

MANIFESTE



DE

L'INACHEVÉ

MANIFESTE DE L'INACHEVÉ

Un beau paysage que je vois à l'horizon de notre société, un beau paysage qui me remplit de joie et de bonheur, un paysage qui envisage un avenir où l'imperfection est la base pour unifier les gens et sert de carburant pour promouvoir une transformation radicale de notre société !

Saluons l'arrivée d'une nouvelle ligne de pensée où l'on ne recherche plus la perfection unique, inaccessible, sublime et en même temps angoissante qui a apporté tant de poids et de fardeau à notre société ! Cela a martyrisé nos grands artistes, penseurs et inventeurs, les obsédant et les martyrisant à mort !

Quel beau moment pour la société de se détacher de l'image de la perfection comme objet ultime de la création humaine et d'accepter qu'il n'y a pas de fin définie à atteindre, que nous sommes en constante transformation et que cette transformation est l'essence même de la création ! Voilà, quel bel horizon où il n'y a pas un seul regard ou un seul chemin pour stagner, mais une multiplicité d'interprétations enrichissantes qui nous renforcent, nous exaltent, nous embellissent, nous transmutent, nous élèvent et font de nous une force créatrice inarrêtable !

Comprendre l'inachevé comme la force imparable qui brise les limites de la créativité individuelle et ouvre les portes d'un univers de création collective où spectacle et spectateur sont une

symbiose qui se nourrit de l'infini et valorise la multiplicité des résultats!

Mettons fin à ce préjugé insupportable et insoutenable selon lequel l'inachevé, l'inachevable, l'incomplet, ce qui est en cours de création est une monstruosité fétide qui n'a pas sa place dans notre humanité !

Que l'inachevé n'a pas sa place dans notre existence !? Qu'ils sont des réalités maléfiques et obscures qui n'ont aucun prestige et aucun intérêt pour la société !

Quelle longue ombre a été projetée sur l'inachevé et quelle punition pour notre passé et notre présent !

Soyons l'Icare qui s'échappe du labyrinthe tumultueux que nous imposent les gardiens du "juste et beau" qui savent ce qui est digne et qui perpétuent la vision historique de la perfection divine à atteindre.

Soyons l'Icare qui s'est armé d'ailes pour atteindre la liberté, mais nos ailes ne brûleront pas en volant de plus en plus haut, mais se transformeront, s'adapteront et évolueront en s'élevant !

Que l'inachevé soit l'outil le plus puissant de la création et pose les bases de notre avenir humain !

L'inachevé comme force vitale puissante de nos créations !



Fig 1 Vers 1595. Huile sur panneau, 43,2 x 42,9 cm. Attribué à Peter Bruegel le Jeune.

Une lecture architecturale du mythe et de sa représentation figurative est celle de la tour de Babel comme métaphore de l'inachevé.

La tour de Babel est l'illustration de la concentration du savoir humain. Elle reflète la quête de l'homme pour atteindre le divin par sa sagesse. Il est intéressant de noter que l'histoire raconte que, dans cette quête de la connaissance absolue, Dieu punit l'être humain en détruisant la tour. Peut-être la recherche de la perfection divine est-elle le péché auquel nous sommes condamnés ? Et si plutôt l'imperfection, l'inachevé, ce en-cours-de-crédation était la réponse pour atteindre des niveaux plus élevés ?

I L'INACHEVÉ ET L'ESPRIT D'OUVERTURE

*Inachevé : Ce qui n'est pas terminé, ce qui n'a pas encore été mené à terme. Incomplet.
Non fini.*

Dans la norme sociale, nous considérons qu'une chose est inachevée lorsqu'il en manque une partie, par exemple lorsque une peinture, une sculpture, une chanson ou un bâtiment est présenté sans une partie de sa composition, avec des traits indéfinis, ou matériaux non appliqués.

Dans d'autres secteurs, on pourrait parler d'une recherche inachevée, d'un manuscrit abandonné, d'une révolution interrompue ou d'un outil qui ne

remplit pas sa cause finale, le but pour lequel il a été initialement conçu.

L'inachevé fait référence à un objet ou une action qui n'a pas encore atteint un état définitif qui est son but. Nous pouvons généralement présupposer ce qu'est cet état final en regardant l'objet ou à travers les explications que l'artiste ou créateur lui-même nous révèle, déduisant ainsi qu'il n'est pas encore développé ou qu'il est «à moitié terminé».



Fig 2 Le barrio de Petare à Caracas, au Venezuela.

Cette incroyable colonie informelle a toujours captivé mon attention. Ses façades inachevées, sa nature toujours en construction et en constant remodelage, ses rues qui s'étendent au gré des besoins, les liens sociaux créés à partir de rien. Un inachevé par la contingence, par le désordre, par le malheur, mais qui recèle un ordre intrinsèque et une manière progressive et constante de procéder.

En raison de la croissance constante du tissu urbain dans les capitales de certains pays, aggravée par des niveaux élevés de pauvreté et l'impossibilité de trouver un logement décent à des coûts abordables, des familles ont décidé de créer des logements informels à la périphérie dans le cadre d'un système de croissance constant mais désorganisé. Dans ce cas, même s'il existe une certaine organisation interne qui permet une certaine stabilité, la construction et la croissance des bâtiments se fait sans aucun concept ou schéma organisationnel en place, ce qui entraîne de nombreux problèmes structurels, de répartition spatiale, d'assainissement et de mobilisation.

L'inachevé ici ne fonctionne pas comme un outil de création, il n'est que le résultat du fait de ne pas avoir vraiment les moyens d'atteindre l'aboutissement d'un objectif. Néanmoins, son état d'inachèvement lui confère sa puissance en tant que colonie et fait partie de l'identité et de la mémoire collectives.

Quelle pensée archaïque dont nous devons nous libérer !

Si nous parlons de la pensée conservatrice classique exposée dans l'art, on s'est toujours dit que la perfection est l'état ultime qui accompagne la beauté, que seul le définitif, l'exécuté et le fini a une valeur esthétique et utilitaire, que ce n'est que lorsqu'un objet est dans son état final qu'il acquiert une dimension qui a une place dans notre société et que ce n'est qu'à ce moment-là qu'il peut être accepté. Quelle pensée archaïque dont nous devons nous libérer !

Combien de grands artistes, écrivains, musiciens et génies ont dû subir le lourd fardeau du conventionalisme humain, où l'inachevé est la plus grande faute existante. Où l'essence, la technique, le geste, le message et la vision de l'avenir sont écartés simplement parce qu'ils n'ont pas livré un résultat « fini » qui s'inscrit dans les canons de la société.

Naturellement, lorsque nous observons un objet inachevé, la première pensée qui nous interpelle est la question du « pourquoi » ce défaut existe-il ? C'est ça, un « défaut ». Quotidiennement, nous observons l'inachevé comme un problème, un dysfonctionnement, un manquement... que sa finalité n'est pas aboutie et que son utilité n'est pas atteinte.

Cet état ultime que nous sommes toujours obsédés à atteindre, qu'Aristote appelle « cause finale », est le but ou l'objectif pour lequel une chose existe ou est générée. Lorsqu'une création ne parvient pas à atteindre cette cause ultime, le grand philosophe la qualifie de « monstruosité ». C'est vrai, une monstruosité ! Qu'un des plus grands philosophes de l'humanité parle si mal de l'inachevé ne signifie pas qu'il y a encore de la valeur dedans !

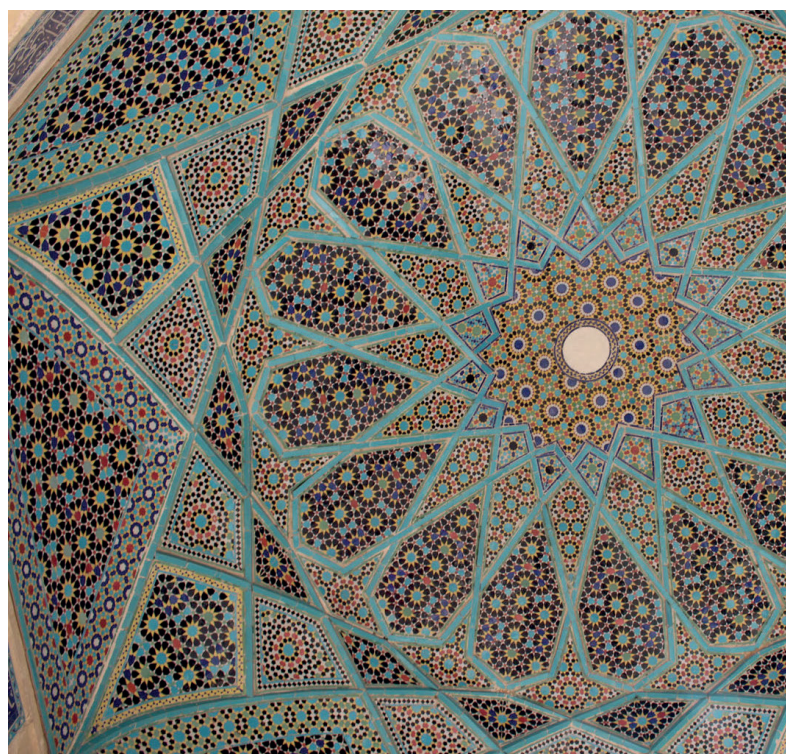


Fig.3 Le brocoli Romanesco pousse en spirale dorée avec une croissance fractale
Fig. 4 Détail d'un plafond en tuiles, Shiraz, Iran

L'infini est présent dans la nature de différentes manières. Par exemple, dans différents éléments naturels, nous voyons une croissance modulaire appelée Fractal, qui permet un développement organique sous un ordre et une croissance modulaires.

D'autre part, nous avons notre propre interprétation de la croissance modulaire à travers la répétition des mosaïques dans l'architecture arabe. Son but était de représenter Dieu à travers une répétition infinie. Curieux que nous soyons inspirés par la nature alors que celle-ci est naturellement inachevée !

En fonction également du développement scientifique et de la création de nouveaux outils, la technique humaine évolue constamment . La science joue alors un rôle majeur dans la compréhension de la technique, car il ne peut y avoir de développement de la technique sans une analyse des phénomènes naturels qui nous entourent. C'est un cycle d'échanges constant, car à mesure que de nouveaux outils sont créés, ils permettent de nouvelles découvertes scientifiques, qui permettent la création de nouveaux outils, à l'infini.



Fig.5 Esquisse de Giulio Romano (1531)

Les esquisses ont une capacité incomparable à révéler l'essence de la création, parfois même plus clairement que l'œuvre elle-même dans le processus de création. Dans ces esquisses de Giulio Romano pour l'Allégorie des vertus de Frédéric II Gonzague (1531-34), nous pouvons observer d'une certaine manière une grâce expressive sublime qui laisse à l'imagination du spectateur l'interprétation des esquisses et des lignes indéfinies, mais où l'essence de l'œuvre est claire et puissante.

Et si l'inachevé serait plutôt un outil de la création?

N'oublions pas que de l'époque des Grecs à notre modernité, beaucoup de choses ont changé !

Notre façon de penser, notre façon de concevoir les objets, notre façon de créer, notre rapport à la technologie et à la technique et surtout notre rapport aux autres êtres pensants qui, avec nous, nouent les fils de notre société et forment la culture.

Nous pensons que cette perception vient aussi d'ailleurs, d'une idée inoculée dedans depuis notre enfance. Il nous est toujours demandé de rendre des travaux complets et finis depuis que nous commençons nos premiers pas à l'école, par exemple, et pauvre de toi si le devoir n'est pas catégoriquement bien défini et carrément justifié ! C'est un fardeau impossible à emporter !

Cependant, dans les processus créatifs, il est rare que nous puissions identifier le résultat final ou parvenir à un consensus général sur ce qu'il sera. L'inachevé atteint ainsi une dimension universelle, des possibilités d'être presque infinies.

Récemment, avec l'arrivée de la modernité, nous avons compris que la transformation constante fait partie de la société et qu'à cause de la vitesse à laquelle nous vivons actuellement rend presque impossible de s'arrêter pour livrer un travail « terminé ». Celui-ci peut-être une arme à double tranchant si nous reculons un peu, puisque le fait d'avoir un nombre incalculable d'activités en parallèle pourrait nous charger d'un poids insupportable qui affecte notre quotidien.



Fig.6 Fragments du temple d'Athribis à Wannina.

Si nous regardons une œuvre d'art et que nous la suivons dans le temps, nous pouvons constater l'usure qu'elle subit. Dans cette vie de l'œuvre, une série de changements, de catastrophes, de destructions, d'événements qui la marquent, parfois certaines parties sont perdues, restant comme des preuves d'un passé. Pourrait-on alors parler d'un inachevé, de quelque chose d'inachevé, d'usé, qui conspire avec nous pour nous faire un clin d'œil de notre passé ?

Cependant, si nous arrivions à appliquer cette tension continue que met à l'épreuve notre capacité cognitive pour enrichir notre processus de création ? Et si cette transformation progressive et constante fût l'objectif au lieu du moyen ? et si l'ambiguïté fait partie de l'intention pour révéler des différents chemins d'un parcours ?

L'inachevé est très suggestif.

Elle nous permet d'imaginer "ce" qui pourrait manquer. Ce qui, selon notre conception du réel, de nos expériences passées, de nos réalités vécues, de ce qui est réel pour nous, nous conditionne à compléter l'objet observé. Observer pour participer à la création !

De cette façon, nous devenons spectateurs de cette œuvre majestueuse qu'est la création, mais nous interagissons aussi inconsciemment avec elle, nous la modifions, et nous ne parlons pas seulement d'un paradoxe quantique, je parle du fait que lorsque nous observons, nous commençons à projeter nos idées sur l'inachevé et nous commençons à interagir, à suggérer des choses et à les transformer.

Et pas seulement cela ! De plus, un bon œil d'observateur nous permet de révéler le processus créatif derrière le développement de quelque chose, par exemple, comment s'est déroulé le processus de construction d'un bâtiment, comment fonctionne le moteur d'un véhicule, comment l'artiste recouvre la toile de peinture ou comment une application nous permet de transformer des données brutes en images.

L'inachevé nous suggère et nous intègre dans le processus de création. Mais pourquoi n'avons-nous cette intentionnalité que lorsque nous observons quelque chose qui a échoué, quelque chose qui n'a pas été achevé, quelque chose qui n'a pas atteint son grand résultat, ou qui est incomplet ? Parce que nous avons été conditionnés depuis notre enfance à ce que la seule chose qui ait de la valeur dans la société soit ce qui est esthétiquement montré comme accompli, sous une façade d'éléments qui enferment et annihilent notre relation avec l'objet !

Nous cachons son essence, sa technique, sa matérialité, parce que nous sommes conditionnés dans la modernité à mépriser tout ce qui demande un effort supplémentaire, une observation plus aigüe.

Et c'est ici que l'inachevé acquiert la force ultime et que j'expose ma lutte pour valoriser le non-fini comme outil de création non seulement personnel mais aussi universel.

Partons de l'idée que notre univers n'est pas terminé, que c'est un tout qui est en constante expansion et évolution, avançant vers l'infini. Nous pourrions alors dire que dans notre monde terrestre, rien n'est vraiment terminé. La seule raison pour laquelle nous pourrions dire qu'un objet est fini, c'est lorsque l'objet est détruit, lorsque sa substance, qui est la constante qui se maintient à travers toutes ses transformations, est détruite, lorsque le changement affecte la substance de telle manière qu'il affecte la condition même de ce qu'est l'objet et qu'il cesse simplement d'être un objet.

C'est pourquoi, vivant à une époque où l'inachevé nous entoure et nous, aveuglés par le simple fait de ne pas vouloir observer, d'être distraits par le non-essentiel, d'être incapables de dépasser les façades du « fini » imposées par les corporations et de faire partie intégrante de la création elle-même, nous ne profitons pas de cette incroyable force créatrice que nous offre l'inachevé !

L'effet Zeigarnik

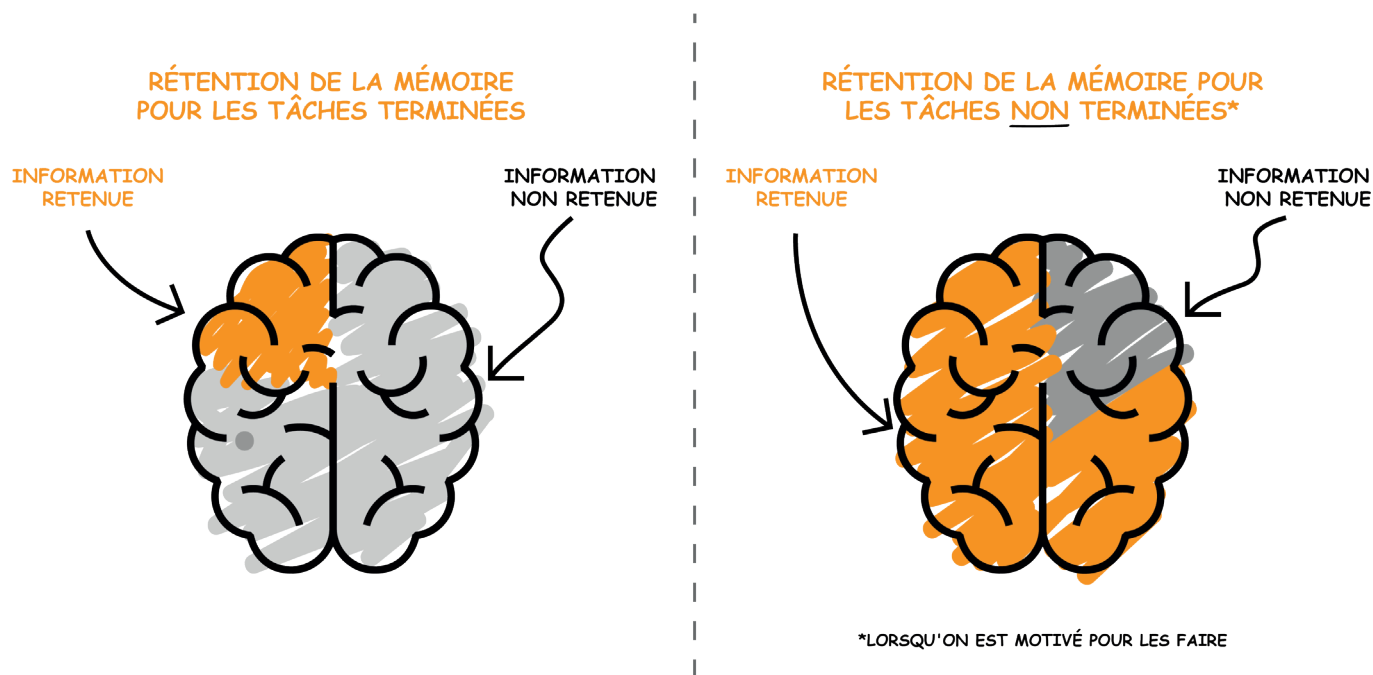


Fig.7 L'effet Zeigarnik

Il existe une théorie dans la psychologie qui essaie d'expliquer ce lastre émotionnel qui laisse les choses inachevées dans nos cerveaux, appelée l'effet Zeigarnik. Au début du XXème siècle, la psychologue soviétique Bliuma Zeigarnik s'est intéressée par la capacité des serveuses pour retenir les commandes non-payées par rapport à ceux payés. Il est curieux que juste après que les clients aient réglé leurs commandes respectives, les serveuses les oublient rapidement. C'est-à-dire, une tâche en train d'achèvement établit une tension spécifique à celle-ci, ce qui améliorerait l'accessibilité cognitive, autrement dit la propriété des objets qui les rendent faciles à comprendre par l'humain. Cette tension se soulageait à la finalisation de la tâche, mais elle persiste si elle est interrompue.

Donc, notre corps est-il naturellement programmé pour toujours finir les tâches assignés ? et si nous arrivions à appliquer cette tension continue que met à l'épreuve notre capacité cognitive pour enrichir notre processus de création ?

Parce que l'inachevé nous entoure de sa force créatrice et que nous ne voulons pas en profiter ! J'élève la voix pour réclamer une nouvelle façon de créer qui conceptualise les idées et les projets avec l'ouverture et la transparence qui nous permettent de montrer l'essence de l'objet, la technique qui le sous-tend et qui nous permettent d'interagir avec lui pour améliorer notre relation avec l'objet et multiplier non seulement les bénéfices que cela pourrait obtenir mais aussi sa valeur universelle

Mettons fin à l'hermétisme imposé par les systèmes de production actuels ! Mettons fin à l'idée que la connaissance doit appartenir à un petit nombre de personnes ! Mettons fin à ce faux prétexte que le grand public n'a rien à apporter à nos créations !

Exploisons les avantages que les outils aujourd'hui nous offrent pour partager les connaissances et ouvrons nos esprits à une nouvelle conception, plus universelle, plus collaborative !



Fig. 8 Image de la constellation du Grand Canis

Depuis mon enfance, j'ai toujours eu une fascination par l'infini qui me fait questionner le rapport entre l'être humain et l'univers. Observer le ciel me faisait réfléchir sur le mouvement des nuages et leur constante transformation. Nous ne trouvons jamais la même formation de nuages et il est impossible de regarder le même ciel deux fois. Cet infini incompréhensible (au moins pour moi) me faisait rêver de toutes les multiples formes et expériences qui existent dans le monde. Aujourd'hui, un nouveau regard du ciel me captive, n'importe quel endroit je suis à n'importe quelle heure.

La vision de l'univers en expansion, en croissance constante, toujours en changement, a planté dans mon être l'idée que le mouvement est quelque chose d'inhérent à l'être humain et que la transformation, plus qu'un changement d'état, est l'état ultime à viser.

II L'INACHEVÉ ET L'INTERACTION TRANSFORMATIVE

Changement : La forme la plus générale de l'existence de tous les objets et phénomènes, qui constitue tout mouvement et toute interaction, le passage d'un état à un autre. Le changement englobe à la fois l'augmentation quantitative et ses transformations qualitatives.

La nature de l'objet inachevé, du processus en construction, du geste d'ouverture pour diffuser ce qui est en train de se créer est de permettre l'interaction avec différents acteurs pour enrichir les éléments qui le constituent. Nous vivons dans un monde entièrement régi par l'échange commercial accéléré, où chaque objet de création est conditionné d'une certaine manière dans le but d'être vendu ou produit en masse.

Qu'il s'agisse d'un objet utilitaire ou d'une expression artistique, dans la plupart des cas, il existe des agents ayant leur propre agenda qui cherchent à faire pression sur la création afin de réaliser un profit. Cela empêche une conceptualisation consciente qui introduit la variable de l'interaction partagée entre la création et l'utilisateur (final) ou d'autres disciplines.

L'esprit d'hermétisme évoqué dans le chapitre précédent, où une création n'est pas partagée avant sa « sortie », n'est plus compatible avec l'époque dans laquelle nous vivons aujourd'hui. La vitesse et la connexion sont les règles qui régissent notre vie quotidienne et il est impossible de concevoir un projet de manière isolée.

Fig.9 Le Non-finito chez Michel-Ange

Giorgio Vasari, théoricien de la Renaissance, est à l'origine de cette expression, qu'il emploie à propos des sculptures inachevées de Michel-Ange.

L'essence du Non-finito de Michel-Ange, qui a inspiré Rodin dans une certaine mesure. Le pouvoir du non finito réside essentiellement dans sa fonction de forme ouverte, de forme créative qui stimule l'imagination du spectateur et dans la manière dont elle alimente la réflexion sur la création au fil du temps. Ce « manque » ou cette « absence » nous invite à suivre les traces du travail de l'artiste, à poursuivre, par le pouvoir de l'imagination, la forme « incomplète ».

On pourrait dire qu'une partie de la valeur de l'inachevé repose ainsi sur la participation, à des degrés divers, des spectateurs. Tant que la création implique davantage de personnes et devient plus inclusive d'une certaine manière, elle peut forger de nouveaux processus de création plus enrichissants ?





Fig.10,11 et12 Processus d'élaboration d'une sculpture chez Auguste Rodin.

Son processus de création était basé sur un travail constant de l'argile ou de la terre, créant toujours de nouveaux modèles afin de transformer constamment ses idées.

Si, pour lui, le dernier modèle ne fonctionnait pas ou ne reflétait pas son intention, il revenait au précédent sans l'écarter. Cela lui permettait de générer un flux constant d'éléments inachevés qui enrichissaient le produit final.

Ici, le geste, l'intention, la technique et la puissance du message forment une interaction avec le spectateur, créant un lien et un dialogue entre lui et l'œuvre.

C'est la relation que nous devons toujours rechercher avec les objets de la création, cette complicité entre la création et les spectateurs. Nous vivons dans un monde qui est tellement connecté qu'en même temps il nous déconnecte. Nous devons à nouveau ouvrir nos esprits !

«Voilà des imbéciles qui me reprochent de ne pas finir ma sculpture!. Est-ce que la Nature finit? Est-ce qu'on fignole les arbres?»

AGUSTIN RODIN



Concilier la recherche de l'optimisation d'une fonction et la possibilité d'explorer les variantes d'une même forme. En abandonnant l'idée de créer un objet optimal unique, parfait, rigide et inamovible, nous devons chercher à faire en sorte qu'une forme reste apte à remplir une fonction essentielle qui reste constante à travers toutes ses variantes. Cette approche conçoit la variation et l'adaptation comme un élément constitutif de la forme. L'inachevé est conçu comme l'outil créatif qui favorise l'adaptation à des environnements économiques, sociaux, politiques, scientifiques et sociaux de plus en plus complexes.

Gilles Deleuze parle de «l'objectile» comme d'un statut atteint par l'objet qui n'est plus défini par une forme essentielle, mais atteint une pure fonctionnalité «...comme déclinant une famille de courbes encadrées par des paramètres, inséparable d'une série de déclinaisons possibles...». Lorsque l'objet cesse d'être essentialiste, il devient un «événement».

Dans ce cas, ce n'est pas qu'elle impose sa vérité au sujet, mais qu'elle explore les variations de l'objet et découvre avec lui la vérité de chaque variation.

C'est une relation incroyable avec l'univers, une activité créatrice ! En comprenant l'inachevé comme l'outil qui permet au sujet de faire partie de l'événement converti de l'objet, sa relation avec l'objet atteint une appropriation, une relation plus intime et lui permet de découvrir ses potentialités adaptées à ses besoins !

Lorsque nous parlons de l'inachevé, il n'est pas nécessaire de penser qu'il manque de sens et de logique interne. Il est important de noter que dans ce concept de création en cours, il existe toujours un ensemble de règles qui régissent le développement progressif de l'objet et permettent son enrichissement. Lorsqu'un objet est vraiment bien conçu, il existe des bases ou des gestes solides qui, grâce à l'ouverture mentionnée dans le chapitre précédent, permettent une interaction avec la personne qui l'observe.

Qu'il s'agisse d'un objet utilitaire ou d'une œuvre artistique, ce sont les pouvoirs du concept générateur qui resteront toujours constants et permettront aux utilisateurs qui interagissent avec eux de projeter leurs réalités.

C'est ce que j'appelle l'interaction transformatrice!

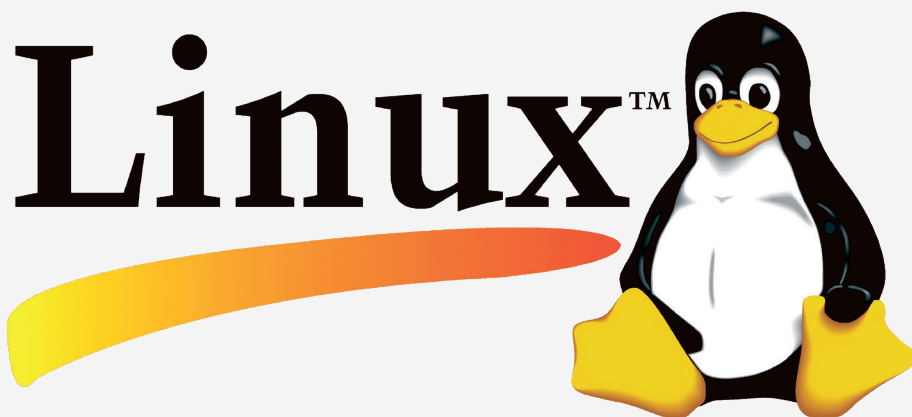


Fig.13 Le Système d'exploitation Linux

Richard Sennett nous donne un exemple assez particulier mais intéressant dans son livre «Ce qui sait la main» que je voudrais souligner : le cas du système d'exploitation Linux. Bien qu'il prenne ce produit pour illustrer l'unité entre les compétences et le partage communautaire, cela m'a fait réfléchir sur son caractère inachevé et son potentiel en tant que processus de développement créatif d'un produit.

Il est évident que les développeurs de logiciels ne sont pas des «artistes» au sens où nous l'entendons pour Rodin ou Michel-Ange, mais nous pouvons les classer dans la catégorie des artisans, en tant qu'exécutants d'un art spécifique, dans ce cas, la conception numérique.

Linux est un système d'exploitation basé sur un code ouvert au public. N'importe qui a accès à son noyau et peut le modifier à sa guise. Cela crée une communauté dont les membres consacrent une partie de leur temps à développer de nouveaux produits, à corriger les bogues et à améliorer progressivement l'expérience utilisateur. Il s'agit d'une communauté qui se concentre sur la qualité du produit et son adaptation constante. Peut-on dire que cette idée d'Open Source est un produit inachevé ?

En découvrant constamment des bogues et en les résolvant, les utilisateurs de Linux sont en mesure de voir de nouvelles façons d'utiliser le code et de développer de nouveaux produits, et en étant tous dans une communauté au même niveau, il y a une multiplicité croissante de connaissances qui enrichit le produit.

Aujourd'hui, il existe de nombreux cas de créations qui adoptent une position d'ouverture et permettent à la communauté d'évaluer la valeur de l'objet créé, d'interagir avec lui et d'améliorer ce qui était autrefois une idée personnelle isolée. (Figure 13)

Mais cette réflexion n'est pas nouvelle, depuis l'Antiquité les artistes et les compositeurs, qui en raison de leur relation sensible avec leur œuvre et son devenir, avaient déjà prévu cette interaction avec le spectateur et décidé explicitement de créer les bases pour multiplier les expériences avec l'œuvre en question.

Umberto Eco dans son livre «L'œuvre ouverte» parle de la capacité de certaines œuvres à dialoguer avec le spectateur. Il utilise la terminologie d'œuvre ouverte pour définir ce type d'œuvre, mais il distingue les interprétations d'«ouvert» en fonction des expériences qu'elles provoquent. D'une part, nous avons les œuvres traditionnelles où l'auteur produit un objet qui organise une trame d'effets

communicatifs de manière à ce que chaque utilisateur possible puisse comprendre, à travers les différents stimuli que ces trames produisent, l'œuvre elle-même, telle que l'auteur l'imagine.

Dans ce sens, l'auteur crée une œuvre de manière à ce qu'elle n'ait qu'une seule interprétation possible, cependant, dans le processus de réaction à la forme et aux stimuli projetés dans l'œuvre, chaque utilisateur a sa propre façon de les interpréter en fonction de ses réalités vécues.

En d'autres termes, chaque utilisateur est un ensemble de réalités, d'expériences, une situation existentielle concrète, une sensibilité, une culture, des goûts, des préconceptions, des préjugés, etc. qui font que l'interprétation d'une personne peut être complètement différente de celle d'une autre.

De cette façon, une œuvre irréprochable est à la fois fermée et ouverte, finie et inachevée. Bien que l'interaction soit interprétative, c'est plutôt la réalité de chacun qui lui permet de commencer !



Fig.14 Les mobiles d'Alexander Calder

Umberto Eco parle également d'«œuvres en mouvement», qui, en raison de leur caractère éphémère et de leur mobilité, ont la capacité de se repenser constamment aux yeux de l'utilisateur. qui, de par leur caractère éphémère et leur mobilité, ont la capacité de se repenser constamment aux yeux de l'utilisateur. Les mobiles de Calder, par leur capacité à flotter au-dessus de l'utilisateur, leur permettent de modifier l'espace qu'ils occupent et d'influencer la manière dont ils sont perçus. Leur mouvement complète celui du spectateur. Mouvement, transformation et interaction.

D'autre part, il existe des courants artistiques où la forme et la technique appliquée génèrent un caractère ambigu, où l'indéfinition est l'objectif principal afin de multiplier les interprétations possibles. Ce serait le cas, par exemple, du baroque, du dadaïsme ou du surréalisme. Cette identité ambiguë avec un caractère de forme inachevée, totalement opposée à la recherche statique et symétrique de la «perfection absolue» de la pensée classique, devient l'essence des œuvres.

La rupture avec les formes, le cri de dénonciation des événements sociaux et politiques, d'angles et de différentes inclinaisons suggère la transformation, le mouvement comme axe et oblige le spectateur à observer les éléments de différents points de vue afin de découvrir et de redécouvrir constamment ce qui est vu, comme en constante mutation.

C'est l'une des premières fois que l'homme, tant dans les sciences, dans la création utile que dans les arts, cherche à générer une prise de conscience de la capacité d'interaction entre l'objet créé et l'imagination. Où le but n'est plus de créer des objets parfaits mais de laisser des indices et des vides de la métaphore afin de forcer le pouvoir inventif de l'homme. Ici, une manière de «finir» un objet sert de mise en valeur pour exalter la grandeur créative de l'être humain ! Ici l'interaction est plus qu'une simple question de «qu'est-ce que l'auteur a voulu capturer ici ?» mais plutôt une recherche constante, un dialogue diffus, une relation élastique qui enrichit et transforme l'objet lui-même, non pas de manière physique mais dans sa réalité.

Enfin, nous avons des créations qui, dès le moment de leur conception, ont été conçues pour conserver un caractère ouvert, un état inachevé qui permet réellement l'interaction active du spectateur et une idée d'évolution et de changement constant au fil du temps.

Nous ne parlons pas seulement d'œuvres artistiques mais aussi de puissants concepts actuels comme l'open design, l'open sourcing, les installations participatives éphémères, l'architecture paramétrique, les pièces musicales de Stockhausen et même des textes comme ceux de Jorge Luis Borges ou la série de livres «choisissez votre propre aventure» de R.A. Montgomery.



Fig.15 Le dadaïsme 1916-1923.

Le dadaïsme est la destruction. Une destruction créative si vous voulez, mais une destruction. Ce message s'est répandu, et peu à peu, il a eu des répercussions dans tous les domaines artistiques. Le chaos, le hasard, l'imperfection... c'est ça la beauté. Après tout, n'est-ce pas à cela que ressemble la vraie vie ?

Les échos de Dada sont encore forts aujourd'hui, et son influence se fait clairement sentir dans des courants culturels ultérieurs tels que le surréalisme et le postmodernisme.

Fig.16 Le surréalisme 1916-1923.

En principe, cette avant-garde, toujours vivante aujourd'hui, voulait intégrer les concepts psychanalytiques de Sigmund Freud à la mentalité Dada. Les surréalistes ont donc commencé à laisser travailler le subconscient, que ce soit par l'écriture ou la peinture automatique, en captant les rêves, en retournant à l'enfance... bref, en étant libres et spontanés. Laisser l'esprit du spectateur se mêler à l'objet et former une interaction qui nourrit le message !



Toutes ces créations, dans leur essence même, reposent sur l'idée de donner à l'utilisateur les outils nécessaires pour qu'il puisse forger sa propre expérience. Comme le souligne Henri Pousseur, performeur et pédagogue belge, une œuvre «ouverte» génère des actes de liberté consciente, et le place au centre actif d'un réseau inépuisable de relations où il décide de sa forme ou de son utilisation en fonction du besoin qu'il souhaite combler. Au lieu de subir l'inachevé comme un horrible fardeau, il l'embrasse et le place au centre de sa réflexion !

L'utilisateur prend les éléments qu'il veut, les organise, les classe, leur donne un ordre selon ses besoins, les met en relation et les relie les uns aux autres. Il leur donne un sens propre. C'est là que commence ce que nous avons évoqué plus haut à propos de l'«Objectile», c'est là que commence à se générer l'«événement» qui élève l'objet au rang de création.

C'est comme avoir devant soi une table avec différents éléments que l'on peut utiliser comme on veut et quand on veut, et qui vont s'assembler avec les autres éléments d'autres personnes qui font le même acte. Ces éléments vont s'assembler, créant le croisement de différentes pensées, un amalgame de connaissances et de besoins utilisant un langage commun mais en même temps multi-sémantique, donnant du pouvoir à la création et donnant lieu à une élévation et une jouissance collective, où l'objet en question devient une expérience !

Pour le premier et le deuxième cas, cette relation fermé-ouvert n'est possible qu'avec des compositions artistiques. Au moment d'avoir un objet dont la finalité est utilitaire, le caractère fermé, où la forme et la fonction sont projetées de manière à remplir une seule fonction explicite, où sa cause finale est si explicitement définie qu'elle inhibe toute modification possible. C'est ce qu'on appellerait en langage de programmation un système «additif», où chaque élément est ajouté pour réaliser une succession et dont les relations éliminent tout type d'association future.

Au contraire, pour ce dernier cas, nous parlerions de systèmes associatifs. Un ensemble d'éléments qui se crée non pas à partir d'une addition constante, couche sur couche, de différents éléments, mais d'une association entre les différents éléments, créant une matrice de relations qui permettent une transformation interactive.

Mais attention ! Une création en cours de création ne peut pas être simplement un «n'importe quoi» ! Dans sa forme inachevée, il y a toujours des limites, des éléments fixes qui régulent et canalisent les efforts d'une certaine manière. Rappelons-nous que dans toute création il y a une essence, qui est ce qui reste constant quelle que soit la transformation que subit l'objet. Nous pourrions parler d'une œuvre inachevée comme possédant un schéma d'ordre dans le désordre ! Comme la création elle-même !

III

L'INACHEVÉ ET LA MODULATION ADAPTATIVE

Adaptation: Modification des caractéristiques d'un être, sans altérer sa nature, que le rendent apte à vivre en harmonie avec les nouvelles données de son milieu ou un nouveau milieu

La nécessité de s'adapter est une chose que nous retrouvons facilement dans la nature. Les êtres vivants doivent également s'adapter aux adversités de notre environnement, mais alors que tous les autres êtres vivants naissent avec les outils nécessaires, naturellement donnés, pour survivre, l'homme doit créer les siens pour faire face aux circonstances qui l'entourent.

Étant presque un être étranger à l'univers, nous devons le transformer pour y faire face. Cette quête de transformation est alimentée par notre soif de connaissances. Par essais et erreurs, nous comprenons le monde qui nous entoure et nous nous y adaptons, comme nous nous adaptons aux ressources existantes.

Devenu un être qui manipule son environnement, son instinct le pousse à inventer les choses qu'il imagine, se créant un monde fantastique sur la base de la technologie.

Le philosophe Juan Ortega y Gasset situe l'homme d'aujourd'hui dans ce qu'il appelle l'ère de «la technique du technicien», où l'être humain prend pleinement conscience de sa capacité illimitée et transformatrice pour changer le monde et lui-même. Mais tout comme il y a eu des progrès, il y a aussi eu de grandes pertes !

Ce mode de résolution des problèmes a fonctionné tant que les civilisations sont restées petites et gérables et que les peuples ont conservé une certaine indépendance les uns par rapport aux autres.



Fig.17 Les amphithéâtres de Muyu-uray, architecture anonyme, à mi-chemin entre Cuzco et Machu Picchu, Pérou

Depuis l'Antiquité, l'homme a façonné la nature en fonction de ses besoins grâce à la technologie. La technologie permet donc trois choses : assurer la satisfaction des besoins, atteindre cet objectif avec un minimum d'efforts et, grâce à l'exploitation du milieu naturel, produire de nouveaux objets qui ouvrent de nouvelles possibilités pour le développement de la société. Mais que se passe-t-il lorsque nous mettons de côté les besoins fondamentaux et que nous cherchons également à satisfaire un individualisme superflu et banal ?

Aujourd'hui, les choses sont complètement différentes !

Nous vivons dans un monde tellement hyper-connecté que, comme je l'ai mentionné dans les chapitres précédents, la communication et l'interaction sont presque immédiates. La métropolisation et la mondialisation ont apporté à la fois des solutions et des problèmes. Si dans les temps anciens, nous pouvions établir une solution commune et l'imposer aux gens, aujourd'hui, c'est presque impossible en raison de la complexité des sociétés.

L'homme doit se réinventer et comprendre qu'il n'y a plus une seule solution mais des solutions multiples et en constante évolution ! Mais pour arriver à cet état de création inachevée, nous devons avancer petit à petit ! Et c'est pourquoi nous avons besoin d'une forme de croissance constante, modulaire et adaptative !

Tout d'abord, d'une certaine manière, l'être humain a largement perdu cette soif de comprendre et d'influencer le monde qui l'entoure. Nous avons été conditionnés à nous désintéresser totalement du «fonctionnement des choses», avec la fausse

projection que cela «nous facilitera la vie», mais non ! Nous nous isolons si nous ne comprenons pas comment fonctionne le monde qui nous entoure ! Avons-nous perdu le sens de notre existence ? Avons-nous éliminé l'Homo Faber de la société ?

Si nous avons déjà ouvert nos esprits pour partager la connaissance, nous avons commencé l'interaction avec les objets et les créations, il ne reste que la dernière étape ! L'implication ! Mais comment s'impliquer dans les choses qui nous intéressent ? Comment avoir le temps de contribuer à façonner le monde qui nous entoure ? Sachons que comprendre comment fonctionnent les choses qui nous intéressent et nous apportent de la valeur, nous permet de nous comprendre nous-mêmes et de participer à cette valeur.

En interagissant plus qu'en étant de simples observateurs, nous devenons des acteurs qui apportent une valeur ajoutée à tout et cela, même si c'est une contribution minimale, lorsqu'elle est multipliée par toute une société, nous permet de tisser réellement les modules qui transformeront progressivement nos créations et notre société.

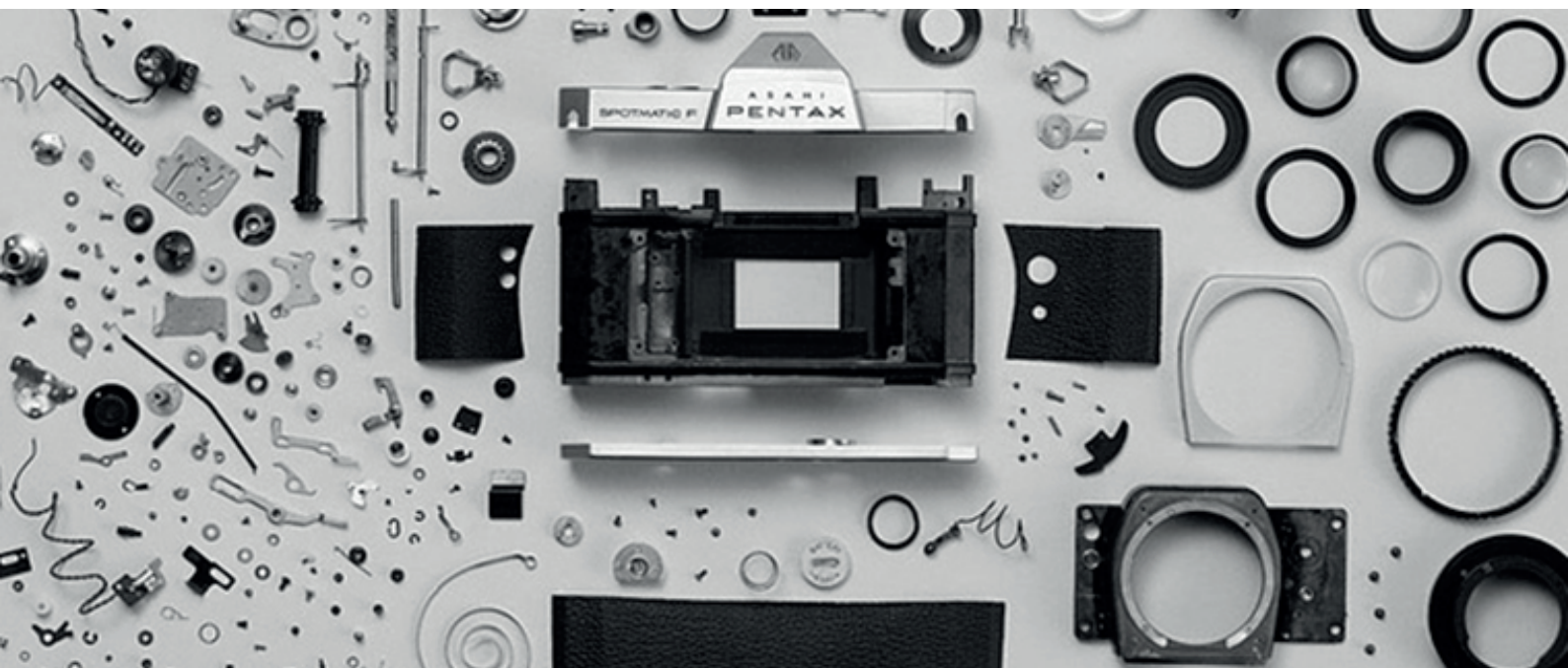


Fig.18 Vue éclatée d'une caméra PENTAK.

Si nous ne pouvons pas comprendre comment fonctionnent les choses que nous utilisons tous les jours, comment pouvons-nous influencer les changements que nous souhaitons nous-mêmes ? La modernisation et les avancées technologiques ont apporté de grandes contributions à la société, mais en même temps, elles nous ont isolés et séparés de l'essence technique de l'être humain : la capacité de comprendre le monde qui nous entoure et d'agir sur lui. Nous utilisons un téléphone dont nous ne savons pas de quoi il est fait ni comment, nous nous déplaçons dans des véhicules dont nous ne nous soucions même pas de comprendre comment les réparer en cas de problème, nous jetons les choses dès qu'il y a le moindre problème parce que nous ne comprenons pas comment elles fonctionnent et qu'il y aura toujours un remplacement immédiat à portée de main. On consomme et on jette ? Est-ce là notre avenir ?

Nous vivons dans un monde où les interactions sont constantes et en croissance exponentielle. Cette méthodologie de création qui me captive n'est, selon moi, que le résultat de la maturation de la conscience critique et de l'analyse de la façon dont nous nous rapportons les uns aux autres aujourd'hui. Les créations individualistes et hermétiques n'ont pas leur place dans notre société et nous devons promouvoir la création comme un fait collaboratif et associatif.

Si l'on comprend maintenant qu'une recherche consciente de l'état en constante évolution est nécessaire pour améliorer les processus créatifs et transformer l'objet ou le projet en une machine à savoir, il est important de comprendre que pour cela il faut générer un ensemble de règles qui permettent le développement intelligent, conscient, associatif et constant du système. En même temps, il doit y avoir des éléments qui constituent l'essence même de l'objet. Ces éléments sont les bases qui constituent les besoins ou les objectifs primaires et sont

ceux qui restent constants tout au long du processus de transformation ultérieur. En outre, il doit y avoir des variables, les processus qui permettent la personnalisation des changements et la multiplication des expériences.

Nous pouvons avoir deux types d'interactions et deux types de modulations différentes. Pour le premier cas, prenons l'exemple du Klavierstück XI de Karlheinz Stockhausen de 1956. C'est un exemple très clair d'une approche de cette philosophie de la création. Dans cette composition musicale, l'auteur propose à l'interprète une grande feuille de papier montrant une série de groupes à partir desquels l'interprète est libre de choisir l'ordre d'enchaînement de chaque combinaison, permettant une certaine liberté agissant sur une structure associative combinatoire. Le début et la fin de chaque groupe sont conçus de manière à ce qu'il y ait une continuité musicale et structurelle, permettant une infinité de combinaisons possibles et une infinité de solutions possibles.

L'auteur donne à l'interprète un ensemble de pièces «ouvertes» et c'est à l'interprète de construire sa propre réalité avec elles.



Fig.19 Partitura del Klavierstück XI de Karlheinz Stockhausen (1956)

Le Klavierstück XI de Stockhausen constitue l'une des premières « œuvres ouvertes » de l'histoire de la musique occidentale. La partition consiste en une unique feuille de papier de très grand format sur laquelle sont inscrites dix-neuf séquences musicales différentes que le pianiste a le droit d'enchaîner dans n'importe quel ordre. La combinatoire mise en jeu implique que chacune des dix-neuf séquences pourra être jouée dans chacun des six tempi, des six niveaux d'intensité et des six modes d'attaque différents distingués par le compositeur. Il y aurait, selon le calcul effectué par le compositeur suisse Jacques Guyonnet, une possibilité de **2.432.902.008.176.640.000** combinaisons différentes.

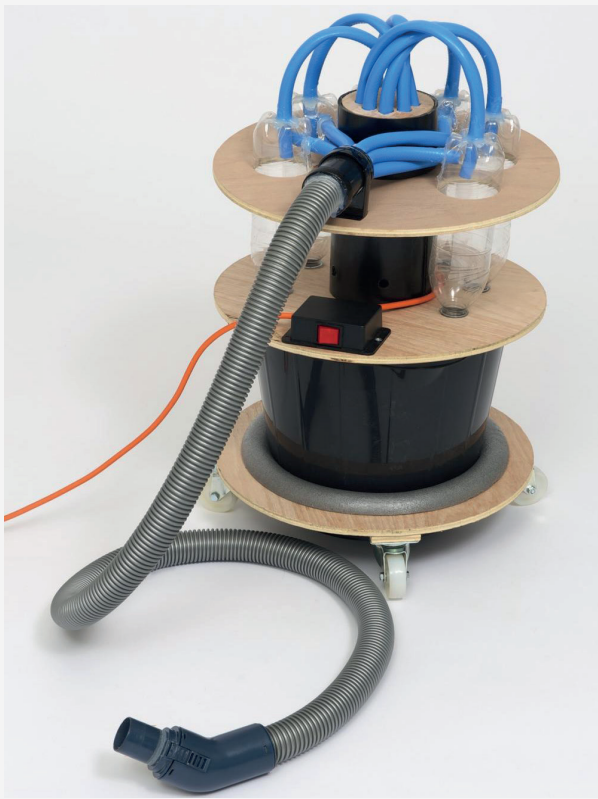


Fig.20 Open Source Vacuum Cleaner de Tom Lynch. Adaptive et modular électroménager qui s'adapte aux ressources locales, en partageant tous les assemblages et composants nécessaires.

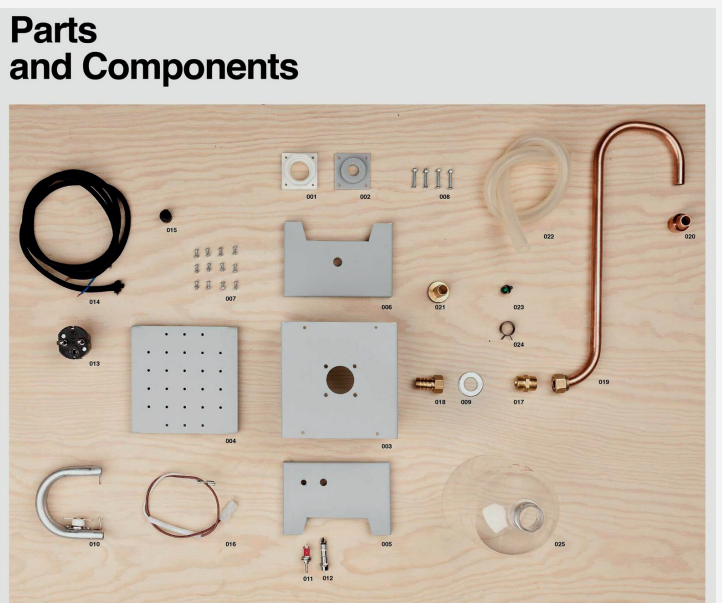
Fig.21 Italic Shelf. Ronen Kadushin. OpenSource mobilier modulaire et adaptable. Tous les plans et manuels de construction sont mis gratuitement à la disposition de tout utilisateur.

Fig.22 Cooktop Module. Equipement modulaire et adaptable. La conception et la construction transparente invitent les utilisateurs à adapter, réparer et combiner avec les composants OpenStructures existants.

Fig.23 Water boiler. OpenStructures. Equipement modulaire et adaptable.

De nombreuses approches ont été produites au cours des dernières décennies dans le but de créer un courant disruptif permettant de revenir à l'essence des objets et de générer des solutions modulaires qui permettent une certaine démocratisation de l'accès aux technologies, permettant aux utilisateurs de s'adapter en fonction des ressources disponibles dans leur région.

De plus, il permet que, étant totalement ouvert et modulaire, les utilisateurs puissent interagir avec les pièces et améliorer les objets, les rendant chaque jour plus efficaces ! Toujours en état d'in-création-constant.



Dans ce cas, c'est le créateur lui-même qui fournit les outils nécessaires pour que le spectateur puisse créer sa propre mélodie ! Évidemment, à l'époque, la technologie d'aujourd'hui n'existait pas et ceux qui souhaitent jouer les mélodies de Stockhausen doivent déjà savoir jouer d'un instrument ! En d'autres termes, l'interaction était limitée aux utilisateurs qui avaient déjà des connaissances et appartenaient au domaine musical ! Nous aurions alors une multiplicité d'expériences, basée sur les modules musicaux et leur enchaînement. Une adaptation possible et constante grâce à son état ouvert et inachevé.

Mais si nous ramenons l'ensemble des règles à leur plus simple expression, à un langage compréhensible et universel... Il faut le faire ! Si le langage lui-même est adapté pour éliminer les complications dans sa compréhension, pourquoi ne pas faire de même dans nos processus créatifs ? Le concept de structure est basé sur les interrelations créées par un ensemble de règles simples qui non seulement ne restreignent pas la liberté mais produisent un éventail infini de possibilités. **Une partie d'échecs ressemble-t-elle à la précédente ? Non !** Et il s'agit simplement d'une grille sur un plateau avec un ensemble de règles ! C'est la combinaison des pièces et les relations entre elles qui permettent le nombre infini de coups ! Car elle permet d'adapter le même jeu à la façon dont chacun y joue.

Ce concept de grille, qui permet la modulation, est largement connu en architecture, puisque la spatialité interne d'un bâtiment peut être générée sur la base d'une structure formelle réglementée. Mais comment l'amener à un niveau où la participation de l'utilisateur est possible ? Comment l'utilisateur peut-il interagir avec le bâtiment ? Comment réduire la complication du langage architectural pour le rendre universel et adaptable ?

Nous pouvons voir des exemples de tentatives dans le projet de Le Corbusier pour la ville d'Alger en 1930 ou, plus récemment, dans la construction de la Quinta Monroy par Elemental au Chili. Dans le premier cas, il s'agit d'une mégastructure qui propose explicitement aux habitants la possibilité de créer leur maison selon leurs souhaits, car les différentes conceptions et méthodes de construction sont abritées sous la mégastructure porteuse, qui repose sur la répétition d'un module spatial. Une modulation qui structure les adaptations qui suivent ! Dans le second, Elemental propose le vide comme modulation, en fournissant aux familles le minimum nécessaire en termes de services, le tout empilé dans un noyau inamovible, afin que le vide puisse être rempli et adapté en fonction des besoins de chaque utilisateur. Le résultat est une communauté homogène dans son ordre mais adaptée à chaque utilisateur.

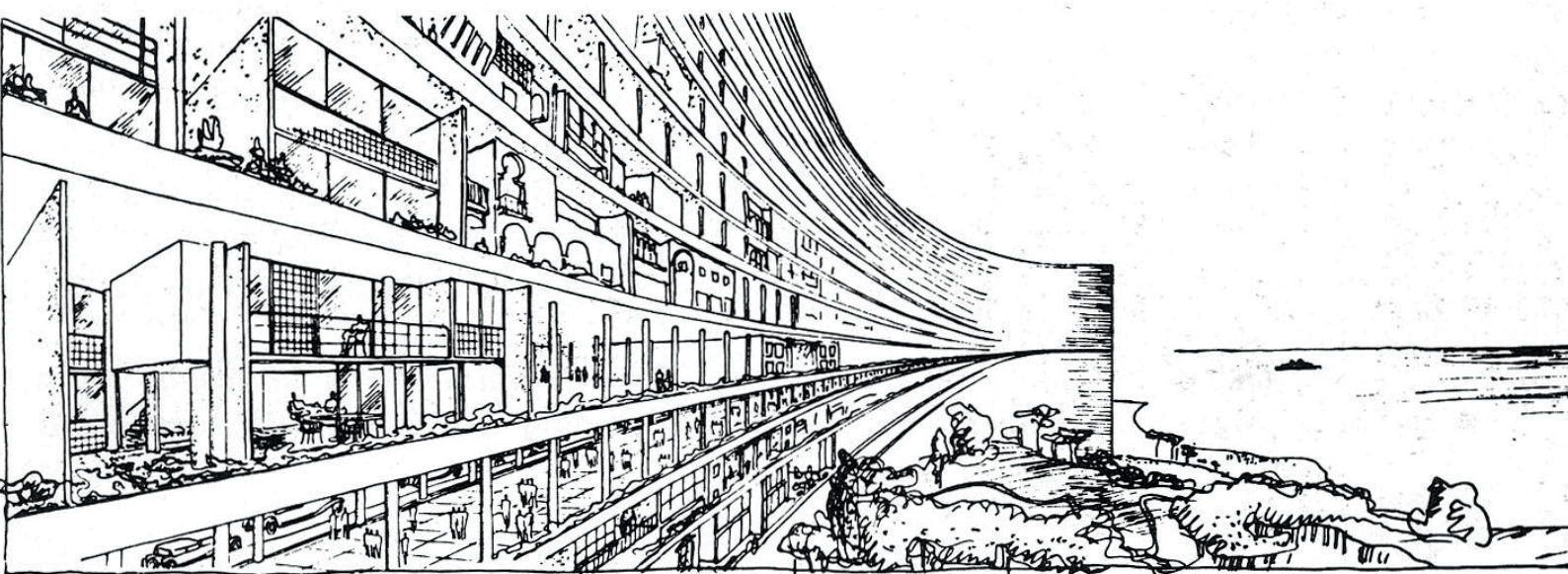


Fig.24 La proposition de Le Corbusier pour la ville d'Alger. «Projet Obus

Cette proposition ambitieuse de Le Corbusier, plutôt qu'une proposition conçue pour sa construction, était plutôt un manifeste des possibilités que les nouvelles technologies pouvaient offrir et de la manière dont elles pouvaient générer de nouvelles façons d'habiter un territoire.

Fig.25 LA Quinta Monroy au Chili, de Elemental Arquitectura.

La Quinta Monroy était à l'origine un quartier informel du centre d'Iquique, une ville située dans le désert chilien à 1500 kilomètres de la capitale, Santiago.

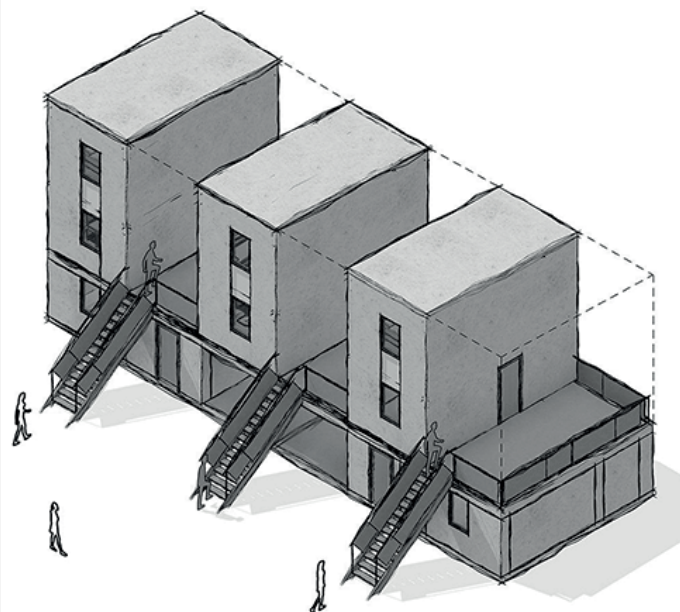
La subvention de l'État allouée à chaque famille n'était pas suffisante pour construire une maison de plus de 36 m², soit la moitié de la taille d'une maison standard de la classe moyenne au Chili.

La solution appliquée est basée sur un schéma intéressant qui répond à un critère très intéressant : donner aux gens une maison avec l'essentiel, de haute qualité, afin que leur construction continue puisse se faire de manière réglementée et en revalorisant les processus d'auto-construction.

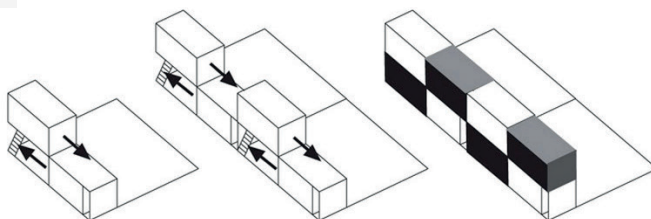
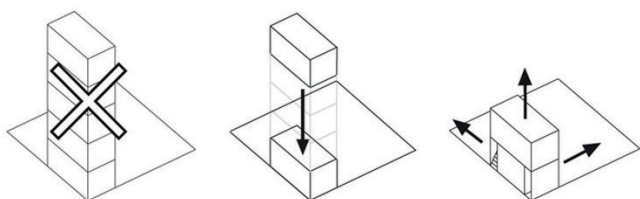
Dans ce cas, Alejandro Aravena, l'architecte en charge du projet, met sous observation deux éléments importants : Comment utiliser le savoir collectif artisanal de l'autoconstruction (typique de l'Amérique latine) et aussi que chaque personne puisse projeter dans sa maison son mode de vie, sans que cela ne redevienne un chaos ?

Le prototype créé vise à exploiter les forces de ses futurs habitants, créant ainsi un lien affectif avec l'objet en construction, leur permettant d'avoir un sentiment d'appartenance et d'enracinement communautaire. Chacun avait le droit de projeter sa maison imaginaire, de la construire et d'en profiter, de se sentir fier de ce qu'il avait fait.

L'inachevé est présenté dans ce projet comme une opportunité, une intention qui cherche à mettre en relation différents agents normalement oubliés lors de la création d'un projet de logement social.



QUINTA MONROY
VIVIENDA BASE
ELEMENTAL



Et est-ce qu'aujourd'hui la puissance du calcul informatique n'ouvre pas les portes d'un univers de possibilités d'implication, de modulation et d'adaptation ? Si dans ces bâtiments où les techniques informatiques d'aujourd'hui n'ont pas été appliquées, il y a une vision utopique claire (la fonction belle et toujours vivante du design !), comment ne pas la laisser de côté aujourd'hui ?

Une idée de la « machine active » a été dessinée par Gilbert Simondon dans son cours sur « l'invention dans les techniques », en parlant d'une construction qui devient mobile et démontable, ouverte et permettant les réparations, le changement de pièces, l'interaction avec ses utilisateurs, comme si nous révélions le grand rôle que le progrès technologique a dans la révélation des nouveaux moyens de la pratique du design ! un design qui module, réagit et évolue dans le temps à son environnement ? à ses utilisateurs ? qui évolue dans le temps ? Un design participatif ? Un design climatique ? Open Design ? open fabrication ? l'inachevé à son meilleur ?

Je ne dis pas que la technologie est la pierre angulaire qui va tout résoudre, et encore moins qu'elle va rendre la vie plus facile ! Je veux souligner le potentiel qu'elle offre pour le développement et l'évolution de nos processus créatifs ! Voyez les projets développés à travers des processus génératifs tels que le biomimétisme et le paramétrisme, où, en s'inspirant de la nature et en modulant des ensembles et des séries de paramètres, les différentes variables qui influencent le développement d'une forme ou d'une solution peuvent être ajustées en temps réel en fonction des informations fournies, générant ainsi des solutions adaptées et actualisées.

«Les parties d'un système tirent leur identité du système lui-même. Sans ordre, il n'y a pas d'identité, mais seulement le chaos d'éléments disparates dans une compétition dénuée de sens. Les systèmes auront plus que les trois dimensions habituelles ; ils incluront la dimension du temps. Ils seront suffisamment flexibles pour permettre la croissance et la permutableté.»

SMITHSON Alison.

«la machine passive est surtout une machine irréversible constituée d'éléments qui 'font prise' et adhèrent les uns aux autres ; le caractère immobilier de l'immeuble réside surtout dans l'irréversibilité de sa genèse ; si les constructions devenaient déplaçables et démontables, elles auraient les principaux caractères des machines actives, qui sont ouvertes, admettent des réparations, des changements de pièces. (...) l'architecture intègre et propage une barrière culturelle (distinction du foncier et du mobilier) qu'un approfondissement technologique peut amener à révoquer.»

SIMONDON Gilbert.
L'invention dans les techniques

Cela n'est possible qu'à travers un débogage et une sorte de structuration des processus et des informations. Être capable de concevoir une idée en analysant et en définissant la base des interactions possibles entre les éléments qui la composent. Il ne s'agit pas de concevoir une chaise avec trois ou quatre modèles à adapter aux mesures standard du marché, mais de programmer toutes les règles et logiques qui permettent de multiplier les différentes chaises produites, tout en restant dans une logique réalisable.

Ce design génératif utilise des processus algorithmiques pour générer des compositions stratifiées complexes, nées de relations interactives entre de multiples éléments. Cet objet génératif serait

un exemple d'œuvre inachevée dans un processus constant de création, puisqu'il suffit de modifier certaines valeurs du système pour obtenir un nouveau résultat qui s'adapte aux besoins de l'utilisateur, en donnant de l'ordre à un chaos apparent. D'une certaine manière, il se standardise et se module, s'adapte et se développe - il ne s'arrête jamais!

Ce qui est incroyable avec ces nouveaux systèmes génératifs, c'est que non seulement des informations sur les formes peuvent être ajoutées au processus, mais aussi des données sociales, économiques, culturelles, de population, de ressources, de climat, de temps et d'espace peuvent être ajoutées comme variables modulaires par tout utilisateur qui veut participer ! Imaginez le potentiel !

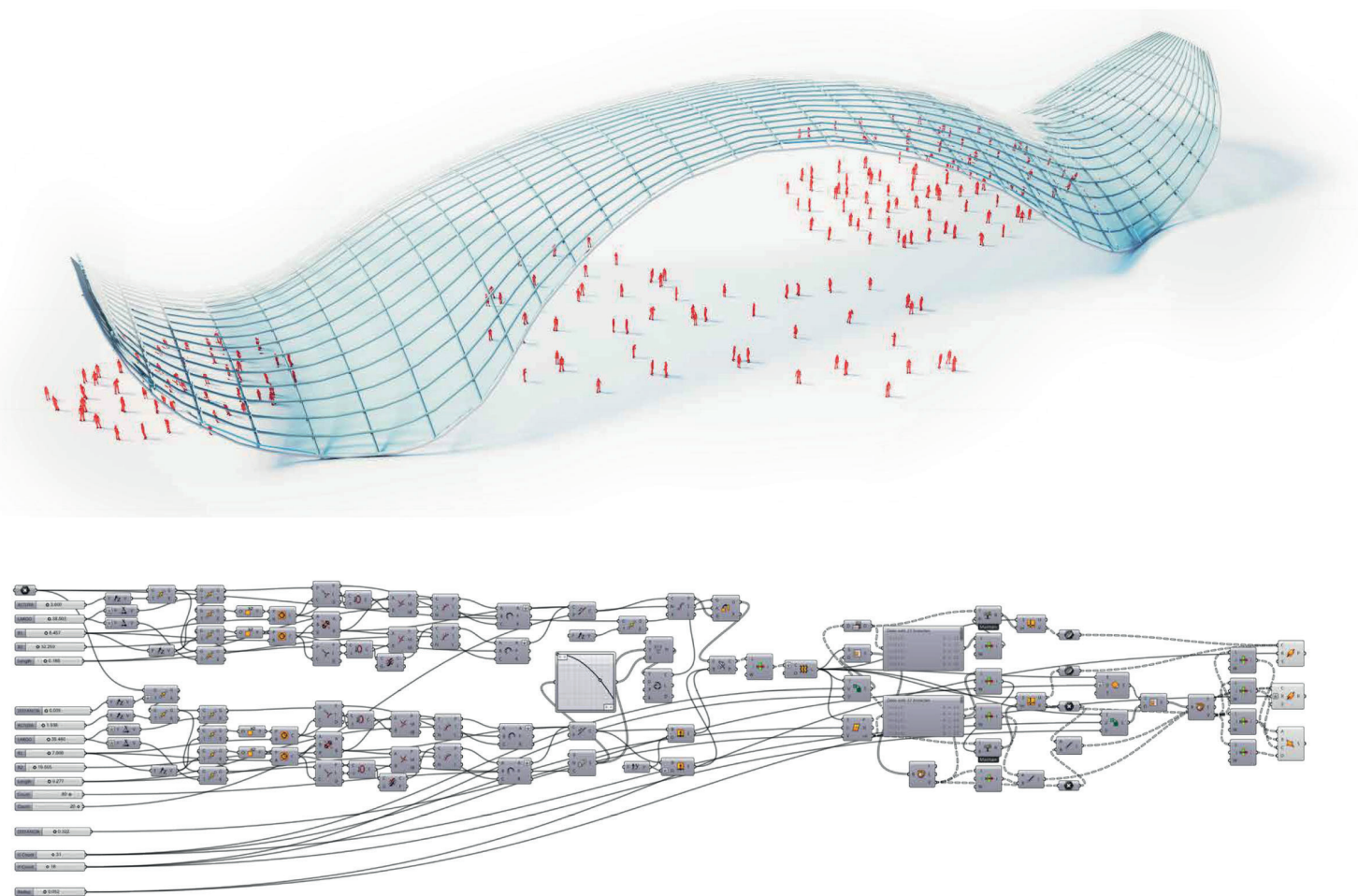


Fig.26 Liens paramétriques. Image provenant de www.cantu-architecture.com

Dans le courant de la conception paramétrique, nous partons d'une base d'éléments préétablis, qui peuvent être reliés entre eux pour générer de nouvelles solutions qui évoluent constamment, en s'adaptant au problème présenté. Cette solution basée sur les nœuds permet à différents acteurs d'influencer le résultat d'une proposition.

Il peut s'agir de données économiques, sociales, culturelles, structurelles, de budget, de besoins des utilisateurs, de ressources locales, de délais d'exécution, entre autres.

Quelle que soit notre approche initiale, technologique ou pas, il est important de toujours prévoir et dessiner :

1- un noyau ou une essence qui englobe l'idée primordiale, les besoins et la forme ou la technique par laquelle les variations peuvent être développées est nécessaire. On pourrait parler d'un ensemble de constantes qui constituent la racine par laquelle les ramifications peuvent se développer.

2- des modules de croissance adaptables, qui peuvent intervenir selon le langage commun de l'idée et dont les formes de liaison avec le noyau permettent une croissance variable.

Ce noyau est le cœur du projet et constitue l'essence qui fixe les lignes directrices selon lesquelles l'idée va germer. Ces lignes directrices fonctionnent comme des constantes qui perdureront toujours malgré les transformations que l'objet subit. Il s'agit notamment des besoins et des objectifs de la création, de son concept de solution et d'autres restric-

tions qui serviront de base aux modules suivants pour travailler de manière unifiée et reproductible.

Nous avons donc deux ensembles d'éléments, les constantes et les variables, les premières étant le fondement qui différencie les idées des uns et des autres. Les variables dans ce cas sont les interactions et les transformations possibles qui peuvent être ajoutées par d'autres personnes.

Comme celles-ci, chaque jour émergent de nouvelles expériences qui cherchent à décomposer l'existant, à rechercher l'essence de l'objet, à le modular dans sa forme la plus basique et à explorer sa multiplication et son adaptation !

Avec ou sans technologie, une chose est sûre ! Nous vivons dans un monde aux ressources de plus en plus rares, à la complexité économique et sociale de plus en plus grande, aux problèmes de plus en plus nombreux à résoudre, et la seule façon de s'en sortir est une conception plus connectée et modulée qui nous permet de générer un cycle sans fin de réadaptation !

Quel beau paysage je vois à l'horizon de notre société !

MANIFESTE



DE

L'INACHEVÉ

Bibliographie

- BORGES, Jorge Luis, *Le livre de sable*, traduit de l'espagnol par Françoise Rosset, Paris, Folio, 2018, 144 p.
- BORGES, Jorge Luis, *Fictions*, Paris, Folio, 2018, 208 p.
- BRETON, André, *Manifeste du surréalisme*, Editions du Sagittaire, 1929.
- ECO, Umberto, «La poética de la obra abierta», dans *Obra Abierta*, traduit de l'italien par Editorial Ariel, Barcelona, Planeta De Agostini, 1992, 31-47p.
- HERNANDEZ REYNES, Jesus, « Heidegger y la cuestión de la técnica», *Enrahonar*, Issue 12, 1985, 19-30p. <https://doi.org/10.5565/rev/enrahonar.812>.
- HERNANDEZ REYNES, Jesus, « Lo natural y lo artificial en Aristoteles y Francis Bacon. Bases para la tecnología Moderna», *Ontology Studies: cuadernos de Ontologia*, Issue 9, 2009, 289-308p.
- HERPIN, Hugues, et al., *L'ABCdaire de Rodin*. Paris, Flammarion, 2002, 119 p.
- MAGNIEN, Aline, « Verissima manus», Rodin, *La chair, le marbre*, cat. exp. musée Rodin, 8 Juin 2012, Paris, Editions du Musée Rodin/Hazan, 2012, 13-27 p.
- MARINETTI, Filippo, *Manifeste du Futurisme*, Le Figaro, 20 février 1909.
- MARX, Karl, *Manifeste du parti communiste*, Paris, BIBEBOOK, 2016, 42 p.
- MATTHIS, Eugénie, «Aristote, l'incomplet, le monstrueux et l'inachevé», *Monstres et monstruosités*, Paris, L'Harmattan, 2007, 10 p.
- ORTEGA Y GASSET, José, *Meditación de la técnica*, Madrid, Revista de Occidente, 7eme edition, 1977, 198 p.
- PASCUALE, Sofia et DARIO, Sofia, «Linux: Hacia una revolución silenciosa de la sociedad de la información», *Revista de Ciencias Sociales (VE)*, Vol. 10, issue 2, 2004, 207-223 p. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28010202>
- PEYRICOT, Olivier, (dir.), *Objectiver*, EPCC cité du design, Saint-Etienne, 2017, 287 p.
- RUDOLFSKY, Bernard, *Architecture without architects*, New York, Doubleday & Company, 1964, 136 p.
- SENNETT, Richard, *Ce que sait la main. La culture de l'artisanat*, traduit de l'américain par Pierre-Emmanuel Dauzat, Paris, Albin Michel, 2010, 403 p.
- SURVANT, Tyler et TALBOT, Mark, «Projecting a Regionalist Parametrics», *Project*, Issue 5, 2016, 36-45p.
- TEDESCHI, Arturo, *AAD Algorithms-Aided Design*, Brienza, Italy, Le penseur, 2014, 495 p.
- VITACCA, Sara, «Recit de l'inachèvement: La réception du Non Finito de Michel-Ange au XIXe siècle.», dans Claire Betelu, Anne Servais, Cécile Parmentier (dir.), *Contribution à une histoire technologique de l'art, actes de journées d'étude de la composante de recherche PBC*, Paris, INHA, site de l'HiCSA, mis en ligne en septembre 2018, p. 157-171.
- WOHLRAB, Christiane, «Rodin et le non finito», *Cat. exp*, 2012, 104-105 p.
- XUAN THUAN, Trinh, *Désir d'infini*, Paris, Fayard, 2013, 373p.

Mediagraphie

- CAVALLAZZI, Alejandro, Chaîne Estamos filosofando, «Aristoteles Historia de la filosofía» | Episodios 03 - 04, 9 septembre 2021. [Vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=wciVgn-LmHY0&t=3163s>
- Chaîne Filosofia de la técnica, Seminario Filosofía de la técnica «Simondon, Deleuze y Guattari», 9 août 2021, [Vidéo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=8_5RLbJz0gE
- GARCIA, Victor. Chaîne web_topia, «Gilbert Simondon «El modo de existencia de los objetos técnicos» | Lecturas », 30 decembre 2020, [Vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=K7SXdc8qDVO>
- SAEZ RUEDA, Luis. Chaîne Filosofíaypresente «Filosofía para todos. 14.6. G. Deleuze. El neobarroco presente y sus pliegues», 29 avril 2020. [Vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ueM-P38UTBgQ>
- XOLOCOTZI, Angel, Chaîne Angel Xolocotzi, «Heidegger: la cuestión de la técnica», 9 mai 2020. [Vidéo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=KmfL7LeWK7o&t=192s>

Conclusion et auto-analyse.

Ce travail de recherche réalisé au cours des premiers mois du master Création contemporaine et technologie est basé sur l'étude d'une question qui me préoccupe depuis longtemps : Est-il possible de créer une infinité d'expériences dans la création contemporaine ?

Dès mes premières années d'études d'architecture, j'ai toujours réfléchi à la notion de ce qui est en constante transformation, ce qui ne reste pas immobile et constant mais évolue et s'adapte à différents contextes. Ce questionnement remonte à mon plus jeune âge lorsque j'observais le ciel, lorsque je voyais les étoiles et l'infini du cosmos. Je me suis demandé si le monde était si vaste et infini, si nous ne l'étions pas aussi, comment nous synchroniser avec ce mouvement céleste pour évoluer en permanence.

Je me suis demandé si c'était le même être humain qui s'imposait des restrictions dans sa vie quotidienne. Ce qui m'a frappé, ce sont les choses qui semblent illimitées, qui d'une certaine manière, peut-être sans l'être, semblent infinies. Il peut s'agir d'une macro-infinité, comme l'univers, ou d'une micro-infinité, comme les fractales dans la nature. Ma fascination pour cette transformation modulaire s'est ensuite retrouvée dans ma vie académique.

Je suis né et j'ai grandi dans un interstice urbain, entre la ville formelle et la ville informelle, entre l'urbanisme moderne et la pauvreté construite. C'est là, en voyant la capacité de résolution que des personnes aux ressources limitées avaient pour développer des logements avec une croissance progressive sans aucune aide, que j'ai commencé à m'intéresser à ce bel état d'inachevé, de choses qui sont toujours en processus de création.

Je me suis donc lancée dans cette recherche pour comprendre si l'inachevé pouvait être compris non pas comme un défaut mais comme un processus, qui pourrait changer la façon dont nous percevons les objets que nous créons. Comment la recherche de la perfection, au lieu de nous inspirer et de nous motiver, devient une arme à double tranchant qui nous empêche en quelque sorte d'atteindre une nouvelle forme de production.

Prenant un peu de distance par rapport au sujet, j'ai décidé d'analyser les points de vue de différents auteurs et philosophes afin de comprendre comment l'inachevé est présenté dans différentes créations humaines. Mon point de départ était de comprendre l'inachevé dans l'art afin d'extrapoler cette image de la représentation à d'autres domaines.

À ma grande surprise, j'ai trouvé des points de vue assez antagonistes. Si d'un côté nous avons Aristote qui cataloguait l'inachevé comme une monstruosité, comme quelque chose qui ne devrait pas exister, comme une erreur de la nature due à son incapacité à atteindre son état définitif (d'un point de vue plus large, pas seulement artistique), de l'autre nous avons Michel-Ange qui a brisé les canons établis de l'époque en défendant ses idées de «non-fini» comme la fin de certaines de ses œuvres. Cela m'a motivé à poursuivre mes recherches et mes lectures sur le sujet.

Parallèlement, j'ai étudié différentes œuvres architecturales qui, d'une certaine manière, travaillaient sur l'idée de l'inachevé comme un résultat et non comme un problème. Les travaux d'Aldo Van Eyck à Amsterdam, de Le Corbusier en Algérie, d'Alexander Aravena au Chili et même des installations comme les mobiles d'Alexander Calder m'ont permis de comprendre que l'inachevé pouvait être un outil plus qu'un état formel, qu'il pouvait vraiment être un processus qui pouvait être étendu à une multitude de domaines de la connaissance.

L'inachevé suggère et permet d'interagir avec l'objet en question. Lorsque nous sommes en relation avec une création en cours, notre esprit commence à projeter ses propres intentions et à remplir tout ce qui n'est pas «achevé», générant ainsi une relation presque intime. C'est le pouvoir que j'ai découvert dans l'inachevé et c'est ce qui caractérise les différents mouvements qui tournent autour de cette complicité entre l'œuvre et le spectateur. Mais pour générer cette complicité, il faut comprendre (et beaucoup d'artistes et de designers le savaient déjà) qu'il faut d'abord avoir une vision ouverte et générer cette invitation avec le spectateur.

Inspiré par l'état inachevé des différents travaux, j'ai réalisé qu'il existait de nombreux mouvements qui partageaient une vision similaire, comme la vision de l'œuvre ouverte d'Umberto Eco, l'Open Design, l'OpenSource design, le design collaboratif, le design paramétrique, le design interactif, parmi d'autres. En démontant ces manifestes, je me suis rendu compte qu'il y avait quelque chose de très intéressant qui permettait leur mise en œuvre et la multiplication d'expériences adaptables : la modulation.

Comme s'il s'agissait d'une œuvre en cours de création, j'ai pris les découvertes que j'avais faites et j'ai décidé d'écrire un manifeste, un manifeste de l'inachevé. Ce manifeste a pour but d'exposer une vision personnelle d'une méthodologie basée sur l'ouverture d'esprit, l'interaction et l'adaptation modulaire.

Ce texte est le résultat d'une introspection que j'extériorise et que je partage avec vous. Il existe une autre façon de créer des objets, de créer des choses, d'entrer en relation avec eux, avec les autres et avec nous-mêmes. C'est mon manifeste, que je partage avec vous du fond de mon esprit. À travers ce travail, j'ai mis en pratique des métho-

dologies de recherche que je n'avais pas utilisées depuis longtemps. Je n'ai jamais été une lectrice validée et je peux dire que c'était un défi pour moi de passer au crible les différents textes recommandés pour cette recherche. De plus, j'ai pu apprécier le fait de faire une recherche sans limites, sans objectif clair, sans avoir la pression de trouver une solution qui sauvera le monde et de pouvoir comprendre et intérioriser toutes les pensées qui me traversent l'esprit depuis longtemps.

À travers ce manifeste, j'expose mes idées, ma façon de penser et la méthodologie que j'aimerais voir servir de base à une génération future.

En outre, j'exprime ici un sentiment de soutien de la part de nombreux philosophes, architectes, designers, artistes, musiciens, compositeurs, psychologues et même informaticiens qui partagent cette vision avec moi. J'ai appris que je n'étais pas seul dans mon questionnement et que, comme moi, il y a des gens qui cherchent à briser le moule d'une société préétablie pour créer à partir d'un nouveau point de vue. La transformation constante et infinie, quel bel horizon je vois dans notre société !