

Animer la peinture en 3D et illustrer la musique: transmédiatité(s) des hommages cultistes 2.0

Annick Girard

Les hommages cultistes rendus à des œuvres cultes s'imposent désormais sur le Web 2.0 parce que la culture participative qui y règne ouvre la voie à la diffusion d'hommages réalisés autant par des professionnels que par des fans. Notamment, l'animation 3D de la peinture se démarque dans la mise en ligne de capsules visuelles et sonores qui posent un nouveau regard sur la peinture tout en illustrant la musique. Le passage de la peinture à l'animation 3D et l'illustration de la musique ainsi produite soulèvent des enjeux théoriques que le concept de transmédiatité permet d'aborder. Par exemple, la capsule 'Picasso's Guernica' (2008) de Lena Gieseke, capsule produite dans le cadre d'un mémoire de fin d'études en animation 3D, illustre la toile Guernica (1937) de Picasso qui prend des dimensions inexplorées jusque-là : le regard de la caméra plonge le spectateur au cœur d'une lecture renouvelée de cette œuvre culte grâce à la nouvelle dimension des personnages mais aussi parce que la toile se voit associée à une musique de Falla transcrite pour guitare et violoncelle. La célébration cultiste de Gieseke, clairement transmédiatité, trouve par surcroît un écho sur le Web 2.0 puisque de nombreux fans, libérés de toute contrainte institutionnelle, s'approprient cette capsule d'auteur en la modifiant. Ces capsules cultistes de fans, pas toujours transmédiatités, font ressortir une facette ou une autre de 'Picasso's Guernica' et forment un Ring Shout virtuel où la participation prime sur la performance.

MOTS CLES culture participative; transmédiatité; musique; animation 3D; œuvre culte

Introduction

Nous voyons la ressemblance là où nous la désirons, là où elle nous touche.

Méchoulan (2010:28)

Les œuvres cultes fascinent, et le cultisme¹ devient un sujet d'étude universitaire. Son anticonformisme pose un défi à la critique spécialisée puisqu'il ne s'attarde pas nécessairement à la complexité des objets: il se les approprie selon ses passions. Depuis l'essor du Web 2.0 et de la culture participative qui y règne, l'étude du cultisme est désormais facilitée par la publication en ligne d'une grande diversité d'hommages cultistes, réalisés surtout par des semi-professionnels (étudiants, artisans) ou des amateurs. Caractéristiques d'une culture du recyclage et de la régénération des objets recontextualisés au fil des adaptations diverses produites grâce à l'accessibilité du 'copier-coller', ces hommages sont produits et diffusés sans égard nécessairement à un idéal esthétique ou à la maîtrise d'une technique. Ainsi, les *lip dub*, *flash mob* et clips de toutes sortes s'inspirent d'objets d'une multitude de provenances (Girard 2014), dont des œuvres phares de la culture, sans égard aux critères qui encadrent ou contraignent habituellement les productions professionnelles. Cette culture participative² crée des objets hybrides dont les outils d'analyse importés des études cinématographiques, littéraires, linguistiques ou musicologiques ne révèlent pas toujours la pertinence. Ainsi, nombre d'hommages cultistes sur le Web 2.0 soulèvent des questions théoriques auxquelles la sémiotique peut certainement tenter de répondre. Dans cet article, il s'agira de mettre à l'épreuve le concept de transmédiatité pour montrer comment fonctionnent transgressions ou mutations que l'hommage cultiste impose à l'œuvre. Le concept de

transmédialité servira différemment à représenter deux types de célébrations représentatives de la diversité des capsules Web³ qui animent la peinture en 3D tout en illustrant la musique: les exercices de style conçus par un animateur 3D et leurs variantes produites par des internautes qui entrent dans la ronde ainsi amorcée. J'exposerai d'abord le parcours d'une œuvre culte, *Guernica* de Picasso, qui inspire nombre d'hommages cultistes Web⁴, dont 'Picasso's *Guernica*' de Lena Gieseke,⁵ exemplaire à plus d'un égard. En effet, le passage d'une peinture à l'animation 3D et son association à une musique connue des répertoires populaires ou classiques crée un objet dont la transmédialité ressort et dont l'analyse révélera la richesse. De plus, la considération de variations cultistes qui s'approprient 'Picasso's *Guernica*' mettra en lumière une des caractéristiques de la culture participative, à savoir la production et la diffusion d'une expression plus personnelle communiquée à une communauté. La transmédialité persiste ou disparaît au fil de ces variations sur un thème résolument cultistes, inscrites dans un rituel.

***Guernica* de Picasso, œuvre culte**

Les héros culturels [...] semblent faire partie de ces objets où le discours sur l'identité nationale rencontre à la fois les frontières qui le constituent et le mouvement universaliste qui le transcende ou l'abolit.

Buch (1999:139)

Picasso et ses œuvres sont très présents sur le Web,⁶ mais *Guernica*⁷ s'y distingue parce que son statut d'œuvre culte génère des hommages. D'emblée, l'importance accordée à l'œuvre retient l'attention: la littérature sur le contexte de sa création abonde et relate le parcours singulier de cette fresque qualifiée aujourd'hui d'œuvre mythique (Berthier 2008). En bref, les historiens de l'art retiennent que, peu après le bombardement du 26 avril 1937 de la ville basque espagnole Guernica, Picasso, artiste reconnu, peint cette immense toile (349,3 x 776,6 cm). Installé à Paris depuis 1904, l'homme dénonce l'horreur du massacre ordonné par les nationalistes espagnols: 2 000 civils tomberont sous les bombes nazies et fascistes. L'œuvre représentera l'Espagne à l'Exposition universelle de Paris la même année, elle voyagera ensuite durant deux ans pour se retrouver au MoMA de New York jusqu'à son arrivée tardive en Espagne, au Musée national centre d'art Reina Sophia, en 1981, parce que Picasso avait exigé qu'elle reste loin d'une Espagne franquiste. Ce parcours inusité pour un tableau maintenant parmi les plus connus mondialement contribue à en faire une œuvre culte.

Picasso se pose en 'héros culturel' à l'aube de la guerre même s'il n'était pas foncièrement militant. Les historiens de l'art lui attribuent cependant des œuvres politiques, dont trois qui le sont ouvertement.⁸ Cette œuvre emblématique est chargée d'une histoire politique⁹ qui traversera le temps. Rapidement, *Guernica* représente une violence tyrannique imposée aux hommes. Peinture phare du XX^e siècle, *Guernica* a encore de l'impact et continue d'être continuellement recyclée de diverses manières, devenant un objet de culte. Ainsi, le phénomène décrit par Vandendorpe s'applique à *Guernica*:

Pour retenir l'attention du spectateur, l'image doit d'abord l'interpeller par l'effet qu'elle produit et les émotions qu'elle est à même de susciter. [...] Une fois exprimées par des propositions verbales, ces perceptions visuelles permettront éventuellement à d'autres personnes de participer de la même expérience de construction de sens. En se multipliant, elles en arriveront à conférer à l'objet une sorte d'aura, qui fonctionnera à la façon d'une matrice de réception esthétique. C'est ainsi que certaines images laissent des traces durables dans la mémoire individuelle et collective. Dans le meilleur des cas, elles finiront par accéder au statut d' 'icônes' culturelle et seront inlassablement citées, commentées, reproduites ou pastichées. (Vandendorpe 2005: 25-26)

De plus, comme il n'existe pas d'images captées lors du bombardement, l'œuvre surréaliste servira à illustrer l'événement historique (Berthier 2008), ce qui, paradoxalement, nourrit le culte. En effet, une des

caractéristiques des productions cultes (films ou séries) est qu'elles ne 'réfèrent jamais à une réalité immédiate, mais à des univers fictifs, déjà fortement connotés et surcodifiés' (Aubry 2009:18). Même si *Guernica* réfère à un réel bombardement, l'absence d'archives et surtout le surréalisme de la toile, propre à exprimer la dimension cauchemardesque du chaos, instaurent une certaine distance avec la réalité. De plus, quand Picasso recontextualise dans *Guernica* des figures récurrentes dans son travail (le taureau, la mère et l'enfant, etc.) et dans l'histoire de la peinture (la mère et l'enfant), son univers fictif, fortement codifié, s'impose.

L'horreur et la souffrance illustrées ont également desservi la dénonciation d'autres conflits: le caractère intemporel et universel de *Guernica* a confirmé sa puissance et l'a rendue, selon Schneider, impossible à détourner¹⁰ du sens qu'elle véhicule depuis sa création.¹¹ Picasso a aussi produit des œuvres qui valorisent et symbolisent la paix, comme *La colombe de la paix* (1949). Le peintre promeut la paix; il dénonce la guerre. Bref, ce géant de la peinture se pose, dès 1937, comme défenseur pacifique de son peuple, il n'a jamais cessé depuis d'inspirer la créativité, tout comme le drame de *Guernica* d'ailleurs,¹² ce que les hommages rendus relèvent.

Voilà comment la toile a gagné sa dimension désormais mythique, comment l'événement historique qu'elle dénonce a provoqué des émotions fortes. Cela nourrit un culte dont plusieurs manifestations, des hommages cultistes, se retrouvent sur le Web 2.0. où la culture participative transforme le profil de *Guernica*.

Transmédialité et culture participative

Dans la 'transmédialité', il s'agit toujours d'un phénomène de transgression de frontières, d'hybridations, de transformations et de translation.

Toro (2013:74)

Quelles que soient les variables en jeu, le potentiel de ces capsules réside dans le scénario privilégié et dans le choix d'une bande sonore qui dynamise la lecture de l'œuvre. Le cas de *Guernica* est ici exemplaire justement parce que la toile possède une histoire riche, parce que Picasso est lui-même une figure mythique associée à la redéfinition des règles d'un art et que son culte s'impose en ligne. Parmi les nombreux *Guernica* virtuels, j'analyserai celle de Gieseke parce qu'elle se concentre sur une toile, qu'elle constitue une réussite en matière d'animation 3D, qu'elle joue sur la transmédialité de tous les médias en jeu en plus de susciter un engouement qui mène des internautes à la modifier à leur guise. Cela cerne le passage d'une œuvre culte picturale en une capsule 3D et musicale variée au gré d'hommages caractéristiques de la culture participative.

'Picasso's *Guernica*' (2008)

L'indéniable unité esthétique de la capsule 3D de Gieseke se révélera à une analyse en trois parties qui s'intéressera au visuel, au sonore puis à la rencontre des deux. Ce découpage, hérité des études cinématographiques, me mènera à comparer les effets produits par l'association du visuel, dont le texte qu'il contient, à la dimension sonore que la musique de Falla occupe. Je discuterai simultanément de l'apport du concept de transmédialité (Toro 2013) pour mieux dégager la complexité des capsules 3D qui célèbrent musicalement la peinture puisque celle de Gieseke transgresse de nombreuses frontières.¹³

Cette animation 3D de *Guernica* met en œuvre le parcours d'un regard singulier de près de trois minutes¹⁴ dans l'œuvre en noir, blanc et gris de Picasso. Si la toile cubiste surréaliste superpose des formes et exige du spectateur une identification des personnages, animaux et objets, l'animation 3D, parce qu'elle présente une vision des proportions possibles des éléments, propose une immersion au cœur de l'œuvre qui détermine un parcours précis d'une durée déterminée. Ainsi, après avoir lu le titre et le rappel¹⁵ des événements qui ont inspiré le projet au peintre, le récepteur voit la toile de Picasso pour constater qu'elle prend graduellement une forme tridimensionnelle: un zoom in rapide mène à l'animation 3D. Si le mouvement de la caméra donne l'impression

que les personnages s'animeront, le regard est plutôt guidé et dirigé par lui, de la gauche à la droite (parfois un peu à rebours), passant d'un personnage à l'autre, s'attardant aux diverses dimensions du drame.

La proposition de Gieseke mène à redécouvrir l'œuvre par une immersion visuelle et à partager ainsi sa lecture dudit tableau. La profondeur qu'elle lui donne en divise les composantes: elle montre de près la main et le visage de la victime au sol (le cavalier, bas gauche), elle passe ensuite à l'enfant et à sa mère juste derrière (parcours en gros plan, léger recul pour montrer l'ensemble, insistance sur le cri de la mère), au taureau et à l'oiseau (l'arrière-plan), à la lampe-œil, à la lampe à l'huile puis au personnage qui la tient; le regard descend et remonte pour voir de haut un personnage en détresse, passe entre ce dernier et la femme devant; un léger recul présente l'ensemble (partie droite), rappelle son unité, cède à un zoom in sur le cheval, sa gueule puis son flanc transpercé, en continuant vers le bas (léger zoom out), il attire lentement l'attention sur le sol où la main armée d'un glaive gît près de la fleur juste au-dessus, image porteuse d'espoir avant le générique. Le générique tient en une image (la barre oblique indique les changements de lignes): 'Created by/Lena Gieseke, Music/Nana by Manuel de Falla/Cello Christopher Johns/Guitar Matthew Anderson/The University of Georgia'. Ainsi, le parcours visuel montre l'inédit, révèle une dimension jamais explorée de l'œuvre et en régénère les lectures possibles: son sens n'est pas détourné, mais la visite virtuelle de la toile, non pas celle du musée où elle est exposée, transgresse des frontières qui confèrent à la capsule son caractère transmédial.¹⁶

Selon Toro, six critères¹⁷ permettent de confirmer le caractère transmédial d'un objet (Toro 2013: 74); trois concernent directement le visuel de 'Picasso's *Guernica*'. D'abord, l'animation 3D d'une peinture est en soi un 'concept esthétique-opérationnel' au sens où elle donne corps aux personnages et qu'elle permet au regard de visiter *Guernica*, de 'déambuler' entre ses composantes. De plus, cette esthétique interrompt 'l'illusion fictionnelle' propre à la toile surréaliste qui illustre le chaos de la guerre pour 'diriger l'attention des spectateurs sur la construction de l'artefact' (Toro 2013: 74). En effet, parce que l'animation atténue considérablement le surréalisme de *Guernica*, le cauchemar exprimé, elle opère une transgression notable au plan esthétique. En fait, la fluidité du parcours 3D, notamment parce qu'elle invite à lire l'œuvre de gauche à droite, tend à aplanir l'expression du chaos, à 'figer' ce dernier autrement que dans la toile. L'hommage visuel de Gieseke provoque un certain ravissement, mais la fascination du regard, encore présente aujourd'hui pour le 3D à l'écran, hypnotise presque le regard des spectateurs. La transmédialité en jeu soutient l'hommage visuel qui renouvelle la lecture de l'œuvre culte exposée au musée tout en créant un objet qui suivra sa propre trajectoire sur le Web.

Dimension sonore

Si le visuel de cette capsule rend un hommage indéniablement créatif à la toile de Picasso, sa trame sonore contribue directement à la recontextualisation de Gieseke. En effet, le début 'silencieux',¹⁸ cède à une musique dépouillée et lente. La première note de guitare résonne seule quand le zoom in s'empare du regard du spectateur pour débiter l'immersion visuelle. La progression du regard dans l'animation 3D est jumelée à un duo guitare-violoncelle qui rythme le pas. Cette musique semblera peut-être réconfortante, enveloppante pour le spectateur, voire solennelle, elle s'impose comme fil d'Ariane sonore. Gieseke choisit *Nana*, une chanson populaire de Manuel de Falla (1876-1946),¹⁹ partie d'un ensemble de sept berceuses populaires espagnoles, *Siete canciones populares españolas* (1914-15), achevées à Paris par Falla. Composée pour voix et piano, *Nana*, cinquième pièce, invite en quelques phrases une petite fille (*nana, nanita*), 'petite étoile du matin', à dormir. Les paroles évoquent la tendresse, le repos. Alors que la musique de Falla est reconnue pour cerner 'les caractères essentiels de la musique espagnole', cette berceuse n'est pas présentée dans sa version originale,²⁰ elle écarte la voix et privilégie la guitare et le violoncelle, nuances majeures en matière de recontextualisation (Vignal 1989: 279). Il importe alors de considérer ce que la pièce évoque.²¹ Ici, la transcription, qui remplace le piano par la guitare et la voix féminine par le violoncelle, écarte complètement le texte²² de la berceuse livré sur une mélodie hispanisante pour explorer deux sonorités d'instrument à cordes qui se relaient ou s'entremêlent: l'une, celle de

la guitare dont on pince les cordes, s'associe à l'Espagne et révèle la simplicité de la composition; l'autre, celle du violoncelle dont un archet fait vibrer les cordes dans une registre relativement grave, accentue la charge émotive caractéristique de *Nana* et établie par la guitare. En somme, la voix féminine, maternelle, est supprimée au profit de l'expression de l'association de l'Espagne à la tristesse, processus proprement musical qui laisse entrevoir la transmédiabilité.

Si la musique en général n'est pas forcément transmédiatique dès qu'elle est associée à l'image, la transcription de la chanson de Falla est ici transmédiatique selon plusieurs critères. Notamment, l'entremêlement de la guitare et du violoncelle traduit une tension entre deux sonorités que j'associe à l'écho d'une ville espagnole agressée et d'un artiste peintre qui mesure à distance son impuissance devant l'horreur. En clair, la transcription modifie l'interprétation possible de *Nana*; la suppression du récit contenu dans le texte contribue aussi à la fonction métamédiatique en dirigeant l'attention du 'spectateur' (ou de l'auditeur) sur la nouvelle dimension de *Guernica* explorée par Gieseke, la dimension sonore inédite qui soutient l'ampleur donnée au visuel par le 3D. Le simple changement des instruments par la transcription confère à *Nana* une singularité notable, d'autant qu'elle est associée à tout un contexte culturel. Sans être une œuvre culte, *Nana* a son propre parcours historique et ses quelques notes évoquent une foule d'informations. Entre autres, Falla passe plusieurs années à Paris et s'intéresse à la musique européenne en général, produisant une musique autant nationale qu'universelle: 'Nationale, sa musique sut le rester; mais universelle elle le devint [...]' (Pistone 1999: 80) Cette version d'une chanson du folklore est partagée entre ses origines hispaniques et l'universalité de la berceuse, chant que les mères soufflent à l'oreille des enfants pour les endormir. Antérieure à *Guernica*, *Nana* n'est pas moins concernée par le spectre de la guerre et de ses horreurs. Dès lors, elle se voit partagée entre le groupe des chansons auquel elle appartient et d'autres objets. Si elle insiste sur le réconfort nécessaire pour aider une petite étoile du matin à se reposer (texte supprimé), la berceuse recontextualisée rappelle la collaboration historique entre Falla, Picasso et Diaghilev. Le contexte culturel évoqué s'étend ainsi aux cercles artistiques de l'époque. Notamment, une chanson populaire introduite dans le répertoire 'classique', 'Nana de Sevilla' (1930),²³ mène à Federico Garcia Lorca, auteur d'une série intitulée *Las Nanas infantiles (Les Berceuses)*. Ami de Falla, Garcia Lorca a parcouru l'Espagne pour 'rechercher les éléments vivants, durables, dans lesquels l'instant ne se fige pas [...] une chanson surgit tout à coup de ce passé jusqu'à notre présent [...] apportant la lumière vive des heures anciennes, grâce au souffle de la mélodie' (Garcia Lorca 2009:11). Garcia Lorca écrit que les mélodies des berceuses espagnoles se distinguent par leur tristesse et leur gravité: il souligne l'importance du projet de Falla pour préserver et valoriser cet héritage folklorique (*ibid*). Ainsi, les berceuses des deux hommes, presque indissociables par leur gravité et leur thématique, sont désormais réunies sur les compilations de musique populaire espagnole ou lors de concerts thématiques.²⁴ Les liens se multiplient donc entre elles, ce qui renforce l'impression de la première écoute de *Nana*, à savoir qu'elle est typiquement espagnole dans sa musicalité et universelle dans son propos.

Sonoriser la peinture, illustrer la musique

La musique a été pour Picasso un instrument de mesure de sa propre démarche. [...] La musique a habité le peintre, toute son œuvre en porte la trace.

Bernager (1996:48)

L'analyse en deux temps du visuel et du sonore de 'Picasso's *Guernica*' révèle le potentiel de l'animation 3D qui associe des toiles célèbres et de la musique. Ainsi, sonorisation de la peinture et illustration de la musique sont interdépendantes même si chaque média en jeu préserve sa particularité. Cette tension constante ressort d'autant quand on remarque que le visuel contient un texte informatif en anglais mais que seule la musique se charge de la 'narration'.²⁵ Ainsi, le silence du début encadre l'écrit blanc sur fond noir, rappel visuel du cinéma muet dont la musique ponctuait d'ailleurs l'action en salle. Ce silence confronte le lecteur aux faits historiques et reprend le dispositif de l'exposition en salle de la toile en menant cependant à un univers autre par ce saut

technologique vertigineux qui propulse le cinéma muet dans une animation 3D transmédiatale. Le choix de l'anglais par une Allemande attire aussi l'attention. Si cette langue règne²⁶ sur le Web et qu'elle est en vigueur dans l'institution où Gieseke étudie, elle se révèle une langue 'diplomatique' dans la capsule, ce qui expose les faits historiques plutôt que la nationalité de Picasso, des victimes ou de Gieseke. En ce sens, l'anglais propage le message intemporel et universel de *Guernica*, rappelant indirectement son séjour new-yorkais. L'anglais écrit cède ensuite à la musique l'accompagnement de la visite virtuelle.

En plus de donner un cadre temporel à 'Picasso's *Guernica*', *Nana* rappelle un contexte culturel foisonnant et s'impose comme la représentation du phénomène de l'illustration de la musique en essor sur le Web. Dans la mesure où *Guernica* et *Nana* sont revisités et recontextualisés dans la capsule de Gieseke, dans la mesure où la berceuse semble assez riche pour nourrir une analyse de sa portée symbolique, les deux œuvres sont illustrées. Si le titre 'Picasso's *Guernica*' et les textes orientent la perception du spectateur vers le visuel au début de la capsule, la berceuse trouve une illustration inédite jusque-là, une illustration partagée entre les liens possibles avec d'autres berceuses espagnoles et une indéniable singularité accordée à *Nana* grâce au visuel.²⁷ Alors que l'image semble souvent avoir préséance sur le son, la musique, elle, trouve une illustration qui montre l'anticipation du malheur qu'elle contient, qui suscite des émotions que même une image 3D ne saurait provoquer. Au lieu de miser sur un silence, la capsule de Gieseke, réalisée pour un projet de fin d'études supérieures en animation 3D, charge la berceuse d'un drame intemporel et universel, un drame dont elle peut cependant bercer la mémoire d'une main à la guitare, de l'autre au violoncelle, tout en rappelant une époque naïve où l'extrême violence des conflits mondiaux à venir restait insoupçonnée.

Le traitement de la musique constitue d'ailleurs une porte d'entrée à l'identification de la transmédiatité. Courante en musique, la transcription opère des transformations majeures au plan de la signification. Pour la berceuse de Falla, la disparition de la voix importe. En effet, le choix 'éditorial' de Gieseke supprime la voix féminine, maternelle, au profit du violoncelle. Plutôt que d'y voir une reprise symbolique du geste destructeur historique, une analyse de la transmédiatité ici en jeu permet de voir l'apport de cette modification.

En effervescence sur le Web, les animations 3D de peintures célèbres associées à la musique s'imposent à titre d'œuvres transmédiatales justement parce qu'un phénomène de *tension* et de *friction* caractérise la relation entre le visuel et le sonore. La capsule de Gieseke est aussi exemplaire à ce chapitre: *Guernica* de Picasso change de dimension au plan visuel, mais se voit d'autant 'remodelée' par l'apport de la musique de Falla justement parce qu'une tension persiste entre l'identité même de ce type de capsule qui sonorise la peinture tout en illustrant la musique. De fait, la transmédiatité repose sur une autonomie persistante des médias impliqués: qu'il s'agisse de la capsule de Gieseke ou d'une autre, la toile d'origine, l'animation 3D et la musique gardent leur autonomie (Toro parle d'une autonomie 'visible', j'ajouterai 'audible') (Toro 2013: 74). Ces médias ne sont pas subordonnés les uns aux autres: la toile reste exposée au public au musée tout en étant recontextualisée sur le Web, ce qui contribue à nourrir le mythe de *Guernica*. Ainsi, l'animation 3D ressort d'emblée et fascine le regard; la musique rythme le parcours. Cette autonomie n'est d'ailleurs pas atténuée par l'unité esthétique de la capsule: le caractère partagé de l'objet persiste et sera exploité par la culture participative Web.

En fait, le caractère partagé de l'objet réside d'entrée de jeu dans le titre 'Picasso's *Guernica*'. Si le lettrage n'apparaît pas en 3D, ses sens possibles annoncent l'exercice de style qui explore différentes avenues. En effet, le titre indique qu'il s'agit du *Guernica* de Picasso (plan figé de la toile en 2D) alors que l'animation 3D sera principalement donnée à voir, alors qu'elle fascinera le regard. En ce sens, voilà déjà une manière d'attirer l'attention sur la transmédiatité et ses transgressions certes, mais aussi de poser la question de l'identité de l'œuvre, de son 'authenticité', d'instaurer un jeu autour de cela avant même de montrer le 3D.²⁸ Dans ce titre, le décalage et la grande complémentarité entre l'Histoire et la toile surréaliste sont soulignés mais confèrent au regard de Picasso une force inédite.

Parce qu'il ne désigne que Picasso et sa toile célèbre, le titre introduit la complémentarité du visuel et du sonore de l'animation 3D. Si le parcours visuel dans la toile guide le regard du spectateur, il lui prête également celui de l'artiste qui imagine le drame, qui côtoie les personnages de son imaginaire, qui reste muet devant le

chaos mais dont le for intérieur laisse entendre les échos d'une tristesse: la mélodie triste d'un folklore vibrant, l'absence de la voix maternelle réconfortante, la musique d'un ami, la guitare (tant illustrée dans son œuvre complet²⁹) et le violoncelle (souvent associé à la souffrance). Dès lors, le *Guernica* de Picasso sur lequel Gieseke attire l'attention, c'est celui de la solitude de l'artiste dont le regard 3D se fait l'avatar pour proposer une version de son imaginaire visuel et sonore.

Culture participative et variations sur un thème

In embracing popular texts, the fans claim those works as their own, remaking them in their own image, forcing them to respond to their needs and to gratify their desires.

Jenkins (1988:11)

Le fonctionnement de la culture participative est connu, et, entre autres sous l'impulsion des travaux de Jenkins, la recherche s'est intéressée au 'braconnage' que pourraient être les nombreux emprunts effectués par les internautes à ce qui est mis en ligne et au 'bricolage' auquel les adeptes de cette culture s'adonnent (Archibald 2009; Jenkins 2013; Jenkins 1988). Les capsules qui animent la peinture en 3D et qui illustrent ainsi la musique, ces exercices de style qui tournent à des hommages cultistes aussi riches que celui de Gieseke, n'échappent pas au bricolage que les fans produisent, ce qui témoigne d'une différence majeure entre les deux types de capsules mais également une grande complémentarité : la capsule entièrement conçue par un auteur et la capsule 'variée' par des internautes. La 'capsule d'auteur' trouve un public en ligne et rassemble une communauté. Des membres de cette dernière manifestent leur intérêt en se l'appropriant de façon personnelle, mais en produisant une variante qui accentue, la plupart du temps, un trait caractéristique de la capsule, comme si la lecture des internautes portait sur une seule facette.³⁰ Ainsi, 'Picasso's *Guernica*' connaît une certaine popularité en ligne et subit diverses transformations au fil des variations, comme le thème d'une musique décliné en variations par un compositeur. Quelles que soient les variations de 'Picasso's *Guernica*', elle demeure reconnaissable, mais chaque objet remet en jeu la transmédiabilité: il ne s'agit plus uniquement du passage d'une image en 3D; il s'agit d'une déclinaison des possibles de la capsule de Gieseke et de l'affirmation de propos qu'elle dessert ainsi.

Sans faire une liste exhaustive de ces objets-variantes, car ils apparaissent, disparaissent et réapparaissent aléatoirement sur le Web, j'en choisis cinq représentatifs des variantes les plus typiques (visuelles ou musicales) des bricolages de la culture participative.³¹ Le relevé des principales variantes servira à vérifier comment elles amplifient une facette de 'Picasso's *Guernica*', comment elles mettent la transmédiabilité à l'épreuve pour montrer comment, une fois considérée dans la communauté qu'elles forment, ces capsules sont la manifestation d'un *Ring Shout* virtuel engagé et relativement créatif.

La version stéréoscopique d'Inouek3D double l'animation 3D de Gieseke sans reprendre le texte (sauf le générique final): les moitiés gauche et droite de l'écran montrent simultanément le parcours visuel. Cet exercice de style promeut la puissance du stéréoscopique. Le processus interrompt complètement l'illusion fictionnelle et la fonction méta-médiale hypnotise littéralement le regard, au point où ce qui n'est pas stéréoscopique semble moins percutant: la transmédiabilité repose surtout sur cette tension entre la technologie qui monopolise l'attention et la musique jamais reléguée au second plan mais moins efficace.

'Guernica en tres dimensiones' de Cello traduit le texte de Gieseke en espagnol, mais le visuel est davantage modifié. La traduction attribue deux auteurs (sans mentionner le nom du traducteur): El Guernica (ligne 1) Pablo Picasso/Lena Gieseke (ligne 2, en plus petit). Le résumé historique de la première phrase reste, mais la seconde cite Picasso qui disait que la peinture est une arme offensive et défensive contre l'ennemi, pas une décoration. *Nana* résonne, dès l'apparition du titre, en version pour piano et violoncelle (le générique final mentionne la modification). En regard du travail de Gieseke, cette 'traduction' relaie l'hommage à la communauté unilingue hispanophone sans opérer de transmédiabilité; cette dernière se manifeste uniquement pour l'internaute qui ne connaît pas 'Picasso's *Guernica*'.

‘El Guernica en 3D’ de Torma1962 juxtapose au visuel de Gieseke la chanson ‘Al Alba’ interprétée par Rosa Leon, chanteuse espagnole engagée (la musique commence avant l’animation 3D). Composée par Luis Eduardo Aute pour dénoncer les dernières exécutions du régime franquiste en 1975, la chanson exacerbe un militantisme latent dans le visuel. L’autonomie des médias impliqués demeure, ils ne sont pas subordonnés l’un à l’autre, mais les paroles en espagnol et la notoriété de la chanteuse transforment le visuel de Gieseke en vidéoclip transmédia en raison de la tension créée par la juxtaposition d’un son des années 1970 à une animation 3D.

Le ‘Guernica’ d’Esyshia juxtapose une autre dimension sonore au visuel, inchangé ici, sauf pour le générique final qui mentionne que ‘Rock N’Roll Suicide’³² est interprété par Seu Jorge. Les images du texte sont doublées de bruits de bombardements; une voix masculine, accompagnée à la guitare, interprète la chanson de Bowie en espagnol. Voilà deux objets cultes réinterprétés et célébrés ensemble, phénomène fréquent en ligne qui établit une tension proprement transmédiale.

‘La Guernica by Pablo Picasso in 3D’ d’ArtFido.com présente une musique hispanisante rappelant la corrida: des percussions rythmées accompagnent le texte, une guitare puissante s’ajoute quand *Guernica* apparaît, le générique final n’apparaît pas. Ce remodelage sonore témoigne d’une lecture personnelle où la puissance ressort plus que la tristesse. Comme pour la capsule de Cello, la transmédianalité est manifeste seulement si le spectateur ne connaît pas ‘Picasso’s *Guernica*’.

En somme, ce jeu interactif du ‘copier-coller’ de la culture participative dont témoignent ces variantes est facilité par la reproductibilité des objets, phénomène identifié par Benjamin bien avant l’avènement du Web (Benjamin 1991). Ce jeu des possibles auquel se joignent des internautes même s’ils n’ont développé aucun savoir-faire artistique traditionnel comme le dessin, la peinture ou l’interprétation musicale, ce jeu ressemble, dans sa dynamique, au *Ring Shout* présenté par Béthune dans un ouvrage consacré au rap (Béthune 2003). En fait, il s’appuie sur Benjamin pour montrer comment une culture peut reposer sur une participation plutôt que sur une performance exceptionnelle. Il résume ainsi la réflexion de Benjamin: le démantèlement de ‘l’aura [créé par la reproduction mécanisée] de l’art fait prévaloir les valeurs de jeu sur la valeur d’exposition’ (Béthune 2003: 11). Ces valeurs de jeu caractérisent l’hommage cultiste 2.0 puisqu’il reproduit les objets comme il rassemble une communauté autour d’un *Ring Shout* virtuel. Tradition culturelle noire africaine des plus participatives que Béthune³³ reconnaît pour sa part dans la culture hip-hop, le *Ring Shout* est ce cercle de danseurs-chanteurs-musiciens où chacun est à tour de rôle invité à offrir une performance avant de retourner dans le rang, ce qui crée une communauté participative plutôt que performative: ‘dans cette forme d’expression, être artiste ne renvoie pas à un statut, [à] une nature exceptionnelle dont le génie serait posé une fois pour toutes, mais tient aux expériences que les individus sont en mesure d’initier’ (Béthune 2003: 18). Il semble que la culture participative fonctionne de même, c’est justement ce que les hommages identifiés confirment.

Hommages cultistes 2.0

En conclusion, il ressort que le cultisme est un phénomène loin de se limiter à scander des répliques durant la projection d’un film culte comme *The Rocky Horror Picture Show* (1975), et la culture participative en vigueur sur le Web fournit des objets susceptibles d’intéresser les universitaires s’ils adaptent leur pratique comme le propose notamment Archibald à l’instar d’Audrey et Visy. Entre autres, l’analyse de capsules cultistes qui animent une peinture célèbre en 3D tout en illustrant la musique fait ressortir l’importance de distinguer le travail des quasi-professionnels de celui des fans sans les dissocier, sans établir de hiérarchie quant à la ‘performance’. Certes, l’exercice de style de Gieseke se distingue (réussite de l’animation 3D, composition riche), mais cette capsule d’auteur, cultiste en soi, constitue un lien fort entre la toile de Picasso exposée en salle et les hommages plus personnels diffusés sur le Web pour être partagés, formant un *Ring Shout* virtuel.

Aussi, le concept de transmédianalité permet justement de comprendre les ‘transgressions’ alors opérées, d’aborder la question de l’identité de l’œuvre au fil de ses mutations et de ses juxtapositions à d’autres œuvres.

Notamment, l'illustration d'une transcription de la musique de Falla grâce à l'animation 3D de *Guernica* fournit un cadre temporel à l'œuvre de Picasso, entourée d'un noir profond dans cette recontextualisation. Il importe de dégager nombre de détails au cœur de cette transmédialité pour constater que les variantes répondent à un des aspects identifiés, à une seule facette de la capsule d'auteur. Quand les variantes s'accumulent, la transmédialité ressort selon que les modifications amplifient ou non la tension en jeu. L'intérêt des variantes données en exemple précédemment réside aussi dans ce qu'elles révèlent de l'engagement des fans, de leur volonté de confronter des univers sans 'complexifier' le geste posé. En ce sens, ces hommages ne s'inscrivent-ils pas dans la veine de la démarche même de Picasso qui dit avoir cherché toute sa vie comment dessiner comme un enfant?

Ce regard sur les capsules Web qui animent la peinture en 3D et qui illustrent la musique laisse plusieurs pistes inexplorées. Entre autres, si l'abondance des capsules ressort en quelques clics, impossible de décrire l'ampleur du phénomène en quelques pages. Notamment, les écoles d'animation 3D diffusent volontiers les travaux des étudiants, qui, eux, portent un grand intérêt aux œuvres phares de la peinture, ce qui les dépoussière aux yeux de plusieurs. Le cycle ainsi amorcé régénère les œuvres en jeu et nourrit le mythe qui les entoure parfois. La musique aussi trouve en ligne des illustrations inédites ou inaccessibles auparavant tout en révélant le fort potentiel de sa maniabilité. Ces nouveaux hommages cultistes témoignent d'une créativité fortement soutenue par la technologie, mais force est de constater que le mouvement qui les génère semble toujours animé par le désir d'appartenir à une communauté.

NOTES

1. Aubry définit le cultisme 'comme une forme d'herméneutique populaire souvent intempestive, iconoclaste, indisciplinée, qui tenterait d'échapper autant aux embrigadements de la culture d'élite que de la culture de masse' (Aubry 2009:18). Elle précise qu'il 's'agit donc d'une posture fondamentalement anticonformiste, qui ne s'appuie sur aucune idéologie esthétique et sociale univoque' (*Ibid*).
2. Jenkins a proposé en 1992 le concept de "participatory culture" qui a évolué depuis, il est ainsi défini dans *Spreadable Media*: 'it now refers to a range of différentt groups deploying media production and distribution to serve their collective interests [...]' (Jenkins et al. 2013: 2). Dans sa synthèse des travaux consacrés à la culture populaire, Archibald étend le concept d'une 'herméneutique populaire' développé par Aubry pour l'étude des films et des séries cultes: d'après lui, ce concept couvre 'tout ce qu'il y a à savoir sur le rapport aux textes de la culture participative: soit une volonté d'engagement interprétatif dirigée vers des objets issus de la culture populaire' (Archibald 2009: 4). Il inclut dans la culture participative les cultistes, les fans, les geeks. (*Ibid*)
3. Il ne s'agit pas ici de classer exhaustivement les diverses capsules Web cultistes mais d'attirer l'attention sur deux pôles aussi opposés que complémentaires.
4. Pour davantage de capsules-hommage à *Guernica*, voir celles d'Ortiz (dont Canale di Chiamassari et Preti ont fait chacun une variante), d'Everard et de Popov (hyperliens dans la médiagraphie).
5. Deux Lena Gieseke cohabitent sur le Web: une photographe et cette spécialiste du 3D à l'Université de Stuttgart. L'origine de cette dernière donne une dimension politique à sa capsule qui souligne les horreurs commises en 1937 et dont le parcours visuel dans l'univers de Picasso, des victimes jusqu'à la fleur (note d'espoir), confirme la dénonciation du geste guerrier, un appui au peintre.
6. Pour une liste d'hommages musicaux rendus à Picasso et à ses œuvres, voir le site du Musée Picasso (Leleu 2014).
7. Uniquement sur Youtube, plus de 200 vidéos sur le thème de *Guernica* sont proposées: documentaires d'art, documents d'archives historiques, productions amateurs qui rendent hommage à l'œuvre de Picasso ou à d'autres inspirées du même thème. Ces objets sont regroupés sans 'ligne éditoriale', sans clivage fondé sur le type de capsule, sa qualité ou sa provenance.

8. Schneider identifie trois œuvres directement politiques, réalisées avant ou après la Seconde guerre mondiale: *Songe et mensonge de Franco* (1937), *Guernica* (1937), *Le Charnier* (1945) (Schneider 1993). Warncke divise la vie du peintre en six chapitres, l'avant-dernier s'intitule 'Guerre, art et politique 1937-1973': *Guernica* et *Le Charnier* y figurent, *Massacre en Corée* (1951) et *La Guerre* (1952) aussi (Warncke 2006: 145-191).
9. Sans définir une typologie des œuvres cultes puisque le phénomène échappe souvent à toute prévision, je remarque toutefois que plusieurs ont une histoire politique riche qui nourrit leur culte. Par exemple, la *Neuvième* de Beethoven a un parcours éloquent à ce chapitre (Buch 1999); les parallèles sont ici nombreux entre *Guernica* et la *Neuvième* dont, entre autres, l'envergure des auteurs et les hommages rendus.
10. Schneider relate un détournement de *Guernica* dans une publicité de l'armée fédérale allemande en 1990, cause d'une controverse sans précédent (Schneider 1993).
11. La culture participative échappe à ce type d'observation puisqu'elle s'approprie les œuvres cultes sans nécessairement tenir compte des analyses canoniques les concernant.
12. Parmi les titres les plus connus consacrés au bombardement de la ville basque ou à la toile de Picasso, notons *Guernica* (1937), une musique de Paul Dessau; *La victoire de Guernica* (1938), poésie d'Éluard, et *La victoire de Guernica* (1954), musique de Nono; *Guernica* (1950), court-métrage de Hessens et Renais; *Mourir à Madrid* (1963) documentaire de Rossif; *Guernica* (1978), court-métrage de fin d'étude de Kusturica.
13. Cet article ne dresse pas une liste exhaustive de ce qui différencie les capsules étudiées des autres objets audio-visuels connus, je mentionnerai au passage quelques frontières transgressées pour confirmer la présence de la transmédialité.
14. Voici un découpage du minutage de la capsule: titre blanc sur fond noir (00:01-00:03); noir (00:04); texte blanc sur fond noir 1 (00:05-00:12); texte blanc sur fond noir 2 (00:12-00:18); noir (00:19-00:20); zoom in (00:27-00:34); zoom out (00:34-00:43); début du parcours du regard (00:44); enfant (00:54); mère (01:00); taureau (01:11); oiseau (01:20); lampe et personnage (01:26); autre personnage (01:40); femme (02:05); cheval (02:15); flanc du cheval (02:15); glaive et fleur (02:37); générique en un plan, blanc sur fond noir (02:49-02:53).
15. La fonction du texte et l'utilisation de l'anglais important, j'en reparlerai plus loin dans l'analyse. Voici sa transcription pour l'instant: 'In 1937, during the Spanish civil war, the fascists devastated the town of Guernica with aerial bombings executed by the Nazi Luftwaffe' (diapositive 2); 'Picasso's painting *Guernica* was this reaction to the tragedy' (diapositive 3) (Gieseke 2008).
16. Je retiens les travaux d'Alfonso de Toro pour exposer le concept de transmédialité. Voici un extrait de sa définition (les exemples entre parenthèses sont supprimés): '[...] un processus ou une stratégie anti-mimétique dans le sens d'une relation hybride et intensivement chargée [...] entre différents médias opérant de façon autonome [...] entre des esthétiques diverses [...] mais aussi entre des médias mélangés [...]' (Toro 2013:73).
17. Pour Toro, la transmédialité dépasse la 'synergie de médias' ou la 'coexistence de divers médias'. Il s'agit 'a) d'un phénomène de *friction et de tension*, b) un *concept esthétique-opérationnel*, c) un processus à l'intérieur duquel chaque média impliqué reste *autonome et visible*, d) un processus à l'intérieur duquel la relation réciproque n'est pas *fonctionnalisée ou subordonnée* à un autre média, e) un processus servant à interrompre *l'illusion fictionnelle* et servant aussi f) de *fonction métamédiale*, aidant à révéler les processus médiatiques et à diriger l'attention des spectateurs sur la construction de l'artefact' (Toro 2013:74).
18. Il importe de signaler ici que le 'silence' de la capsule reproduit en quelque sorte le dispositif de l'exposition en salle d'une peinture qui ne prévoit pas, traditionnellement du moins, d'ambiance sonore particulière, sauf celle créée par le va-et-vient des visiteurs. Par exemple, *Guernica* n'est pas exposée sous les bruits des bombardements ou n'est pas associée à une musique d'ambiance, le silence relatif de la salle d'exposition contribue à confronter le spectateur au néant provoqué par la violence.

19. Contemporain de Picasso qui le dessina en 1920, Manuel de Falla reste l'un des plus célèbres compositeurs espagnols, il se rendra à Paris, en 1907, et échangera avec les artistes marquants de l'époque, notamment Debussy, Ravel, Stravinsky (Vignal 1989: 278-279). Il parcourra l'Espagne en 1914-1915, puis s'établira à Madrid. Il composera pour Diaghilev la musique du ballet *Le Tricorne* (1919) dont Picasso créera costumes et décors.
20. Quand une musique est souvent transcrite, cela confirme sa popularité. Voici une précision sur les chansons populaires de Falla : 'The number of transcriptions of these songs reflects the popularity of the work. It is available in versions for orchestra, violin and piano, violin and orchestra, cello and piano, and solo piano' (Park 2013:10).
21. Les œuvres qui en englobent d'autres déjà connues ne peuvent se dissocier de l'histoire de cette dernière comme elles y ajouteront peut-être un nouveau chapitre si un succès s'impose.
22. Cette berceuse se révèle paradoxale : 'The narrator in the lyrics is sweet and tender, but the music is somewhat sad and gloomy' (Park 2013: 26). La transcription retient donc la tristesse de la chanson.
23. Il ne s'agit pas de la même berceuse, mais ses paroles évoquent la disparition de la mère:

'Ce petit moineau
N'a pas de mère,
N'a pas de mère, si,
N'a pas de mère, non,
[...].
Il est né d'une gitane
Qui l'a jeté à la rue [...]

Ce petit enfant
N'a pas de berceau.
[...]' (Programme du concert *Passions ibériques*, Opéra de Lille, traducteur inconnu)
24. Entre autres, les œuvres des deux amis se retrouvent sur un CD intitulé *Canciones populares españolas* (2005) et elles ont été interprétées lors du même concert à l'Opéra de Lille.
25. Nattiez insiste avec raison pour ne pas considérer la musique comme un récit: il propose de parler de 'proto-récit musical' (Nattiez 2011).
26. Comparé à l'espagnol (langue maternelle de Picasso), au basque (langue des victimes), au français (langue aussi parlée par Picasso) ou à l'allemand (langue de Gieseke), l'anglais s'impose comme langue internationale sur le Web.
27. Fait notable quant à l'exploration de ce thème, Picasso a peint *La Nana* (1901), une toile un peu à la Toulouse Lautrec, mort la même année, illustrant une danseuse naine.
28. Pour une analyse des illusions créées par la culture participative sur le Web, voir Girard 2014.
29. Indissociable de l'œuvre de Picasso, la guitare figure dans nombre de ses toiles célèbres, dont *Le vieux guitariste aveugle* (1904) et *Guitare 'J'aime Eva'* (1912). Il a aussi 'bricolé' des collages de papier, de carton et de ficelles pour la représenter.
30. Dans cet article, l'analyse détaillée des éléments en jeu dans 'Picasso's *Guernica*' ne reflète pas la lecture de la plupart des cultistes, mais elle permet finalement de vérifier quelle facette intéresse les différents internautes qui en produisent des variantes.
31. Puisque ces capsules sont des variantes cultistes qui ne répondent pas forcément aux mêmes enjeux de cohérence que le travail de Gieseke, je souligne uniquement ici quelques transformations sans les interpréter plus longuement pour montrer que la transmédiabilité persiste, la plupart du temps, en raison de la *tension* que ces bricolages amplifient souvent. Présentées isolément dans un ordre aléatoire d'abord, les capsules seront ensuite considérées dans leur ensemble.
32. Aucune mention de l'auteur, David Bowie

33. Spécialiste du jazz, genre musical basé sur la variation et la participation, Béthune montre combien la culture hip-hop se construit comme l'avait prédit Benjamin quand il percevait un potentiel à la reproduction mécanisée des œuvres : le hip-hop construit une mosaïque à même des fragments d'œuvres connues; il mise sur ce jeu du collage, du recyclage et de la recontextualisation.

REFERENCES

Médiagraphie

Gieseke, Lena 2008. *Picasso's Guernica*. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=jc1Nfx4c5LQ> (Accessed August 8th, 2015)

Autres capsules

Artfido.com 2013. *La Guernica by Pablo Picasso in 3D*. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=smydxo8_ebA&index=199list=PLqmemoNDIGhYVR9n_z2iSmUirrQE4ZiY (Accessed August 8th, 2015)

Canale di chiaramassari 2009. *Guernica - Picasso*. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=Jc7hm5KPvV4&index=101list=PLqmemoNDIGhYVR9n_z2iSmUirrQE4ZiY (Accessed August 8th, 2015)

Cello, Pablo 2012. *Guernica en tres dimensiones*. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=oaIONs5mzVY> (Accessed August 8th, 2015)

Esyshia 2009. *Guernica*. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=5KIEHMN_ZzE (Accessed August 8th, 2015)

Evezard, Stephane 2004. *Pablo Picasso*. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=XScHqk9s64> (Accessed August 8th, 2015)

Inouek3D 2013. *Stereoscopic 3D Guernica (Picasso) - Revised Version*. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=Adlxq5SChb0> (Accessed August 8th, 2015)

Ortiz, Marcelo Ricardo 2003. *Guernica*. Available from: <https://www.youtube.com/watch?v=4drJL-pRTko> (Accessed August 8th, 2015)

Popov, Eugeny 2007. *Guernica Picasso*. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=vC-mJwx_cII (Accessed August 8th, 2015)

Preti, Massimo 2012. *Guernica*. Available from: https://www.youtube.com/watch?v=3anVptmcMZ0list=PLqmemoNDIGhYVR9n_z2iSmUirrQE4ZiYindex=181

Annick Girard, Département des Humanités et des Sciences sociales, Collège militaire royal de Saint-Jean, Canada. E-mail : agirardmtl@gmail.com, annick.girard@cmrsj-rmcsj.ca