

Jill Gasparina

L'ART À UNE ÉCHELLE DE MASSE

Sur *The Shapes Project* d'Allan McCollum



Allan McCollum, *Six Shapes* de *The Shapes Project* (2005-)

Au sein de la masse règne l'égalité. Elle est absolue et indiscutable et n'est jamais mise en question par la masse elle-même. Elle est d'une importance si fondamentale que l'on pourrait carrément définir l'état de la masse comme un état d'égalité absolue. Une tête est une tête, un bras est un bras, il ne saurait s'agir de différences entre eux. C'est en vue de cette égalité que l'on devient masse.¹ Elias Canetti, *Masse et puissance*

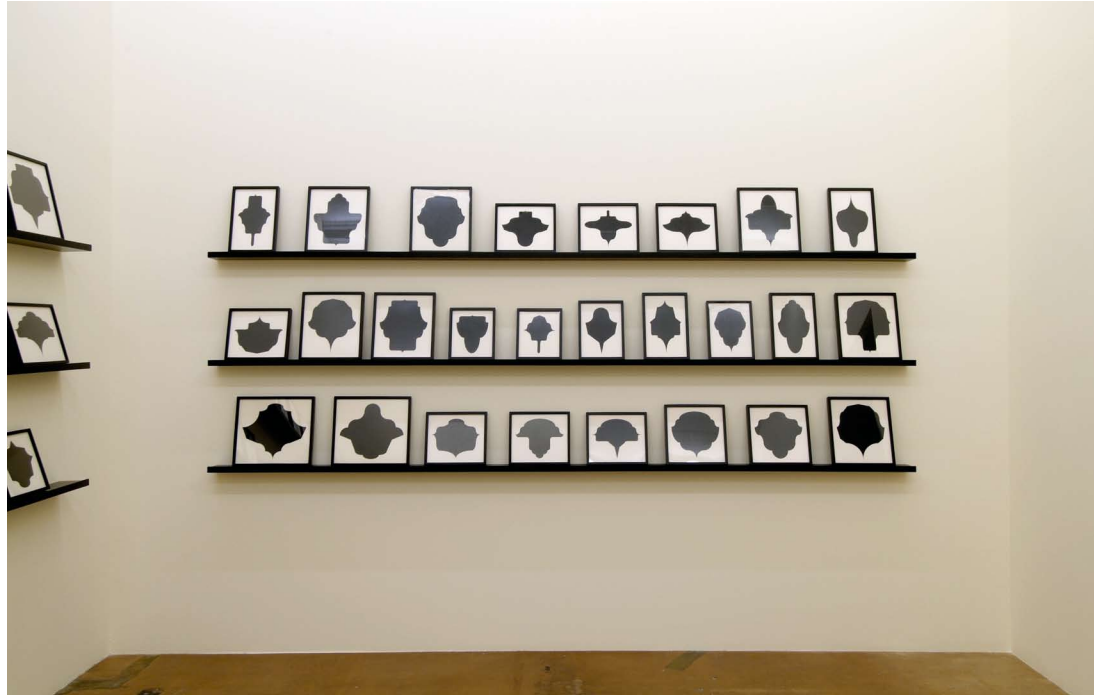
Bonne ou mauvaise, la politique et ses jugements sont toujours molaires, mais c'est le moléculaire, avec ses appréciations, qui la fait.² Gilles Deleuze, *Mille plateaux*

« 8 milliards », « 20 milliards », « 9,1 milliards », « 31 milliards », « 214 millions ». La note explicative de *The Shapes Project*³, la série la plus récente d'Allan McCollum, commencée en 2005, regorge de grands nombres. Ce système renseigne sur la démarche épique de l'artiste américain : ouvrant en grand les vannes de la production artistique, il cherche à changer l'échelle de l'œuvre d'art, à l'installer à une échelle de masse. Aurait-il inventé un art grand public, cet « art conceptuel pour les masses⁴ » dont parle David Robbins ?

229

En 1992, à la fin d'un entretien-fleuve avec Thomas Lawson, McCollum revenait sur son amour des « grandes quantités⁵ » en art. Dès ses premiers travaux, l'artiste s'est évertué à tout quantifier : le nombre de pièces que ses systèmes lui permettent de fabriquer ; celles qui ont déjà été réalisées ; celles qui ont été exposées. Sa production ne pouvait qu'être massive. Songeons aux *Surrogate Paintings*, ersatz de tableaux qu'il commence en 1978, puis aux *Plaster Surrogates* (à partir de 1982), moulages en plâtre peint dont la technique de fabrication accroît notablement la capacité de production de l'artiste.

La filiation entre l'esthétique sérielle de McCollum et le minimalisme n'est pas à démontrer. Mais l'artiste new-yorkais agit aussi en parfait légataire de la critique institutionnelle, puisqu'il invente des dispositifs visant à soustraire l'œuvre à sa rareté programmée, et à questionner la convention de son unicité. La plupart des séries de l'artiste répondent ainsi à ce paradoxe d'être des séries d'objets uniques mais produits en grande quantité. C'est le cas des *Surrogates*, *Plaster Surrogates*, des *Individual Works* (1987) ou des *Drawings* (1988). « Les artistes semblent accepter, sans se poser de questions, d'avoir pour destin de produire des objets rares – des objets pour un usage exclusif. C'est d'après moi la raison pour laquelle l'activité avant-gardiste reste coupée du grand public⁶. » Les *Drawings*, série de plusieurs milliers de dessins abstraits noirs sur fond blanc, tous uniques et dessinés à la main par vingt-cinq assistants selon une combinaison de formes qui ne se reproduit jamais, et la brocante générique des *Individual Works*, de petits objets moulés, réalisés en gypse à partir d'un assemblage de deux moules,

Allan McCollum, *Drawings*, 1988-89, crayon sur papier musée, coll. part., dépôt MamcoAllan McCollum, *Drawings*, 1988-89, crayon sur papier musée, dim. variables, tous unique

chacun étant différent des autres, fonctionnent comme les deux premières parties d'une trilogie qui culmine avec *The Shapes Project*. Dans les trois séries, la masse et « la multitude⁷ » sont à la fois représentées, analysées et critiquées comme formes et comme concepts politiques, et la différence y est produite selon un protocole strict mais ambigu.

Une œuvre pour chaque être humain vivant sur la planète

Jusqu'à présent, la diffusion des œuvres de McCollum s'est faite par lots. Ainsi les *Drawings* sont vendus par collection de 15 à 180. Pourtant les formes de *The Shapes Project*, dont le mode d'existence est d'abord numérique, autoriseraient une diffusion massive et individualisée, et, par là même, une extension potentiellement infinie du public. Chaque *shape* est unique ; chacun peut en posséder une. Avec le logiciel Illustrator, McCollum conçoit et assemble des formes assez simples (quatre formes par *shape*), qui peuvent être ensuite matérialisées sur tous les supports, dans toutes les tailles, et connaître des appropriations multiples qui franchissent à l'occasion la frontière entre l'art et le non-art. Comme les *Visible Markers* (1997), « elles peuvent être utilisées pour différentes fins – pas seulement pour des projets artistiques ou de design, mais aussi pour diverses pratiques sociales comme cadeaux, remerciements, marques d'identité, emblèmes, insignes, logos, jouets, souvenirs, outils pédagogiques, etc.⁸... ». La création suit un strict système numérique qui empêche que ne se produise deux fois la même combinaison : sur les 31 milliards de formes que son système lui permet de réaliser, McCollum en a déjà assemblé virtuellement 214 000 000.

La massification de l'œuvre d'art peut être définie comme un phénomène à la fois économique, technologique et esthétique⁹. Elle constitue chez McCollum, au même titre que les fantasmes technologiques de Gropius, les expérimentations de Fluxus ou l'utilisation de la sérigraphie par Warhol¹⁰, une interprétation littérale du projet avant-gardiste d'intégration de l'art dans le quotidien : les œuvres doivent être possédées par tous, non par quelques-uns. Il existe donc pour l'artiste une forme « grandes quantités », qui, outre sa banalité dans le monde quotidien – qui peut lui conférer le statut de symbole pertinent de ce même quotidien –, permet aussi, virtuellement, une diffusion massive. McCollum se livre à une tentative d'extension exponentielle du domaine de l'avant-garde, *via* la multiplication presque mystique des artefacts artistiques.

Mais qu'entend-on par production de masse ? Les réponses ne sont pas les mêmes dans l'industrie et dans l'art. McCollum a d'ailleurs rappelé que, dans l'industrie, le terme « production en petite série » désigne au minimum une production de 10 000 unités. Aussi, du point de vue industriel, n'a-t-il toujours réalisé que de petites séries (*short runs*). Cette échelle est naturellement variable selon le domaine de production, et il est certain que, dans le cas de certaines techniques, l'impression par exemple, la mise à la disposition du public de technologies semi-professionnelles relativise pareil jugement. Il n'en reste pas moins qu'avec une production dépassant virtuellement 31 milliards de formes, c'est-à-dire d'œuvres uniques, soit une échelle multipliée par 10 et virtuellement par 100 000 au regard de ses précédents projets (les *Individual Works* ont été produits à 30 000 exemplaires, les *Surrogates* à 6 000-7 000), l'œuvre de McCollum atteint une échelle de masse qu'elle ignorait jusqu'alors. « J'ai essayé de mettre l'accent sur la dimension potentielle du projet, et j'ai fait des propositions, un peu à la manière d'une "offre publique"¹¹. »

Toutefois, en dépit de cette monumentale ambition, les *Shapes* continuent à fonctionner comme des œuvres d'art traditionnelles. Loin de toute intégration à l'univers quotidien et loin de toute diffusion de masse¹², le projet a été montré dans de très classiques *white cubes*