



**HAL**  
open science

## Interfaces tangibles pour les arts

Helmuth Reiter

► **To cite this version:**

Helmuth Reiter. Interfaces tangibles pour les arts. IHM'14, 26e conférence francophone sur l'Interaction Homme-Machine, Oct 2014, Lille, France. pp.99-100, 2014. hal-01090420

**HAL Id: hal-01090420**

**<https://hal.science/hal-01090420>**

Submitted on 3 Dec 2014

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# interfaces tangibles pour les arts

*Reflexions pour l'atelier IHM 2014 :*  
**Interaction Tangible : nouvelles opportunités et paradigmes**

*Helmuth Reiter*

UNIVERSITÉ DE POITIERS  
 Laboratoire FoReLL (EA 3816)  
 helmuth.reiter@univ-poitiers.fr

## INTRODUCTION

Nous concentrons notre recherche dans le domaine des arts interactifs numériques et plus précisément des arts performatifs et installatifs en premier lieu autour du questionnement du rôle de l'interface tangible (TUI), des métaphores qui l'accompagnent et de son contexte, c'est à dire ici l'environnement artistique dans lequel elle vient d'être proposé. Nous comprenons ces différents aspects comme indissociables les uns des autres.

## INTERACTION ET ART

En transgressant les codes et conventions du 19<sup>e</sup> siècle, une partie des artistes a commencé au début du 20<sup>e</sup> siècle à inclure le spectateur au delà de sa seule contemplation esthétique. Ce positionnement n'est pas seulement issu d'une pensée artistique liée à la pensée politique – le rôle du citoyen dans la société face au pouvoir – mais est aussi issu d'une pensée artistique qui remet en cause le rôle de l'art lui même dans la société, pour la société, en lien avec la société.

Les artistes expérimentaient en conséquence de nouvelles formes de conception, de création et de production d'œuvres, mais aussi de nouvelles formes de présentation, de réception voire d'exposition des ces œuvres, en mettant en cause également l'œuvre en soi comme objet abouti, déterminé et fini, et en introduisant au centre de leurs préoccupations artistiques le processus et la forme ouverts. Cette ouverture dans le processus et la forme permet ainsi de faire intervenir le spectateur différemment, en lui donnant un autre rôle qu'un rôle passif : un rôle actif tant dans le processus de création, que dans le processus de perception et d'aperception du travail artistique.

Si des formes artistiques participatives ont émergé dès le début du 20<sup>e</sup> siècle, l'art interactif a pris ses formes dans les années 60 avec les pionniers pluridisciplinaires entre arts, technologies et sciences, en expérimentant avec les premiers ordinateurs des visualisations graphiques, et rapidement en explorant des formes interactives.

## CONCEPTIONS D'INTERFACE

Ce bref aperçu de l'interactivité dans l'histoire des arts nous permet d'atteindre le centre de notre sujet, la conception des interfaces tangibles pour les arts, et de

mettre le rapport entre processus et procédé au cœur de nos réflexions sur la relation entre l'interface et son environnement [1] (ou son con-texte d'usage) qui alimentent nos conceptions d'interface et vice-versa.

Comment peut-on concevoir des interfaces tangibles facile d'accès, c'est à dire avec un temps d'apprentissage court, sans la contrainte d'imposer à l'utilisateur de fixer un exosquelette sur son corps ? Comment structurer l'espace et le rendre sensible [2] aux interactions du spectateur, sans points de repère didactiques ? À partir de ces prémisses nous concevons des objets tangibles interactifs comme éléments de structuration de l'espace performatif et installatif ainsi que comme éléments de captation. Les données issues de la captation de ces mouvements sont en suite utilisées pour gérer la création et la diffusion d'images et de sons à travers de processus génératifs, itératifs et composites.

Par exemple, notre dispositif interactif transcordanse # 2 composé des cordes interactive jumelée avec des capteurs pour l'acquisition de données et un système de diffusion audiovisuel, transforme ainsi son environnement en un EspaceTemps performatif, sonore et visuel.

## Mimesis et/ou Methexis

Comme explique Mathilde Monnier, « la danse est méthexique avant d'être mimétique ». Le danseur « participe par une représentation qui n'est pas reproduction mais production, production du corps en tant qu'il participe (...) » [3].

En employant le terme *methexis* dans le sens platonien, et en portant l'idée de Monnier plus loin, notre dispositif interactif transcordanse # 2 s'inscrit dans une conception d'interfaces qui incite à la participation plus qu'à l'utilisation. La corde interactive incite le spectateur comme le performeur à effectuer des mouvements et à découvrir des parcours dans un environnement à la fois poétique et interactif, pour des expériences visuelles, sonores et kinesthésiques. Une incitation générée par la disposition de la corde dans l'EspaceTemps performatif et installatif, par sa « responsivité » comme corde ainsi que par sa « responsivité numérique » grâce au capteur placé à une de ses extrémités.

## CONCLUSION

Cette incitation à l'interaction « méthexique avant d'être mimétique » n'est pas une mise en image, en son et en mouvement pour rendre tangible et ainsi compréhensible ce qui est invisible, immatériel et intangible. Ils ne s'agit pas non plus d'un simple transcodage entre différents univers symboliques, ni d'une traduction du côté immatériel vers le matériel ou vice-versa.

L'apport de l'art consisterait alors dans la conception de dispositifs orientés non vers une finalité en terme d'utilité, mais vers une finalité en terme d'expérience.

## BIBLIOGRAPHIE ET NOTES

1. Le terme *environnement* est ici utilisé en définissant un travail artistique qui inclut son contexte formel.
2. Le terme anglais « *responsive* » nous semble plus précis et pertinent.
3. Monnier, Mathilde et Jean-Luc Nancy, *Allitérations*, Galilée, 2005, pp. 54 - 55