une manière ou d'une autre, être implémenté. C'est précisément là le rôle du prototype « conceptuel », pour autant que son mode d'être propre est l'idée, ou le projet. Idéal sans être abstrait (puisqu'il exhibe toujours *in concreto* une règle d'implémentation ou d'effectuation), le prototype exhibe moins l'œuvre elle-même qu'il ne démontre qu'elle est réalisable, comme la première différence de deux combinaisons sur des damiers de vingt cinq cases démontrait, sans avoir à le faire, qu'il était possible d'épuiser la série.

Résumons. Le prototype, tel que l'a pratiqué historiquement l'art conceptuel, et singulièrement Sol LeWitt, n'est pas une matérialisation du projet comme œuvre ouverte ou coexistence des possibles. Il n'est pas cette œuvre-concept dont la simple *proposition* dispenserait de toute exécution ; pas davantage une œuvre-performance qui tiendrait tout entière dans le moment de son exécution. La logique du prototype ne relève ni du possible, ni du concept, ni de l'acte. Il est le projet donnant consistance et visibilité à l'idée, qui est elle-même la puissance d'implémentation du projet.

Il faut y insister, le projet, ramassé dans son prototype, n'est pas le lieu où se profère l'idée ;

¹⁹ A cet égard la stratégie de LeWitt n'est nullement formaliste, mais plutôt intuitionniste au sens qu'on donne à ce terme en philosophie des mathématiques. Cela se marque à la prédilection pour des concepts toujours constructibles, autrement dit pour des concepts appareillés à des idées de procédures finies, explicites et effectuelles. Ces remarques me font hésiter à parler, dans le cas de LeWitt, de prototypes « formels ».

il est l'idée elle-même, comme puissance d'implémentation. C'est pourquoi le script (par exemple, les instructions de tel « *wall drawing* ») n'est rien sans les procédures (schémas notationnels ou opératoires) qui le rendent actif et le font fonctionner comme script. Or, il faut bien avouer que l'art conceptuel n'a pas toujours suivi cette orientation pragmatique ou opératoire de l'idée. Le script éclipse parfois la procédure qui seule le rend actif. Il devient alors une proposition absolue, et les procédés qu'il appelle pour être effectivement mis en œuvre semblent moins importants que la manière dont l'idée se met en scène à travers son projet. Par un retournement ironique, le script cesse alors de fonctionner comme procédure réglant une série d'opérations ; il s'affiche comme une *formule* qu'il faut envisager simultanément dans sa littéralité et dans la virtualité infinie de ses effectuations. On songe, par exemple, à l'énoncé célèbre de Lawrence Weiner : « A rubber ball thrown into the American Falls Niagara Falls ». En pratique, isolée, coupée du contexte des *Terminal Boundaries* où elle voisine avec quarante et un autres énoncés (et notamment celui-ci : « A rubber ball thrown into the Canadian Falls Niagara Falls »), cette formule s'apparente à une image, ou à une esquisse (au sens de Goodman²⁰). Ce n'est pas la documentation photographique de cette action (réalisée en effet par Weiner) qui peut empêcher le script de se cristalliser en esquisse, bien au contraire. L'énoncé de la règle, confondue avec son texte, devient un fétiche : l'idée n'opère plus.

Or le projet est, proprement, l'espace de la *mise en œuvre* ; c'est dire qu'il ne peut tenir lieu de l'œuvre sans se détruire du même coup comme projet. Et cette remarque vaut dès lors aussi pour le prototype, pour autant que son mode d'être est celui de l'idée, ou du projet. Les ready-mades sans leur projet, sans les notes de la « boîte verte », se réduisent à une boutade, ou à une proposition frivole (« placer un porte-bouteille quelconque dans un musée »). Beaucoup de propositions artistiques fonctionnent en réalité sur le mode du projectile, du trait d'esprit décoché au « regardeur » (amateur d'art ou commissaire d'exposition). Elles jouent un autre jeu que celui de l'œuvre : elles ne font justement que *jouer*. Or, le jeu n'appelle aucun projet, et les joueurs n'ont que faire des idées : des plans oui, et des coups, des tactiques, des stratégies, mais c'est tout autre chose. Les ambivalences de certaines tendances « néo-conceptuelles » dans l'art contemporain trouvent peut-être là leur source.

Mais, ressaisis dans leur orientation pragmatique ou constructive, les prototypes « conceptuels » n'ont justement rien de fétiches. Ils ne sont pas davantage des archétypes, c'est-à-dire des formules qui encapsuleraient, avec les règles, tous leurs développements ou toutes leurs applications virtuelles (Wittgenstein a fait justice de ce genre d'illusion). Les prototypes n'ont pas besoin d'être des objets, mais ils ne se réduisent pas pour autant à des bons mots ou des formules gnomiques. En tant que procédures d'implémentation, ils sont

²⁰ « A la différence de la partition, l'esquisse ne définit pas une œuvre [...], mais elle en est une » (Nelson Goodman, *Langages de l'art*, trad. J. Morizot, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990, p. 232).

porteurs d'une exigence d'effectivité ; ils sont, de plein droit, une dimension de l'application ou de la mise en œuvre. Qu'ils puissent, comme tels, faire l'objet d'une attention esthétique, cela va sans dire. On peut prendre plaisir à lire les instructions de Lawrence Weiner ou de Sol LeWitt, comme on peut admirer les lignes élégantes d'un grille-pain chromé. L'essentiel, pour ce qui nous concerne, est d'avoir établi que le prototype, initialement défini comme le premier modèle réel d'une série, pouvait dans certains fonctionner comme la face tangible d'une idée-procédure. La figure de l'artiste qui correspond à cette modalité du prototype est, comme on l'a dit, celle de l'opérateur, chargé d'implémenter ou de développer les germes d'une forme créatrice²¹.

4) Les chercheurs

Il faudrait, pour finir, se pencher sur une dernière figure de l'artiste suggérée par l'idée du prototype. Il s'agit de l'artiste-chercheur, qui transforme son atelier, et sa vie même, en un vaste laboratoire. Le *Merzbau* de Schwitters, le Poïpoïdrome de Filliou, mais d'une autre manière le Grand Verre de Duchamp, en offrent de bons exemples. Il est possible que la notion de prototype perde de son efficacité à se trouver ainsi appliquée à toutes sortes d'espaces de pensée et de travail susceptibles de refléter et d'orienter l'activité créatrice de l'artiste. Le point qui me paraît important, c'est que, dans sa fonction heuristique, le prototype peut témoigner d'une recherche inaboutie, ou des impasses rencontrées par l'artiste au cours de son travail. Pour des raisons qu'il serait fastidieux d'exposer ici en détail, je considère que le Grand Verre de Duchamp remplit exactement ce rôle. La notion de prototype atteint sans doute ici sa limite, et change de sens : il n'est plus à vrai dire une proposition d'œuvre, il ne projette plus la possibilité d'un objet ou d'une performance ; il fonctionne comme une *hypothèse* (« étant donné... »), il devient un espace de construction, de montage, en même temps que le lieu idéal d'une concentration de l'activité créatrice sur sa durée propre. Reste la possibilité de lire dans le Grand Verre, à travers les différentes strates qui le composent, quelque chose comme un compte-rendu d'expérience, ou un échec. Chacun sait que Duchamp a tenté là quelque chose qui touchait à la « quatrième dimension ». Sans revenir sur les motivations qui l'ont conduit à se confronter, après d'autres, à ce lieu commun de l'art et de la science de son temps, on peut dire que son projet aura été de parvenir à faire jouer la quatrième dimension, ou son équivalent plastique, en

²¹ Il y aurait lieu de se pencher ici sur les rapports que peuvent entretenir cette logique du prototype avec la dialectique du « germe » et de l'« idée » développée par Paul Valéry.

court-circuitant le mysticisme qui s'attache généralement à l'idée d'une hyper-réalité sous le voile des apparences, qui outrepasserait les bornes de notre sensibilité ou de notre imagination.

Il faut prendre au sérieux Duchamp lorsqu'il nous explique, à propos d'une toile célèbre qui annonce d'une certaine manière le projet du Grand Verre, que le *Nu descendant un escalier* n'est pas une peinture, mais « l'organisation de l'espace et du temps au travers de l'expression abstraite du mouvement²² ». Hostile à toute forme de naturalisme cinétique, Duchamp cherche quelque chose comme un *espace-temps*. La quatrième dimension n'est pas le nom d'un pays fantastique ou une nouvelle projection de l'absolu réservée à l'œil du peintre, mais justement la dimension d'un nouvel agencement qu'il reste à inventer, à composer, pour donner forme à de nouvelles propositions touchant à la vitesse et au désir. Inutile de revenir sur l'expérience cinétique-érotique du voyage en automobile en compagnie, notamment, de Gabrielle Buffet-Picabia. On sait que le projet du Grand Verre se cristallise sur la route Jura-Paris, qui fournit à Duchamp le type d'une ligne géométrique sans épaisseur, semblable à la ligne à l'infini de la géométrie projective, et dont on trouvera l'équivalent plastique dans le tableau-charnière constitué par deux panneaux de verres. Très vite, Duchamp se dit que les éléments qu'organiserait un tel tableau pourraient se donner comme la projection en trois dimensions, elle même reportée sur une surface à deux dimensions, d'une réalité invisible à quatre dimensions qui serait la scène véritable du jeu érotique entre « la mariée » virgine et ses célibataires vrombissants aux moteurs cylindrés. Mais il n'est pas question de situer cette dimension aux confins de l'« art rétinien », comme une sorte de point de fuite imaginaire de la représentation perspective. Il s'agit plutôt de faire saisir la manière dont les différentes dimensions (et singulièrement la troisième et la quatrième) s'articulent les unes aux autres.

« Virtualité comme 4^e dimension : non pas la Réalité sous l'apparence sensorielle, mais la représentation virtuelle d'un volume (analogue à sa réflexion dans un miroir)²³. » Cet énoncé un peu cryptique définit un programme : celui d'un traitement intrinsèque, non analogique, de la quatrième dimension, adossée à une définition topologique de la dimension. Si l'on pousse jusqu'au bout l'intuition de Duchamp, l'idée est la suivante : au lieu de saisir la quatrième dimension par les bords, c'est-à-dire par les profils qu'elle nous présente en trois dimensions, essayons plutôt de nous installer en elle *d'un seul coup*, par une sorte de saut de l'esprit.

Duchamp est un artiste de science-fiction : il propose des fictions d'art, qui sont aussi des

²² « Il ne s'agit pas dans ce tableau d'une peinture, mais d'une organisation d'éléments cinétiques, d'une organisation du temps et de l'espace par la présentation abstraite du mouvement. [...] Il faut se souvenir que lorsque nous considérons le mouvement de la forme dans l'espace en un temps donné, nous entrons au royaume de la géométrie et des mathématiques, de même que quand nous construisons une machine. » (cité par B. Marcadé, *op. cit.*, p. 57).

²³ *Duchamp du signe*, Flammarion, 1994, p. 140.

fictions de science. Mais il le fait avec méthode. Il s'agit en effet de fictionner la quatrième dimension sans recourir à l'analogie habituelle qui consiste à dire que, *de même* que la projection d'un volume sur un plan donne une figure plane, la projection d'un hyper-volume quadridimensionnel dans l'espace ordinaire à trois dimensions donne un volume. Dans un premier temps, Duchamp multiplie pourtant les déclarations de ce genre. C'est que le *Grand Verre* est, de son propre aveu, saturé d'« analogisme ». En témoignent la disposition des neuf « moules mâlics » dans la partie inférieure, et l'organisation complexe des lignes de perspective dans l'ensemble de la composition. Il s'agit d'exhiber les volumes ordinaires comme des empreintes ou des moulages d'hyper-volumes, ou ce qui revient au même, des projections ou des sections d'hyper-volumes. Tout le problème, cependant, est qu'une telle projection 4d/3d demeure irrémédiablement obscure tant qu'on s'imagine que l'analogie avec les dimensions inférieures peut nous donner accès à un équivalent de *réalité* : quelque chose comme l'espace à trois dimensions, avec seulement une dimension en plus... L'« analogisme » agit ici comme un véritable « obstacle épistémologique » (Bachelard). Pour en sortir, il faut revenir à l'idée même de dimension. Les notes de la « boîte blanche » (intitulée « A l'infinif ») donnent forme à ce souci. La recherche tâtonnante qui s'y lit culmine dans une citation du mathématicien Poincaré, qui substitue à la définition analytique de la dimension (n coordonnées nécessaires pour se repérer dans un espace à n dimensions) une définition strictement topologique, fondée sur la notion de coupure. Voici ce que Poincaré écrivait dans les *Dernières pensées*, publiées à titre posthume en 1912 : « Un continu a n dimensions quand on peut le décomposer en plusieurs parties en y pratiquant une ou plusieurs coupures, qui soient elles-mêmes des continus à $n-1$ dimensions. Le continu à n dimensions se trouve ainsi défini par le continu à $n-1$ dimensions ; c'est une définition par récurrence. »

Des années plus tard, au cours d'un entretien, Duchamp expliquera que la notion de « coupure » lui était venue de Dedekind et de sa définition des irrationnels. Mais ce n'est là qu'une forme particulière (limitée au cas du continu unidimensionnel figuré par la « droite » des réels) d'une caractérisation beaucoup plus générale de la dimension. Le concept topologique de la dimension est lié à la possibilité de séparer un espace de lui-même, ou de le rendre non connexe. Le procédé des coupures revient à envisager la dimension d'un espace à partir de ses possibilités intrinsèques de déconnexion. Il offre un accès plus intuitif et plus « intrinsèque » à la notion de dimension, puisqu'il l'appréhende pour ainsi dire du milieu même du continu à n dimension, au lieu d'envisager la situation « de haut » en tentant d'imaginer les mouvements d'objets $(n-1)$ -dimensionnels dans un espace à n dimensions, ou encore en se donnant d'emblée *trois* échelons successifs (la dimension n , la dimension $n-1$ qui en est la projection, et la dimension $n-2$ qui permet d'enclencher le raisonnement analogique). Si une part d'analogie intervient dans l'explication qui accompagne la définition de Poincaré, elle n'est en réalité qu'une béquille ; elle fait d'ailleurs moins porter l'attention sur des *formes* intuitives que sur l'*opération* même de la coupure (coupure de la ligne

ouverte par un point, de la ligne fermée par deux points, du plan par une ligne infinie, du volume par un plan infini, etc.)²⁴. Or c'est bien là ce qui, finalement, intéresse Duchamp, et qui oriente une grande partie de son travail. En le paraphrasant lui-même, on pourrait dire : « la coupure est une opération ». La quatrième dimension, nous y sommes déjà : nous ne cessons de la couper. Elle nous enveloppe et nous accompagne, comme l'espace virtuellement ouvert par l'image en suspens dans le miroir.

Mais comment parvenir à le faire *voir* ? Duchamp imaginait une grande composition qui tiendrait à la fois de la fête foraine, du concours Lépine et des géométries nouvelles, et qui serait une véritable machine de guerre esthétique contre le cubisme, avant-poste de la peinture rétinienne. Mais *La Mariée mise à nu par ses célibataires, même* qui résulte de ces premières intuitions après plusieurs années de labeur, est-il seulement une *œuvre* ? N'est-il pas plus juste de l'envisager, en prenant son auteur au mot, comme « la figuration d'un possible », aussi « mordant », aussi « brûlant » qu'on se l'imagine ? Mais alors, comment éviter de demander si Duchamp nous donne bien, avec son Verre, ce qu'il prétendait nous donner, à savoir le prototype d'un drame virtuel à quatre dimensions ? Cela est-il finalement figurable ? La réponse ne fait pas de doute ; elle est à la mesure de la déception que peut légitimement inspirer à un spectateur préparé par les notes la contemplation du Grand Verre en chair et en os. Il faut décidément beaucoup d'effort pour « lire » à même les panneaux de verre ce que Duchamp a prétendu y mettre. Au-delà de la ligne d'horizon figurée par le point de jonction « inframince » des deux panneaux, au-delà du verre accidentellement brisé, il est difficile de dire comment Duchamp met concrètement en œuvre l'idée de la coupure dont il trouve le procédé général dans la caractérisation topologique de Poincaré. Et si le Grand Verre est malgré cela un chef d'œuvre, c'est parce qu'il dispose de façon magistrale les termes d'une impasse, en assumant jusqu'au bout la caractéristique hybride de son projet. A propos de la boîte 1914, Duchamp explique en effet : « Je voulais que cet album aille avec le Verre et qu'on puisse le consulter pour voir le Verre parce que, selon moi, il ne devait pas être regardé au sens esthétique du mot. Il fallait consulter le livre et les voir ensemble. La conjonction des deux choses enlevait tout le côté rétinien que je n'aime pas²⁵. » Couronnant plusieurs années de recherches, le Grand Verre apparaît comme la thèse de Duchamp. Il partage avec tout prototype la vertu de pouvoir administrer, de la manière la plus tangible, une preuve d'impossibilité. Mais il n'aurait pas si bien réussi s'il n'avait su organiser, de manière systématique, la conjonction disjonctive entre le texte et la forme plastique.

²⁴ Sur tout cela, je me permets de renvoyer à « Prendre l'époque au lacet (à l'occasion de Duchamp) », *L'inactuel*, n°13, janvier 2006.

²⁵ Cité par B. Marcadé, *op. cit.*, p. 101.