



Nicolas Bourriaud
Postproduction



les presses du réel

*Le texte qui suit constitue l'introduction du livre **Postproduction – La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain** de Nicolas Bourriaud paru aux Presses du Réel en 2004.*

*Provenant de la page de présentation de cet ouvrage sur le site des **Presses du Réel**, il est diffusé – dans un but pédagogique, mais sans autorisation – aux étudiant(e)s de l'Erg (École de Recherche Graphique) à Bruxelles, dans le cadre restreint du cours "Art numériques – Atelier" (professeur : Marc Wathieu, marcwathieu@gmail.com)*

Commissaire d'exposition, écrivain, critique d'art et théoricien mondialement connu notamment pour le concept d'esthétique relationnelle, Nicolas Bourriaud (né en 1965), co-fondateur et co-directeur, avec Jérôme Sans, du Palais de Tokyo à Paris de 2000 à 2006, co-fondateur des revues Documents sur l'art (1992-2000) et Perpendiculaire (1995-1998), a été conservateur pour l'art contemporain à la Tate Britain, professeur à l'université de Venise, chef de l'Inspection de la création artistique à la direction générale de la création artistique du ministère de la Culture, directeur de l'École nationale supérieure des Beaux-arts de Paris. Il dirige actuellement le centre de culture contemporaine la Panacée à Montpellier.

« C'est simple, l'être humain produit des oeuvres, eh bien on en fait ce qu'on a à en faire, on s'en sert pour nous. »

Serge Daney

« Postproduction » : un terme technique, utilisé dans le monde de la télévision, du cinéma et de la vidéo. Il désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré : le montage, l'inclusion d'autres sources visuelles ou sonores, le sous-titrage, les voix off, les effets spéciaux. Ensemble d'activités liées au monde des services et du recyclage, la postproduction appartient donc au secteur tertiaire, opposé au secteur industriel ou agricole – celui de la production des matières brutes.

Depuis le début des années quatre-vingt-dix, un nombre sans cesse croissant d'artistes interprète, reproduit, ré-expose ou utilise des œuvres réalisées par d'autres, ou des produits culturels disponibles. Cet art de la postproduction correspond à la multiplication de l'offre culturelle, mais aussi, plus indirectement, à l'annexion par le monde de l'art de formes jusque-là ignorées ou méprisées. De ces artistes qui insèrent leur propre travail dans celui des autres, on peut dire qu'ils contribuent à abolir la distinction traditionnelle entre production et consommation, création et copie, ready-made et œuvre originale. La matière qu'ils manipulent n'est plus première. Il ne s'agit plus pour eux d'élaborer une forme à partir d'un matériau brut, mais de travailler avec des objets d'ores et déjà en circulation sur le marché culturel, c'est-à-dire déjà *informés* par d'autres.

Les notions d'originalité (être à l'origine de...), et même de création (faire à partir de rien) s'estompent ainsi lentement dans ce nouveau paysage culturel marqué par les figures jumelles du DJ et du programmeur, qui ont tous deux pour tâche de sélectionner des objets culturels et de les insérer dans des contextes définis.

Esthétique relationnelle, dont ce livre constitue une sorte de prolongation, décrivait la sensibilité collective à l'intérieur de laquelle s'inscrivent les nouvelles formes de la pratique artistique. Tous deux prennent comme point de départ l'espace mental mutant qu'ouvre pour la pensée le réseau Internet, outil central de l'ère de l'information dans laquelle nous sommes entrés. Mais *Esthétique relationnelle* traitait du versant convivial et interactif de cette révolution (pourquoi les artistes s'attachent à produire des modèles de socialité, à se situer à l'intérieur de la sphère interhumaine), tandis que *Postproduction* appréhende les formes de savoir générées par l'apparition du réseau : en un mot, comment s'orienter dans le chaos culturel et comment en déduire de nouveaux modes de production. On ne peut en effet qu'être frappé par le fait que les outils les plus fréquemment utilisés pour produire ces modèles relationnels soient des œuvres ou des structures formelles préexistantes, comme si le monde des produits culturels et des œuvres d'art constituait une strate autonome, apte à fournir des instruments de liaison entre les individus ; comme si l'instauration de nouvelles formes de socialité, et une véritable critique des formes de vie contemporaines, passaient par une attitude différente par rapport au patrimoine artistique, par la production de nouvelles relations à la culture en général, et à l'œuvre d'art en particulier.

Quelques œuvres emblématiques permettent d'esquisser les contours d'une typologie de la postproduction.

Reprogrammer des œuvres existantes

Dans la vidéo *Fresh Acconci* (1995), Mike Kelley et Paul McCarthy font interpréter les performances de Vito Acconci par des mannequins et des acteurs professionnels. Dans *One Revolution per Minute* (1996), Rirkrit Tiravanija incorpore des pièces d'Olivier Mosset, Allan McCollum et Ken Lum à son installation ; au MOMA, il annexe une construction de Philip Johnson pour y inviter des enfants à dessiner : *Untitled (Playtime)*, 1997. Pierre Huyghe projette un film de Gordon Matta-Clark, *Conical Intersect*, sur les lieux mêmes de son tournage (*Light Conical Intersect*, 1997). Dans leur série *Plenty Objects of Desire*, Svetlana Heger & Plamen Dejanoff exposent sur des plates-formes minimalistes les œuvres d'art ou les objets design qu'ils ont achetés. Jorge Pardo manipule, dans ses installations, des pièces d'Alvar Aalto, Arne Jacobsen ou Isamu Noguchi.

Habiter des styles et des formes historisés

Felix Gonzalez-Torrès utilisait le vocabulaire formel de l'art minimal ou de l'Antiform en les recodant, près de trente ans plus tard, selon ses propres préoccupations politiques. Ce même glossaire de l'art minimal est détourné par Liam Gillick vers une archéologie du capitalisme, par Dominique Gonzalez-Foerster vers la sphère de l'intime, par Jorge Pardo vers une problématique de l'usage, par Daniel Pflumm vers un questionnement de la notion de production. Sarah Morris emploie dans sa peinture la grille moderniste afin de décrire l'abstraction des flux économiques. En 1993, Maurizio Cattelan expose *Sans titre*, une toile qui reproduit le fameux *Z* de Zorro dans le style des lacérations de Lucio Fontana. Xavier Veilhan expose *La Forêt* (1998), dont le feutre brun évoque Joseph Beuys et Robert Morris, dans une structure qui rappelle les pénétrables de Soto. Angela Bulloch, Tobias Rehberger, Carsten Nicolai, Sylvie Fleury, John Miller ou Sydney Stucki, pour n'en citer que quelques-uns, adaptent des structures et des formes minimales, pop ou conceptuelles à leur problématique personnelle, allant jusqu'à dupliquer des séquences entières provenant d'œuvres d'art existantes.

Faire usage des images

À l'Aperto de la Biennale de Venise 1993, Angela Bulloch expose la vidéo de *Solaris*, le film de science-fiction d'Andreï Tarkovsky, dont elle a remplacé la bande-son par ses propres dialogues. *24 Hour Psycho* (1997) est une œuvre de Douglas Gordon consistant en une projection au ralenti du film d'Alfred Hitchcock, de manière à ce qu'il atteigne une durée de vingt-quatre heures. Kendell Geers isole des séquences de films connus (une grimace d'Harvey Keitel dans *Bad Lieutenant*, une scène de *L'Exorciste*) et les met en boucle dans ses installations vidéo, ou isole des scènes de fusillade dans le répertoire cinématographique contemporain pour les projeter sur deux écrans placés face à face (*TW – Shoot*, 1998-99).

Utiliser la société comme un répertoire de formes

Lorsque Matthieu Laurette se fait rembourser les produits qu'il consomme en utilisant systématiquement les coupons proposés par le marketing (« Satisfait ou remboursé »), il évolue dans les failles du système promotionnel. Lorsqu'il produit le pilote d'une émission-jeu sur le principe du troc (*El Gran trueque*, 2000) ou monte une banque *offshore* à l'aide de fonds provenant d'une double billetterie placée à l'entrée des centres d'art (*Laurette Bank Unlimited*, 1999), il joue avec les formes économiques comme s'il s'agissait des lignes et des couleurs d'un tableau. Jens Haaning transforme des centres d'art en magasins d'import-export ou en ateliers clandestins, Daniel Pflumm s'empare de logos de multinationales et les dote d'une vie plastique propre. Svetlana Heger & Plamen Dejanoff occupent tous les emplois possibles afin d'acquérir des « objets de désir », et louent leur force de travail à BMW pendant toute l'année 1999. Michel Majerus, qui a intégré à sa pratique picturale la technique du *sampling*, exploite le riche gisement visuel du packaging publicitaire.

Investir la mode, les médias

Les œuvres de Vanessa Beecroft sont issues d'un croisement entre la performance et le protocole de la photographie de mode ; elles renvoient à la forme de la performance, sans jamais s'y réduire. Sylvie Fleury indexe sa production sur l'univers glamour des tendances, telles que mises en scène par les magazines féminins. « Lorsque je n'ai pas une idée précise de la couleur à utiliser pour mes œuvres, dit-elle, je prends l'une des nouvelles couleurs de Chanel. » John Miller réalise une série de tableaux et d'installations à partir de l'esthétique des plateaux de jeux télévisés. Wang Du sélectionne des images publiées dans la presse et les duplique en volume, sous la forme de sculptures en plâtre peint.

Toutes ces pratiques artistiques, bien que formellement très hétérogènes, ont pour point commun le fait de recourir à des formes déjà produites. Elles témoignent d'une volonté d'inscrire l'œuvre d'art au milieu d'un réseau de signes et de significations, au lieu de la considérer comme une forme autonome ou originale. Il ne s'agit plus de faire table rase ou de créer à partir d'un matériau vierge, mais de trouver un mode d'insertion dans les innombrables flux de la production. « Les choses et les pensées, écrit Gilles Deleuze, poussent ou grandissent par le milieu, et c'est là qu'il faut s'installer, c'est toujours là que ça se plie¹. » La question artistique n'est plus : « que faire de nouveau ? » mais plutôt : « que faire avec ? » Autrement dit : comment produire de la singularité, comment élaborer du sens à partir de cette masse chaotique d'objets, de noms propres et de références qui constituent notre quotidien ? Ainsi, les artistes actuels *programment* des formes, davantage qu'ils n'en composent : plutôt que transfigurer un élément brut (la toile blanche, la glaise, etc.), ils utilisent le *donné*. Evoluant dans un univers de produits en vente, de formes préexistantes, de signaux déjà émis, de bâtiments déjà construits, d'itinéraires balisés par leurs devanciers, ils ne considèrent plus le champ artistique (mais on pourrait ajouter la télévision, le cinéma ou la littérature) comme un musée contenant des œuvres qu'il faudrait citer ou « dépasser », ainsi que le voudrait l'idéologie moderniste du nouveau, mais

comme autant de magasins remplis d'outils qu'il s'agit d'utiliser, de stocks de données à manipuler, à rejouer et à mettre en scène. Lorsque Rirkrit Tiravanija nous propose de faire l'expérience d'une structure formelle à l'intérieur de laquelle il fait la cuisine, il ne réalise pas une performance, mais il se sert de la forme-performance. Son but n'est pas de questionner les limites de l'art : il utilise des formes qui servirent dans les années soixante à interroger ces limites, mais afin de produire des effets tout à fait différents. Tiravanija cite d'ailleurs volontiers cette phrase de Ludwig Wittgenstein : « Don't look for the meaning, look for the use ».

Le préfixe « post » ne signale ici aucune négation ni aucun dépassement, mais désigne une zone d'activités, une attitude. Les démarches dont il est ici question ne consistent pas à produire des images d'images, ce qui serait une posture maniériste, ni à se lamenter sur le fait que tout aurait « déjà été fait », mais à inventer des protocoles d'usage pour les modes de représentation et les structures formelles existantes. Il s'agit de s'emparer de tous les codes de la culture, de toutes les mises en forme de la vie quotidienne, de toutes les œuvres du patrimoine mondial, et de les faire fonctionner. Apprendre à se servir des formes, comme nous y invitent les artistes dont il sera question ici, c'est avant tout savoir les faire siennes et les habiter.

La pratique du DJ, l'activité d'un *web surfer* et celle des artistes de la post-production impliquent une semblable figure du savoir, qui se caractérise par l'invention d'itinéraires à travers la culture. Tous trois sont des *séminauts* qui produisent avant tout des parcours originaux parmi les signes. Toute œuvre est issue d'un scénario que l'artiste projette sur la culture, considérée comme le cadre d'un récit – qui projette à son tour de nouveaux scénarios possibles, en un mouvement sans fin. Le DJ active l'histoire de la musique en copiant/collant des boucles sonores, mettant en relation des produits enregistrés. Les artistes, eux, habitent activement les formes culturelles et sociales. L'utilisateur d'Internet crée son propre site ou sa *homepage* ; sans cesse amené à recouper les informations obtenues, il invente des parcours qu'il pourra noter dans ses *bookmarks* et reproduire à volonté. Lorsqu'on lance un moteur de recherches à la poursuite d'un nom ou d'une thématique, une myriade d'informations issues d'un labyrinthe de banques de données s'inscrivent sur l'écran.

L'internaute imagine des liens, des relations justes entre des sites disparates. Le *sampler*, machine de retraitement des produits musicaux, implique lui aussi une activité permanente ; écouter des disques devient un travail en soi, qui atténue la frontière entre réception et pratique, produisant ainsi de nouvelles cartographies du savoir. Ce recyclage de sons, d'images ou de formes implique une navigation incessante dans les méandres de l'histoire de la culture – navigation qui finit par devenir le sujet même de la pratique artistique. L'art n'est-il pas, selon les mots de Marcel Duchamp, « un jeu entre tous les hommes de toutes les époques » ? La postproduction est la forme contemporaine de ce jeu.

Lorsqu'un musicien utilise un sample, il sait que son propre apport pourra être repris et servir de matériau de base pour une nouvelle composition. Il considère comme normal que le traitement sonore appliqué à la *boucle* empruntée puisse à son tour générer d'autres interprétations, et ainsi de suite. Avec les musiques issues du *sampling*, le *morceau* ne représente rien de plus qu'un point saillant dans une cartographie mouvante. Il est pris dans une chaîne, et sa signification dépend en partie de la position qu'il y occupe. De la même manière, dans un forum de discussion en ligne, un message prend sa valeur au moment où il est repris et commenté par quelqu'un d'autre. Ainsi, l'œuvre d'art contemporaine ne se positionne-t-elle pas comme la terminaison du « processus créatif » (un « produit fini » à contempler), mais comme un site d'aiguillage, un portail, un générateur d'activités. On bricole à partir de la production, on surfe sur des réseaux de signes, on insère ses formes sur des lignes existantes.

Ce qui rassemble toutes les figures de l'usage artistique du monde, c'est ce brouillage des frontières entre consommation et production. « Même si c'est illusoire et utopique, explique Dominique Gonzalez-Foerster, ce qui compte, c'est d'introduire une sorte d'égalité, de supposer qu'entre moi – qui suis à l'origine d'un dispositif, d'un système – et l'autre, les mêmes capacités, la possibilité d'un rapport égal, lui permettent d'organiser sa propre histoire en réponse à celle qu'il vient de voir, avec ses propres références². »

Dans cette nouvelle forme de culture que l'on pourrait qualifier de culture de l'usage ou de culture de l'activité, l'œuvre d'art fonctionne donc comme la terminaison temporaire d'un réseau d'éléments interconnectés, tel un récit qui prolongerait et réinterpréterait les récits précédents. Chaque exposition renferme le script d'une autre ; chaque œuvre peut être insérée dans différents programmes et servir de multiples scénarios. Elle n'est plus un terminal, mais un moment dans la chaîne infinie des contributions.

Cette culture de l'usage implique une profonde mutation du statut de l'œuvre d'art. Dépassant son rôle traditionnel, celui d'un réceptacle de la vision de l'artiste, elle fonctionne désormais comme un agent actif, une partition, un scénario plié, une grille qui dispose d'autonomie et de matérialité à des degrés divers, sa forme pouvant osciller de la simple idée jusqu'à la sculpture ou le tableau. Devenant génératrice de comportements et de réemplois potentiels, l'art vient contredire la culture « passive », opposant des marchandises et leurs consommateurs, en *faisant fonctionner* les formes à l'intérieur desquelles se déroulent notre existence quotidienne et les objets culturels proposés à notre appréciation. Et si la création artistique pouvait aujourd'hui se comparer à un sport collectif, loin de la mythologie classique de l'effort solitaire ? « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux », disait Marcel Duchamp : c'est là une phrase incompréhensible si l'on ne la rapporte pas à l'intuition duchampienne de l'émergence d'une culture de l'*usage*, pour laquelle le sens naît d'une collaboration, d'une négociation entre l'artiste et celui qui vient la regarder. Pourquoi le sens d'une œuvre ne proviendrait-il pas de l'usage qu'on en fait, autant que du sens que lui donne l'artiste ? Tel est le sens de ce que l'on pourrait se hasarder à nommer un *communisme formel*.

Nicolas Bourriaud : Postproduction – La culture comme scénario : comment l'art reprogramme le monde contemporain, Les presses du réel, 2004, pp. 5-13.

1. Gilles Deleuze, *Pourparlers*, éditions de Minuit, 1990, p. 219.

2. Catalogue de l'exposition *Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Philippe Parreno*, musée d'Art moderne de la ville de Paris, 1999, p. 82.