

inter

A R T A C T U E L

109



ART VS MÉDIAS

50 ANS APRÈS

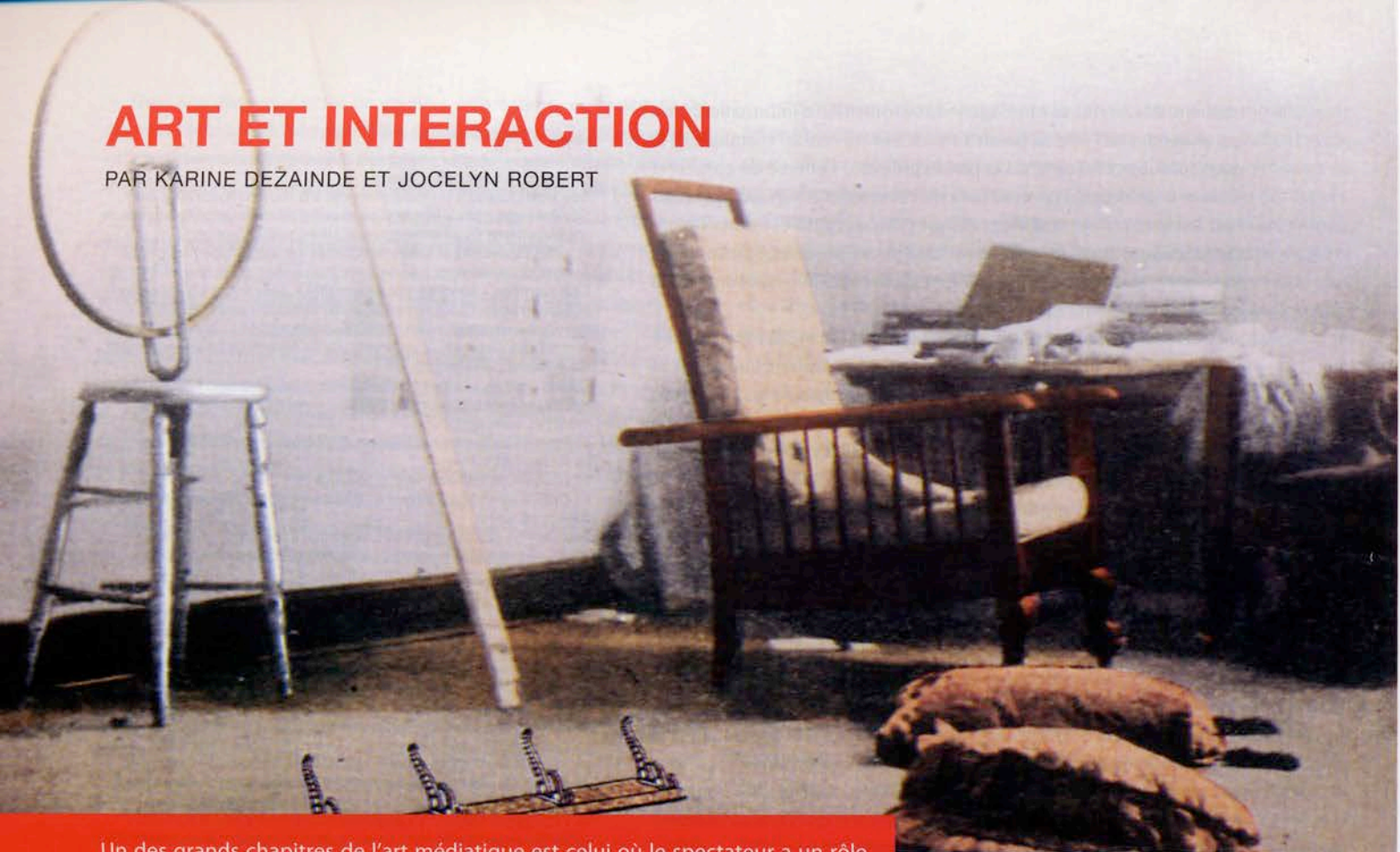
ISBN 978-2-920500-92-1 / 8,50 \$



09

ART ET INTERACTION

PAR KARINE DEZAINDE ET JOCELYN ROBERT



Un des grands chapitres de l'art médiatique est celui où le spectateur a un rôle actif. On parlera soit d'art interactif ou de *responsive environment*, l'objectif de l'un comme de l'autre étant d'impliquer directement le spectateur dans le déroulement de l'œuvre. Mais comment cette volonté de participation du spectateur a-t-elle pris forme ? Comment s'est-elle développée ? Comment en sommes-nous venus à vouloir que les choses – et particulièrement l'art – soient *interactives* ?

Photographie (coloriée par Francis Picabia) de l'atelier new-yorkais de Marcel Duchamp, 1917-1918 avec le ready-made *Roue de bicyclette*, 1913.

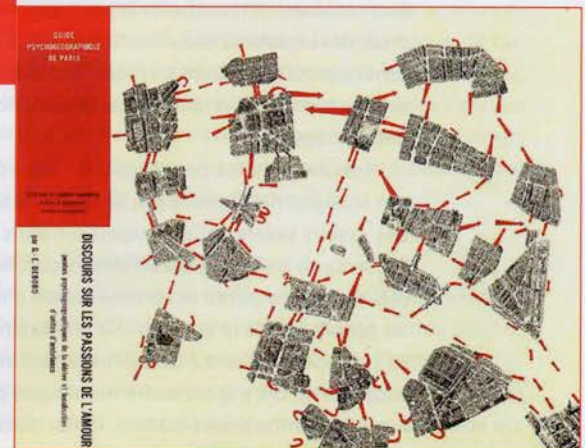
1.0 Un peu d'histoire

1.1 Une première révolution s'élanche autour de l'essieu de la bicyclette. La mobilité individuelle est une invention récente : jusqu'au milieu du XIX^e siècle, ceux qui n'avaient pas de cheval, c'est-à-dire la majorité des gens, ne se déplaçaient que lentement et sur de très courtes distances. Deux choses allaient changer cet état de fait : l'omnibus, qui est un transport collectif, et la bicyclette qui, elle, permet une liberté de mouvement individuel inouïe. Aussitôt acquise, cette liberté de mouvement se retrouvera dans l'art de l'époque, et un Marcel Duchamp aura tôt fait de visser une roue de bicyclette sur un tabouret, offrant ainsi à qui le souhaite de mettre l'œuvre en mouvement, d'agir sur elle. L'artiste donne au regardeur la possibilité d'utiliser le sens du toucher en plus du sens de la vue. Il peut tourner la roue qui est déposée sur le tabouret. C'est au début du siècle dernier que le spectateur participe pour la première fois à une œuvre², et cette participation vient directement d'une innovation technologique. On passe de *spectateur* à *spectateur-participant*. Suivront d'autres Calder et Tinguely.

1.2 La seconde révolution s'amorce tout juste après la Seconde Guerre mondiale

1.2.1 D'un côté, il y a Vannevar Bush et son équipe de chercheurs, bien décidés à simplifier (lire : à se simplifier...) l'accès à l'information. Lors de la Seconde Guerre mondiale, Bush et ses collaborateurs avaient reçu de Roosevelt le mandat de coordonner l'apport scientifique américain au reste de l'effort guerrier. Forts de leur succès, ils vont entreprendre de faire pour le travail intellectuel ce que la machine a fait pour le travail manuel : organiser, systématiser, automatiser l'accès à l'information. Les propositions que fait Bush à cette époque, que l'on trouve résumées dans son texte célèbre *As We May Think*³, sont, en réalité, le plan de développement du réseau informatique tel que nous le connaissons aujourd'hui, webcams, scanners et Google compris.

1.2.2 De l'autre côté, il y a les situationnistes – mouvement philosophique, artistique et politique basé principalement en France et organisé autour de Guy Debord – dont les manifestes cristallisent une bonne part des attentes de l'après-guerre et notamment, pour nous, celle de la disparition de la qualité d'artiste en tant qu'indicateur de classe sociale, avec la conséquente



Guy Debord, *Guide psychogéographique de Paris – Discours sur les passions de l'amour*, 1955.

Image tirée du film *Sur le passage de quelques personnes à travers une assez courte unité de temps*, 1959.



redistribution du rôle de créateur à tous. Une vision de démocratisation de l'acte créatif poussée à sa limite, comme en témoignent les images des différentes variations de la *Nouvelle Babylone* conçue par Constant⁴. L'architecte du groupe, ou les propositions de dérive psychogéographique⁵. Notons que, dans la dérive psychogéographique, le dériveur est actif et anonyme : il est l'auteur de l'œuvre qu'il fréquente, et c'est n'importe qui, n'importe où. Vous et moi, ici et là.

1.2.1.5 Au centre, les deux mains dans l'art, Alan Kaprow invente les happenings et remet en question le rôle traditionnel du spectateur. Celui-ci y perdra son titre, car il peut influencer de façon irréversible le happening par des gestes et des actions. Il est devenu un intervenant. Il perd tout à fait la vocation de spectateur, car il ne contemple absolument rien : la seule possibilité d'action fait qu'il agit ou qu'il s'en abstient. L'une ou l'autre option est retenue, la décision est active.

Pour Kaprow et d'autres artistes de cette époque, la participation maximale du public est un point très important dans ces événements. *Roue de bicyclette* de Duchamp demande aussi une participation au spectateur, mais ce dernier a le choix de participer ou non devant l'œuvre d'art, tandis que les spectateurs-participants des happenings de Kaprow savent à l'avance qu'ils auront des actions à faire, même sans savoir lesquelles. Une grande liberté leur est offerte. Kaprow impose des partitions, mais le choix d'agir ou non devient un acte en soi.

Les gens invités à ce type d'événement – de même que ceux portés vers la dérive psychogéographique – n'avaient besoin d'aucune connaissance artistique spécifique. L'art devient plus accessible ou plutôt s'ouvre à un public différent et potentiellement actif. Dans les événements de Kaprow, il fallait simplement des intervenants curieux, aventuriers et innovateurs. Idem pour les jeux de Debord. Cela s'est poursuivi jusqu'à *The Artist Is Present* de Marina Abramovic, au MoMA en 2010, où l'artiste et le spectateur pouvaient s'asseoir simplement l'un en face de l'autre sur des chaises séparées par une petite table. Pouvait le faire quiconque était prêt à jouer. Actif et anonyme.

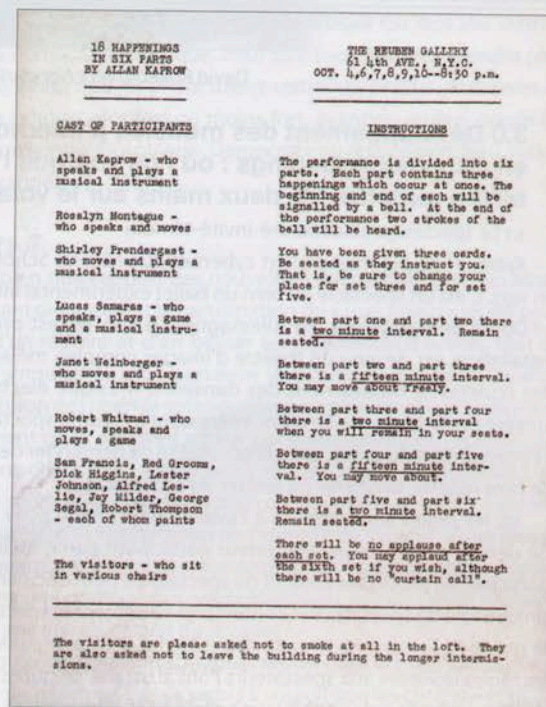
2.0 Et la révolution s'installe. Tranquille

2.1 L'objectif premier des technologues de la triade américaine *défense-industrie-université* organisée par Vannevar Bush et ses collègues était de faciliter l'accès à l'information, tant dans son archivage que dans sa consultation. Quarante ans plus tard, c'est l'avènement de l'ordinateur personnel, de la mémoire de masse et de la mise en réseau.

2.2 Un des buts premiers du projet situationniste est la réclamation du rôle de créateur par tous les citoyens : quarante ans plus tard, on peut écrire et publier soi-même son livre, composer de la musique sans virtuosité manuelle, éditer des vidéos d'événements familiaux avec une facture proche de celle qui faisait jusqu'à récemment la fierté des grandes chaînes télévisées.

2.3 Évidemment, les choses ne se passent pas exactement comme cela. Par exemple, dans le projet technologique, la démocratisation des outils ne se fait que dans les pays où les citoyens ont les moyens financiers de « s'informatiser ». Mais encore plus important : quand on dit « on peut écrire et publier soi-même », il y a eu quelque part dans cette quarantaine d'années l'invention du World Wide Web. C'est là que l'édition autonome trouve sa place. C'est de l'édition, mais sa notion même a changé en cours de route : il n'y a plus d'éditeur et la forme est prédéfinie. Il en est de même pour la musique, ou la vidéo, ou le graphisme, et pour plusieurs autres activités de création.

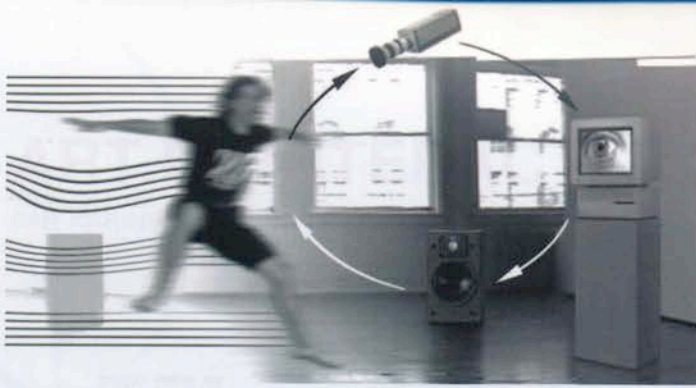
Ce qui frappe quand on observe les deux projets – utopie technologique et utopie artistique –, c'est que l'essentiel des deux propositions repose sur la mise en relation d'éléments mobiles et anonymes. Pour pouvoir circuler, les textes, images ou sons doivent être formatés selon un modèle unique, doivent être *standardisés*. De même, pour que le spectateur puisse agir sur l'œuvre, il doit être, lui-même, anonyme, conçu selon un modèle unique, standardisé.



Allan Kaprow, affiche et partition *18 Happenings in 8 Parts*, Reuben Gallery, New York, 1959 (refait en 1988 et 2006).



Nicolas Schöffer, *Kyldex 1*, 1973.



David Rokeby, *Very Nervous System*, 1986.

3.0 Développement des modèles d'interaction en art, posthappenings : où l'on voit que l'artiste tend à remettre les deux mains sur le volant

3.1 Le spectateur sélectionné-invité-témoin

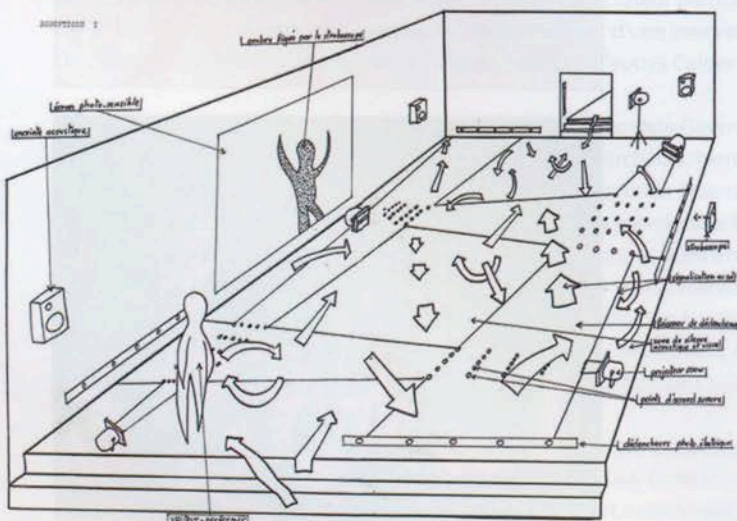
*Kyldex*⁶ du pionnier de l'art cybernétique Nicolas Schöffer est réalisé en 1973. C'est un spectacle ou bien un ballet expérimental interactif donné à l'Opéra de Hambourg, en Allemagne. Ce lieu, où est présentée cette installation, est devenu un théâtre d'images complet, mêlant mécanique des sculptures, mouvement des danseurs, musique électroacoustique, lumière et effets visuels. Le point intéressant est que le spectacle est ouvert à l'intervention du public qui a la possibilité de demander des explications, de faire répéter, accélérer ou arrêter les séquences.

Ici, les règles sont établies à l'avance par l'artiste pour le spectateur. Ce dernier peut être un spectateur participatif parce qu'il a le choix de participer au processus évolutif du spectacle. Il peut décider de garder son unique rôle de spectateur et contempler seulement le spectacle. Pour que le spectacle fonctionne bien du début à la fin, il a été organisé à l'avance, et les règles données aux spectateurs l'ont aussi été, ce qui est très différent de Kaprow, qui ne donnait aucune règle à ses intervenants.

3.2 Le spectateur-coauteur

Sept ans plus tard, Jean-Robert Sedano a lui aussi impliqué le spectateur dans une de ses œuvres interactives, *Sonopticon*, présentée à la Galerie de Chambéry, en France, en mai 1980.

Le « *Sonopticon* » est un ensemble de sons et d'images directement liés aux mouvements des visiteurs. En l'absence de toute personne, les images restent fixes, sans aucune diffusion sonore. Il ne se passe rien dans la salle. Dès qu'un individu y pénètre, l'espace s'anime. Les images se succèdent et se juxtaposent. Les sons se déclenchent en tonalités variables. Chaque pas du visiteur est en relation avec un ou plusieurs sons et un groupe d'images. Le déplacement et le mouvement des visiteurs ainsi que leur nombre déterminent la complexité visuelle et sonore. Les visiteurs présents en même temps dans la salle sont en relation entre eux par le simple fait que c'est d'eux que dépendent les rythmes et les variations⁷.



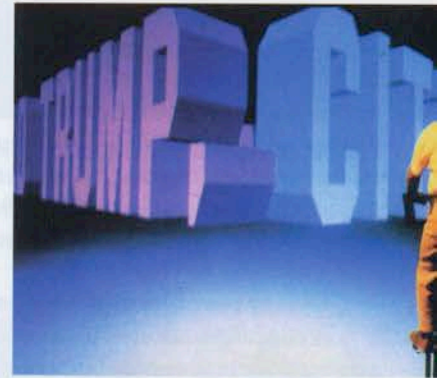
Jean-Robert Sedano, *Sonopticon*, 1980.

Pas de visiteur, pas d'œuvre. Sa présence est fondamentale pour rendre l'œuvre à son apogée. C'est un spectateur-coauteur. Mais, s'il n'y a pas de règles données au spectateur, il ne fait qu'entrer dans une pièce pour devenir au même moment coauteur de l'œuvre. La part donnée au spectateur est à l'opposé de celle de l'œuvre de Nicolas Schöffer où seulement quelques-uns pouvaient participer. Ici, tous peuvent agir, mais leur comportement est déjà prévu, et seul un aspect bien délimité et prévisible de leurs actions a un impact sur l'œuvre.

3.3 Le spectateur-danseur-coauteur

David Rokeby a réalisé au milieu des années quatre-vingt une œuvre-système permettant l'*input* du spectateur. Le système s'appelle *Very Nervous System*, ou VNS, et les installations réalisées portent le même nom que le système⁸. Ce dernier détecte par une caméra vidéo les mouvements, les déplacements du corps et la gestuelle du spectateur. Le système les transpose en temps réel en environnement sonore. Ces installations extrapolent en fait les mouvements des corps à partir du traitement par ordinateur des images captées par les caméras vidéo et les traduisent en musique à partir d'une liste préprogrammée, incluant divers extraits sonores.

Le spectateur entre en général dans une salle presque vide (la pièce est parfois montrée à l'extérieur) où se trouvent une caméra et quelques haut-parleurs. À partir du moment de l'entrée du spectateur, un ordinateur traduit ses gestes en un paysage sonore improvisé. Le spectateur-danseur peut développer un certain contrôle de ses mouvements pour obtenir un effet sonore donné ; il peut avoir une certaine maîtrise sur la situation : sur l'œuvre. Son rôle est important mais, contrairement aux happenings ou autres situations d'improvisation relationnelle, il se limitera à faire entendre les sons qui ont été déjà prévus à son intention par l'artiste.



Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1988 -1991.

3.4 Le spectateur-touriste-sportif

En 1988, Jeffrey Shaw réalise *The Legible City*. Encore ici, l'intention de l'artiste était d'offrir une place au spectateur dans l'art technologique : « Une bicyclette est placée devant un grand écran de projection ; le spectateur, tandis qu'il pédale et s'oriente grâce au guidon, visite une reconstitution virtuelle de Manhattan, Amsterdam ou de Karlsruhe où les éléments du paysage urbain (rues, places, canaux...) sont remplacés par de gigantesques mots, d'immenses blocs typographiques qui surgissent et s'évanouissent à mesure que le "cycliste" avance dans la ville⁹ ».

Le spectateur est devenu un spectateur-touriste-sportif. Il y a une partie d'amusement pour celui-ci. Il ne fait pas que pédaler, il choisit un lieu où il veut aller et prend les rues où il désire circuler. Les règles données au spectateur sont de pédaler et d'aller où bon lui semble. De cette liberté d'action sont naturellement exclues les possibilités de s'arrêter pour manger, de rencontrer un passant ou de simplement descendre de vélo pour marcher. Même celle de se déplacer vraiment est écartée : c'est un vélo stationnaire.

3.5 Les rôles inversés du spectateur et de l'artiste

Passons à une œuvre de Bill Spinhoven présentée en 1993 : *I/Eye*¹⁰. C'est une installation composée d'un moniteur vidéo qui affiche l'agrandissement de l'œil de l'artiste. Ce moniteur est installé sur le haut d'un mur, et c'est le seul objet dans une grande pièce. Les images de l'œil suivent en continu les déplacements du visiteur, l'iris mimant le mouvement. C'est la machine qui observe le visiteur. Quand le visiteur s'approche, la pupille se lève et l'œil le fixe.

L'artiste prend le rôle du spectateur et devient un spectateur-observateur. Leurs rôles traditionnels respectifs sont-ils inversés ? L'œuvre devient le spectateur-observateur et le spectateur devient l'œuvre à regarder. Ou bien les deux sont-ils spectateurs de la scène ? Encore là, aucune règle n'est vraiment donnée au visiteur, il ne fait qu'entrer dans la pièce et il se fait suivre. Mais le contexte est entièrement construit autour d'un seul principe, celui du regard associé au mouvement.

4.0 De 1990 à aujourd'hui

4.1 Les moules technologiques

Les « moules » technologiques dans lesquels les artéfacts de notre époque sont coulés font plus que recevoir la matière première – sonore, visuelle ou autre – que l'on veut bien y mettre : ils lui donnent forme. Cela permet à Lev Manovich d'affirmer : « *The new avant-garde is no longer concerned with seeing or representing the world in new ways but rather with accessing and using in new ways previously accumulated media. In this respect new media is post-media or meta-media, as it uses old media as its primary material*¹¹. » Non seulement ces formes sont-elles prévues (au sens propre), mais les modes d'interaction avec ce qui est présenté comme un outil, se trouvant à être en fait un contenant, sont également formatés.

Il ne faut pas se surprendre, donc, si au confluent de ces deux démarches – celle de Bush et celle de Debord – les œuvres technologiques deviennent interactives : c'est une conséquence directe de la rencontre de ces deux projets. Ne pas se surprendre non plus s'il apparaît, avec quelques années de recul, que la pratique artistique ait été très souvent timide quand est venu le temps de laisser une partie de la création à quelqu'un d'autre : « *In the first part of the 1990s when interactivity was a new term, it was often claimed that an interactive artwork involves collaboration between an author and a user. Is this true ? The notion of collaboration assumes some shared understanding and the common goals between the collaborators, but in the case of interactive media these are often absent. After an author designs the work, s/he has no idea about the assumptions and intentions of a particular user. Such a user, therefore, can't be really called a collaborator of the author. From the other side, a user coming to a new media artwork often also does not know anything about this work, what is supposed to do, what its interface is, etc. For this user, therefore, an author is not really a collaborator. Instead of collaborators, the author and the user are often two total strangers, two aliens which do not share a common communication code*¹². »

Ne pouvant plus réclamer une expertise artistique exclusive puisqu'ils disaient vouloir partager avec le spectateur, les artistes ont développé une expertise technologique qui leur assure une mainmise sur l'œuvre, peu importe l'éventuelle contribution du spectateur.

4.2 La notion d'artiste, la notion d'auteur

Comme le dit Manovich, il n'y a pas vraiment de collaboration dans la plupart des cas, et l'essentiel de l'œuvre revient à l'artiste, simplement parce que le spectateur actif est nécessairement anonyme dans le système de libre circulation de l'information. Et l'artiste même est en voie de disparition, l'auteur et le spectateur étant désormais tout autant anonymes l'un que l'autre, deux étrangers gardés à distance l'un de l'autre par un dispositif technologique.

Cette vision des nouveaux médias, et quelques-unes de ses conséquences, est cohérente avec la proposition de Bernard Edelman dans *Le sacre de l'auteur*¹³ quand il démontre que l'avènement de la notion de *droit d'auteur* est contemporain à l'avènement de la notion de *sujet*, c'est-à-dire celle d'*auteur* elle-même. Avant l'apparition de l'idée du sujet chez les philosophes de la Renaissance, il n'y avait pas, à proprement parler, d'auteur. Or, cette apparition de la notion de sujet, qui semble remise en cause actuellement, est contemporaine d'une certaine vision d'éternité du monde qui est apparue avec la révolution scientifique. Alors que jusqu'au XVII^e siècle l'Occident était en attente de la fin du monde, la révolution scientifique a permis de rêver à une certaine pérennité, tant pour les œuvres que pour leurs auteurs.

La conclusion atomique de la Seconde Guerre mondiale a remis la question à l'ordre du jour. L'information accessible est univoque, uniforme : remplaçable. C'est la condition même de la circulation de l'information. Le spectateur actif est unanime, anonyme : remplaçable. C'est la condition même de l'accès à l'action. Pour que tous puissent diffuser de la vidéo, il faut qu'elle tienne en 1920 x 1080 pixels, en 10 minutes ou moins. Pour que tous puissent s'exprimer par écrit, il faut que le message puisse être *twitté* en 140 caractères ou moins. La démocratie artistique fait face aux mêmes limites que la démocratie politique. Pour que tous puissent prendre part aux décisions, il faut que les choix soient restreints, prévus, anonymes et remplaçables : choisir plus fort ou moins fort, avant ou arrière, parole ou silence. Pour ou contre. Oui ou non. Démocrate ou républicain. Bleu, rouge ou, parfois, orangé.

5.0 Alors ?

Il semble bien que l'apport des nouvelles technologies dans les situations impliquant directement la participation du « spectateur » ait été principalement d'en réduire et d'en baliser les possibilités d'action, tout en occultant les singularités qui pourraient le distinguer. Est-ce qu'il y a un lien entre l'érosion des libertés individuelles que nous vivons actuellement et le nivellement de la notion d'auteur par les réseaux électroniques qui permettent une distribution anonyme de tout document numérisable ? Un lien avec une société où il y a dissolution du sujet ? Est-ce qu'il y a un lien entre cette question et l'occultation de l'identité de l'auteur d'une œuvre médiatique quand y participent nécessairement le ou les programmeurs et artistes dans une pratique qui, selon Manovich, *ne crée pas de nouveau matériel mais une nouvelle façon d'y accéder* ?

Il semble qu'après réflexion, il faudrait reposer, encore une fois, la question : comment en sommes-nous venus à vouloir que les choses – et particulièrement l'art – soit *interactives* ? ■

Notes

- 1 Cf. Christophe Studeny, *L'invention de la vitesse*, Gallimard, 1995, 408 p.
- 2 On parle ici du domaine des arts visuels. Sont exclues, par exemple, la danse folklorique ou la musique d'ensemble.
- 3 Vannevar Bush, « As We May Think », dans Noah Wardrip-Fruin et Nick Monfort, *The New Media Reader*, MIT Press, 2003 (éd. originale : *Atlantic Monthly*, juillet 1945).
- 4 Cf. Wikipédia, « New Babylon » [en ligne], www.fr.wikipedia.org/wiki/New_Babylon ; Linda Boersma, « Constant » [en ligne], *Bomb*, n° 91, printemps 2005, www.bombsite.com/issues/91/articles/2713.
- 5 Cf. Guy Debord, « Théorie de la dérive », *Œuvres*, Gallimard, 2006, p. 251 (éd. originale : *Les lèvres nues*, n° 9, 1956).
- 6 Cf. « Kyldex 1. (1973) » [en ligne], *Les spectacles de Nicolas Schöffer*, www.olats.org/schoffer/kyldex01.htm.
- 7 Ludicart, *Sonopticon* [en ligne], www.ludicart.com/historique/Sonopticon/Sonopticon.html.
- 8 Cf. David Rokeby, *Works : Very Nervous System (1986-1990)* [en ligne], www.homepage.mac.com/davidrokey/vns.html.
- 9 Michael Rush, *Les nouveaux médias dans l'art*, Thames & Hudson, 2000, p. 212.
- 10 Cf. Bill Spinhoven, *I/Eye 1993* [en ligne], www.spinhoven.nl/.
- 11 Lev Manovich, « New Media from Borges to HTML », *The New Media Reader*, MIT Press, 2003, p. 24.
- 12 *Id.*, *Models of Authorship in New Media* [en ligne], www.manovich.net/DOCS/models_of_authorship.doc 2002.
- 13 Bernard Edelman, *Le sacre de l'auteur*, du Seuil, 2004, 378 p.

Karine Dezainde est une artiste en arts visuels qui vit depuis cinq ans à Québec. Elle œuvre principalement dans les champs pictural et photographique. Après des études en arts plastiques au collégial et un DEP en ébénisterie, elle obtient un baccalauréat en arts visuels (2009) et une maîtrise en arts visuels et enseignement des arts au collégial (2011) à l'Université Laval à Québec.

Jocelyn Robert est un artiste interdisciplinaire de Québec. Il travaille notamment en arts audio et informatique, en performance, en installation, en vidéo et en écriture. Ses textes ont été publiés chez Le Quartanier (Montréal), Ohm Éditions (Québec), Errant Bodies Press (Los Angeles), Semiotext(e) (New York) ainsi que dans de nombreux catalogues d'événements artistiques, notamment *Ars Electronica* et *Sonambiante* (Allemagne). Il a enseigné au Mills College, Oakland (Californie) et à l'Université du Québec à Montréal. Il est professeur à l'École d'arts visuels et médiatiques de l'Université Laval (www.jocelynrobert.com).