



HAL
open science

Le spectateur face à l'art interactif

Benjamin Riado, Trentini Bruno

► **To cite this version:**

Benjamin Riado, Trentini Bruno. Le spectateur face à l'art interactif. *Proteus-Cahiers des théories de l'art*, 6, 2013, Le spectateur face à l'art interactif, ISSN 2110-557X. hal-03158522

HAL Id: hal-03158522

<https://hal.science/hal-03158522>

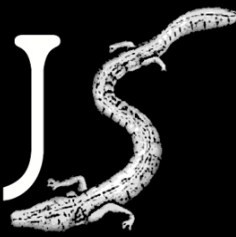
Submitted on 10 Mar 2021

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.

PROTEUS

Cahiers des théories de l'art



LE SPECTATEUR FACE À L'ART INTERACTIF



**NUMÉRO SIX
DÉCEMBRE 2013**

WWW.REVUE-PROTEUS.COM

Édito

Dans les premières pages de *Matière et mémoire*, Henri Bergson expose une théorie selon laquelle la perception est intimement liée à l'action. Toute sa pensée sur l'art en est imprégnée ; il décrit l'artiste, et plus généralement l'expérience esthétique, comme passant par un détachement d'une perception dirigée vers l'action. Ceci garantirait la possibilité d'un jugement réfléchissant, un jugement tourné non pas vers l'objet à utiliser et activer, mais vers le sujet lui-même.

Cette description de l'expérience esthétique résiste aux nombreuses œuvres d'art à expérimenter par des actes puisque l'acte et l'action diffèrent en ce que seule cette dernière est faite en vue d'un but. Mais dans le cas de l'art interactif, l'individu doit agir sur l'œuvre en vue de l'activer. Sa perception est donc tout ce qu'il y a de plus agentive. Elle est dirigée vers l'objet, certes en espérant une récompense esthétique-artistique subjective, mais elle est tout de même dirigée vers l'objet. C'est en ce sens que nous pensons que l'art interactif a une spécificité et se comporte comme un cas limite des objets aptes à induire une expérience esthétique.

On l'aura aisément compris en regardant l'illustration de l'œuvre de Pierre Huyghe en couverture de ce numéro qui montre deux joueurs dont on ne sait s'ils contemplent ou s'affrontent : l'enjeu de ce numéro est de savoir si l'art interactif peut ou non permettre une expérience esthétique. Il s'agit parallèlement de discuter et préciser la notion de spectateur et sa – légitime ou non – passivité.

Au-delà d'une question cruciale en esthétique et en philosophie de l'art, l'attitude du spectateur est une question politique : n'oublions en effet pas que l'art interactif a justement voulu rendre actif le spectateur en lui donnant un rôle poïétique, en le soustrayant à l'abrutissante passivité. Paradoxalement, les individus sont, en dehors des mondes de l'art, de plus en plus sollicités à interagir avec les dispositifs virtuels et semblent constamment happés par un monde accaparant qui a tout à offrir sauf de l'oisiveté. Autrement dit, deux moyens s'affrontent, mais au nom de la même valeur : pour certains le détachement du spectateur lui empêchant toute action est abrutissant et le fait ressembler aux ouvriers des *Temps modernes* de Charlie Chaplin, mais pour d'autres l'interaction sans détachement flatte une société tournée vers la rentabilité à outrance.

En défendant une continuité entre toutes les formes d'art, interactifs ou non, en réévaluant la notion de dispositif artistique et celle de spectateur, ou en défendant encore les éventuelles spécificités de l'art interactif, les textes de ce numéro permettent de faire un état de la recherche quant à ces questions cruciales aussi bien fondamentales que pragmatiques.

Benjamin RIADO et Bruno TRENTINI

Sommaire

Le spectateur face à l'art interactif

Toute œuvre doit-elle être interagie pour être interactive ? Ambroise BARRAS et LORENZO MENOUD (CHERCHEUR INDÉPENDANT / UNIVERSITÉ DE GENÈVE).....	4
Un spectateur scindé et en latence BERNARD GUELTON (UNIVERSITÉ PARIS I, ACTE).....	13
De l'interaction à la présence – un art qui se vit Judith GUEZ (UNIVERSITÉ PARIS 8, INREV).....	19
La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive Edmond COUCHOT (UNIVERSITÉ PARIS 8, INREV).....	27
L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice Nathanaëlle RABOISSON (UNIVERSITÉ PARIS 8, INREV).....	35
Pour une lecture simondonienne de l'esthésie du spectateur d'une œuvre interactive Françoise LEJEUNE (UNIVERSITÉ DE LORRAINE, CREM).....	43
La spectation et l'absorption : La fonction spectatorielle mise à l'épreuve du cinéma interactif du collectif circumstance Benjamin LESSON (UNIVERSITÉ LYON 2/ENS LYON, TRIANGLE).....	53
Spectateur de l'œuvre ou spectateur de l'art ? L'exemple de la réception des pratiques artistiques entrepreneuriales Aurélie BOUSQUET (UNIVERSITÉ PARIS I, ACTE).....	62
Les pare-brises ruisselant de lumière Anne SAUVAGNARGUES (UNIVERSITÉ PARIS 10, CREAT-PHI).....	69

Hors-thème

Narratologie du récit sériel Anaïs GOUDMAND (EHESS, CRAL).....	81
Un monde en réseaux : le film choral depuis les années 1990 MAXIME LABRECQUE (UNIVERSITÉ DE MONTRÉAL).....	90

Toute œuvre doit-elle être interagie pour être interactive ? *

Cher Ambroise,

En fait, la distinction que tu ne souhaites pas faire, en la circonstance, c'est celle entre l'évaluation épistémique et l'évaluation sémantique d'un énoncé. Un énoncé comme « il existe de la vie extraterrestre dans la galaxie NGC 6914 » est sensé, même s'il n'est actuellement pas possible de le vérifier, dans la mesure où l'on sait ce qu'il faudrait faire pour évaluer sa valeur de vérité. En outre, cet énoncé possède une valeur de vérité, que nous ignorons pour l'heure.

De la même façon, il y a un sens à dire d'un dispositif de projection particulier qu'il est interactif (ou qu'il appartient aux arts numériques), même si (actuellement) nous ne sommes pas capables d'évaluer la vérité d'un tel énoncé. Nous pouvons dire d'une œuvre interactive que « malheureusement personne n'a interagi avec elle », sans nullement nous contredire. Ainsi, contrairement à ce que tu affirmes, cela a du sens de parler d'une œuvre interactive sans l'avoir fait fonctionner.

Quant à l'idée qu'il n'y aurait pas de possible interactif, je ne la comprends pas. Si un être vivant doit être vivant pour être un être vivant (et encore), il ne me semble pas qu'une œuvre interactive doive être en interaction pour être interactive. L'interactivité est alors plutôt une propriété dispositionnelle d'une œuvre ou d'un objet (ex. la fragilité pour le verre ou la solubilité du sucre). C'est pourquoi, d'une œuvre interactive sans interaction, je dirais qu'elle a été mal perçue, peut-être comme un tableau de Van Gogh par un daltonien.

Cela dit, on pourrait refuser les possibles et exiger que l'interaction soit réelle, comme tu le souhaites. Il s'agit en définitive d'une convention, mais ta proposition me paraît contre-intuitive.

Enfin, la question était de savoir quelles étaient les conditions nécessaires et/ou suffisantes pour qualifier l'art numérique. Il me semble qu'en aucune façon le récepteur ou la réception ne sont ni ne doivent être des critères en définissant le champ.

Bien à toi, Lorenzo

Cher Lorenzo,

Voici quelques réponses à tes objections concernant la qualification d'une œuvre en tant qu'interactive.

1. Je ferais volontiers l'analogie suivante : une œuvre peut être dite interactive de la même manière que l'on peut dire d'un énoncé (une phrase) qu'il est oral. Je m'explique :

— il n'y a énoncé oral que pour autant que l'énoncé est proféré. Sa profération est constitutive de son existence en tant qu'énoncé oral. Je ne peux dire d'une notation qu'elle est orale, il faut nécessairement oralisation d'une éventuelle notation (éventuelle parce que non nécessaire à l'oralisation de l'énoncé) pour que je puisse qualifier d'oral l'énoncé en question : « Le son n'existe que lorsqu'il disparaît [*Sound exists only when it is going out of existence*¹] ». L'énoncé oral est toujours un événement, réel (effectivement prononcé) ou imaginé. Il ne suffit pas à un énoncé d'être oralisable pour dire de lui qu'il est oral.

— il n'y a œuvre interactive que pour autant que, par rapport à une programmation (le script du programme, sa notation non exécutée), il y ait eu interaction.

L'analogie avec l'exemple de l'énoncé oral se décline de la manière suivante : l'interaction est au

* Cet échange courriel entre Ambroise Barras et Lorenzo Menoud a eu lieu au mois de mars 2003, dans le cadre d'Infolipo – groupe de réflexion et de création dans les arts et la littérature numériques fondé en 1988 à Genève.

1. Walter J. ONG, *Orality and Literacy*, New York, Routledge, 1982, p. 71.

script du programme ce que l'oralisation est à la notation.

2. Dans les deux cas, de l'interaction comme de l'oralisation, l'évaluation est signe non pas d'un potentiel (de l'œuvre comme de l'énoncé), mais d'une condition : une œuvre est interactive si et seulement si je peux y constater réellement ou imaginer une interaction. L'œuvre ne peut être dite interactive qu'à la condition qu'une interaction soit, actuellement ou imaginativement, exercée. Cette condition est constitutive de la qualification même de l'œuvre interactive en tant qu'interactive.

3. La qualification d'un énoncé comme oral est conditionnée par sa profération effective par (ou imaginée chez) l'émetteur. La qualification d'une œuvre comme interactive est conditionnée par sa réception par le destinataire, à la différence d'une œuvre non interactive dont les conditions de réception ne sont pas qualificatoires : qu'un borgne ou un daltonien soit le récepteur d'un tableau de maître n'enlève probablement rien à la qualification picturale de ce tableau. Goodman avance que les circonstances de la réception d'une œuvre déterminent cette œuvre en tant qu'œuvre¹. La réception est là définitoire de l'opéralité de l'œuvre : une œuvre ne fonctionne comme œuvre que pour autant qu'elle est reçue comme œuvre. Cela ne dit rien pour autant sur la qualification de l'œuvre en tant que picturale ou autre.

4. De cela, il pourrait découler cette définition de l'œuvre interactive : est interactive l'œuvre pour laquelle les conditions de sa réception sont déterminantes. Cette définition n'est pas paradoxale (elle pourrait apparaître comme paradoxale par le fait qu'elle conjoint qualification et réception de l'œuvre dans un mouvement récursif : une œuvre interactive est une œuvre reçue interactivement).

5. Une œuvre picturale n'est pas interactive précisément parce que les conditions de sa réception ne déterminent pas sa qualification comme œuvre picturale.

Tout ceci comme une réponse indirecte à ton argumentaire, que je reproduis pour répliquer sommairement point par point :

> En fait, la distinction que tu ne souhaites pas faire, en la circonstance, c'est celle entre l'évaluation épistémique et l'évaluation sémantique d'un énoncé. Un énoncé comme « il existe de la vie extraterrestre dans la galaxie NGC 6914 » est sensé, même s'il n'est actuellement pas possible de le vérifier, dans la mesure où l'on sait ce qu'il faudrait faire pour évaluer sa valeur de vérité (vérificationnisme). En outre, cet énoncé possède une valeur de vérité, que nous ignorons pour l'heure.

Il me semble que la question n'est pas tant celle de la valeur de vérité d'un énoncé (est-il possible de dire que... sans se contredire) que celle de l'évaluation de propriétés définitoires (quelles sont les conditions pour que...).

> De la même façon, il y a un sens à dire d'un dispositif de projection particulier qu'il est interactif (ou qu'il appartient aux arts numériques), même si (actuellement) nous ne sommes pas capables d'évaluer la vérité d'un tel énoncé. Nous pouvons dire d'une œuvre interactive que « malheureusement personne n'a interagi avec elle », sans nullement nous contredire.

Nous pouvons éventuellement dire d'une œuvre que personne n'a interagi avec elle, mais nous ne pouvons qualifier cette œuvre en tant qu'interactive que pour autant que quelqu'un ait interagi avec elle. De la même façon que nous ne pouvons pas dire d'un énoncé qu'il est oral sans qu'effectivement cet énoncé ait été oralisé.

> Ainsi, contrairement à ce que tu affirmes, cela a du sens de parler d'une œuvre interactive sans l'avoir fait fonctionner.

> Quant à l'idée qu'il n'y aurait pas de possible interactif, je ne la comprends pas.

J'essaie par là de faire entendre que la question de la qualification par « interactif » n'est pas celle d'un potentiel (comme l'on dit d'une graine qu'elle est un arbre en puissance), mais celle d'une condition : pour être oral, un énoncé doit être oralisé : condition *sine qua non*.

1. Nelson GOODMAN, « Quand y a-t-il art ? » [1977] in G. Genette (dir.), *Esthétique et poétique*. Paris, Seuil, 1992.

> Si un être vivant doit être vivant pour être un être vivant (et encore), il ne me semble pas qu'une œuvre interactive doit être en interaction pour être interactive.

Être en interaction ou l'avoir été, si.

> L'interactivité est alors plutôt une propriété dispositionnelle d'une œuvre ou d'un objet (ex. la fragilité pour le verre ou la solubilité du sucre). C'est pourquoi, d'une œuvre interactive sans interaction, je dirais qu'elle a été mal perçue, peut-être comme un tableau de Van Gogh par un daltonien.

Non, la comparaison n'est pas soutenable ici. Je maintiens que l'interactivité d'une œuvre n'est pas une propriété dispositionnelle, mais définitoire (est-ce là le terme adéquat ?). L'interaction est matière de l'œuvre interactive et non seulement mode de perception de l'œuvre. Il manque quelque chose à sa définition (et non pas à sa réception) si l'interaction n'est pas actuelle.

> Cela dit, on pourrait refuser les possibles et exiger que l'interaction soit réelle, comme tu le souhaites.

Il ne s'agit pas ici de possibilité mais de conditions.

> il s'agit en définitive d'une convention, mais ta proposition me paraît contre-intuitive.

Cela dépend effectivement de la manière de poser le problème. Il me semble que la façon que tu as d'envisager l'interaction ne permet pas de mettre en évidence la spécificité de cette qualification : à savoir que la réception de l'œuvre interactive est donnée/matière à partir de laquelle travaille l'œuvre interactive.

> Enfin, la question était de savoir quelles étaient les conditions nécessaires et/ou suffisantes pour qualifier l'art numérique.

De qualifier l'art numérique de numérique, ou de qualifier plus précisément l'art interactif d'interactif.

> Il me semble qu'en aucune façon le récepteur ou la réception ne sont ni ne doivent être des critères en définissant le champ.

Cf. ci-dessus : le mode spécialisé de réception qu'est l'interaction qu'un récepteur fait d'une œuvre interactive qualifie (jusqu'à la définir) l'œuvre d'interactive.

Cher Ambroise,

Je persiste à penser qu'il existe une grande différence entre un énoncé oral (ou un être vivant) et une œuvre d'art interactive.

Dans l'analogie que tu suggères, un tel énoncé n'existe pas sans être proféré (laissant de côté des problèmes comme celui de l'enregistrement ou du discours direct rapporté par écrit). Alors qu'une œuvre d'art interactive existe sans être « interactive ».

Voici une petite narration fictionnelle qui te fera comprendre ce que je veux dire :

Un ministre inaugure un nouveau musée d'art contemporain et sa collection d'œuvres permanentes. La directrice du musée, le ministre et quelques invités commencent la visite. Devant une installation composée d'un projecteur et d'un écran sur lequel se déplacent des bulles de savon, le ministre demande : « Qu'est-ce que c'est ? ». La directrice lui explique qu'il s'agit d'une installation à laquelle travaillait un artiste récemment décédé.

Dans cette histoire, la question du ministre n'existe pas avant d'avoir été posée, alors que l'œuvre existe en tant qu'œuvre avant d'avoir été testée. Nous ne savons pas s'il s'agit d'une œuvre interactive ou non (épistémologie), mais nous savons qu'il y a là une œuvre et qu'elle est soit interactive, soit non interactive (sémantique). Si elle est interactive, elle l'est avant d'avoir été testée, puisque par hypothèse elle ne l'a pas été. À moins d'imaginer, ce qui paraît absurde, que cette œuvre ne serait pas interactive tant qu'elle n'est pas testée, puis qu'elle changerait de nature au moment où le ministre ou la directrice, par exemple, décideraient de la tester. Ce n'est pas ainsi que se comportent habituellement les objets dans notre monde. Ils ne changent pas de nature en fonction de nos tests ou de nos concepts. Donc, si cette installation est interactive, elle l'est en tant qu'objet matériel complexe, que dispositif

possédant des propriétés spécifiques, parmi lesquelles le script du programme.

Pour terminer, je l'ai dit, je pense que le choix entre ta caractérisation et la mienne est conventionnel. Ce qui ne l'est pas, ce sont les différences que j'ai relevées entre un énoncé oral et une œuvre interactive, et celles que tu avais signalées entre une œuvre interactive et une œuvre non interactive. Une fois qu'on a vu ces différences, c'est véritablement une question « personnelle » que de choisir l'une ou l'autre classification.

Il me semble pourtant que ma proposition rend compte de la différence que je viens d'évoquer, tout en laissant de la place à une distinction entre art interactif et art non interactif.

Bien à toi, Lorenzo

PS. J'aborderai une autre fois le problème de la réception dans la qualification d'une œuvre (interactive), dans sa détermination en tant qu'œuvre (interactive).

> Cher Ambroise,

>

> Je persiste à penser qu'il existe une grande différence entre un énoncé oral (ou un être vivant) et une œuvre d'art interactive.

> Dans l'analogie que tu suggères, un tel énoncé n'existe pas sans être proféré (laissant de côté des problèmes comme celui de l'enregistrement ou du discours direct rapporté par écrit).

Dans le cas de l'enregistrement, l'énoncé a été prononcé. Pas de problème.

Dans le cas du discours rapporté par écrit, l'énoncé est représenté, il se donne à être imaginé en tant qu'ayant été prononcé. Pas de problème non plus.

> Alors qu'une œuvre d'art interactive existe sans être « interactivée ».

Bon néologisme, à mon sens redondant cependant, puisque malgré tout je pense qu'il n'y a pas d'œuvre interactive sans interaction avec cette œuvre.

> Voici une petite narration fictionnelle qui te fera comprendre ce que je veux dire :

J'y réponds au fil de ta narration :

> Un ministre inaugure un nouveau musée d'art contemporain et sa collection d'œuvres permanentes. La directrice du musée, le ministre et quelques invités commencent la visite. Devant une installation composée d'un projecteur et d'un écran sur lequel se déplacent des bulles de savon, le ministre demande : « Qu'est-ce que c'est ? ». La directrice lui explique qu'il s'agit d'une installation à laquelle travaillait un artiste récemment décédé.

Question : est-ce que par le décès de l'artiste tu signifies que l'artiste n'a pas achevé ce qu'il projetait comme étant une œuvre interactive ? Ou veux-tu signifier par là que nous n'avons pas de moyens originaux de connaître les intentions de l'auteur autrement qu'en les éprouvant dans notre expérience esthétique de celle-ci ?

> Dans cette histoire, la question du ministre n'existe pas avant d'avoir été posée, alors que l'œuvre existe en tant qu'œuvre avant d'avoir été testée.

D'accord sur les deux points : l'énoncé oral n'existe que par sa profération. L'œuvre en tant qu'œuvre existe indépendamment de son créateur, indépendamment des formes de sa réception. Quoique ! L'exposition de l'œuvre dans un musée n'est pas pour rien dans la qualification de la pièce comme œuvre. La question du ministre à la directrice signale qu'il n'y a pas d'évidence à l'opéralité de l'œuvre, en tant qu'œuvre. Diffusée sur une chaîne publicitaire, cette projection pourrait être interprétée comme un message publicitaire pour une marque de savon. La réponse de la directrice va d'ailleurs dans le sens d'une définition institutionnelle de l'œuvre d'art : c'est une œuvre d'art, un artiste y a travaillé (et il en est même mort !).

> Nous ne savons pas s'il s'agit d'une œuvre interactive ou non (épistémologie), mais nous savons qu'il y a là une œuvre et qu'elle est soit interactive, soit non interactive (sémantique).

D'accord, cependant avec ces deux restrictions :

1. nous ne sommes pas si sûrs que cela que l'on a bel et bien affaire à une œuvre

2. quand nous pensons à distinguer les qualités d'une œuvre, ce n'est pas d'emblée à la mesure de son interactivité que nous le faisons.

Mais soit.

> Si elle est interactive, elle l'est avant d'avoir été testée, puisque par hypothèse elle ne l'a pas été.

Non. Elle n'est pas interactive avant d'avoir été testée.

Premier cas de figure : l'auteur l'annonce comme interactive.

Le ministre se contente de l'entendre, sans l'éprouver ni voir la directrice l'éprouver, ni un tiers enfin lui narrer son interaction avec cette œuvre. Peut-on dire que cet effet d'annonce suffit à instituer l'œuvre comme interactive ? Non, ce geste-là la définit comme œuvre conceptuelle (qui conceptualise l'interaction). Il se peut d'ailleurs très bien que l'œuvre ne soit objectivement pas interactive (c'est-à-dire qu'alors que l'on essaie d'interagir avec elle, rien ne se passe), sans que cela enlève quoi que ce soit à cette définition de l'œuvre. Dire donc qu'il suffit que la mention d'œuvre interactive soit affichée, sans que jamais l'œuvre ne soit effectivement éprouvée interactivement, pour être qualifiée d'interactive mène à une contradiction.

Deuxième cas de figure : l'auteur ne l'annonce pas comme interactive.

Le ministre demande ce que c'est. Il le fait parce qu'il peut douter du statut artistique de l'œuvre, mais plus avant aussi parce qu'il n'arrive pas clairement à situer sa réception de cette pièce. La directrice lui dit : c'est une pièce interactive.

Question : D'où tient-elle cette qualification-là ? Compte tenu de ce que je viens de dire ci-dessus (premier cas de figure), elle ne peut de façon cohérente le tenir que de l'avoir expérimentée par elle-même, de l'avoir vue expérimentée par un autre ou d'avoir entendu un tiers relater une expérience d'interaction avec la pièce.

Il est donc nécessaire qu'une pièce ait été interagie pour que lui soit reconnue sa qualité d'œuvre interactive.

De là tu m'objectes qu'il n'y a pas à confondre entre reconnaissance d'une qualité et existence objective (éventuellement non reconnue) de cette qualité.

Je réponds que :

1. l'œuvre interactive travaillant à intégrer l'interaction du spectateur comme matériau de son œuvre, je ne vois pas moyen de dire d'une œuvre qu'elle est interactive sans cependant qu'elle soit interagie. Elle serait à tout le moins incomplète, lacunaire, inachevée, et cela non pas sur le mode de sa transcendance, mais de son immanence même. (J'utilise ici la distinction de Genette qui, à propos de transcendance, distingue effectivement un mode d'exercice de l'œuvre, de transcendance donc, par le manque. Il ne s'agit donc pas ici de ce manque-là¹.)

Poussons un peu la chose : dirais-tu d'une œuvre annoncée comme interactive (cf. premier cas de figure) et avec laquelle tu essaierais d'interagir, mais sans aucun effet, dirais-tu donc d'elle qu'elle est interactive ? Tu suspecteras éventuellement une supercherie, ou alors tu diras qu'elle ne marche pas, qu'il lui manque quelque chose. Ou alors tu t'appuieras sur le témoignage d'un tiers, témoignage éventuellement ultérieur, qui te dira qu'en fait, tes essais d'interaction n'ont été perceptibles que bien plus tard (ce qui suffira pour assurer sa qualité interactive).

> À moins d'imaginer, ce qui paraît absurde, que cette œuvre ne serait pas interactive tant qu'elle n'est pas testée, puis qu'elle changerait de nature au moment où le ministre ou la directrice, par exemple, décideraient de la tester. Ce n'est pas ainsi que se comportent habituellement les objets dans notre monde.

2. l'œuvre interactive n'est pas un objet, c'est un processus, à l'effectuation duquel participe l'interacteur. Nous n'avons effectivement ici nullement affaire à un objet, ni à un mode habituel.

1. Gérard GENETTE, *L'Œuvre de l'art*, t. 1 : *Immanence et transcendance*, Paris, Seuil, 1994.

> Ils ne changent pas de nature en fonction de nos tests ou de nos concepts.

Effectivement, l'œuvre interactive ne change pas (ce qui présupposerait qu'elle ait un état initial, dont il faudrait alors dire qu'il est déjà œuvre interactive), mais l'œuvre interactive est changeamment : comme dit ci-dessus, l'œuvre interactive est processus.

> Donc, si cette installation est interactive, elle l'est en tant qu'objet matériel complexe, que dispositif possédant des propriétés spécifiques, parmi lesquelles le script du programme.

Je ne comprends pas très bien là où tu veux en venir. L'installation interactive :

1. est installation complexe, à la complexité de laquelle participe évidemment l'interacteur, et cela de manière essentielle ;

2. n'est pas qu'un objet matériel. Son comportement interactif n'est pas entièrement modalisé par le script du programme qui la gère (ce script qui serait alors une forme raffinée d'objectivité). Elle se contenterait dès lors d'être un algorithme, dont l'exécution serait totalement prédictible. Ce qui n'est pas le cas.

> Pour terminer, je l'ai dit, je pense que le choix entre ta caractérisation et la mienne est conventionnel. Ce qui ne l'est pas, ce sont les différences que j'ai relevées entre un énoncé oral et une œuvre interactive

Si la caractérisation d'une œuvre interactive est de l'ordre du conventionnel, je ne comprends pas comment tu peux avancer que les différences entre un énoncé oral et une œuvre interactive ne le sont pas.

> et celles que tu avais signalées entre une œuvre interactive et une œuvre non interactive. Une fois qu'on a vu ces différences, c'est véritablement une question « personnelle » que de choisir l'une ou l'autre classification. Il me semble pourtant que ma proposition rend compte de la différence que je viens d'évoquer, tout en laissant de la place à une distinction entre art interactif et art non interactif.

Tu le dis ici, mais tu ne me donnes pas encore les moyens d'en être convaincu.

Bien à toi, Ambroise

(i) L'histoire est complète ainsi.

Il n'est pas précisé si l'œuvre est interactive ou non. Et si elle est interactive, c'est sans avoir été testée ; ou, plus précisément, il est suggéré que le fait qu'elle ait été testée ou non n'est pas pertinent (c'est ce que tu récusés). Je ne « signifie » donc rien par le décès de l'artiste, ni n'ai à trancher entre tes deux cas de figure (annoncée ou non comme interactive).

Donc, lorsque tu prétends :

— qu'une œuvre « n'est pas interactive avant d'avoir été testée » ;

— qu'« il est donc nécessaire qu'une pièce ait été interagie pour que lui soit reconnue sa qualité d'œuvre interactive » ;

— ou, encore, « je ne vois pas moyen de dire d'une œuvre qu'elle est interactive sans cependant qu'elle soit interagie » ;

tu refuses la plausibilité de cette histoire. Et, tout simplement, JE NE VOIS PAS POURQUOI.

(ii) Une installation est un objet ou groupe d'objets. Ce groupe d'objets peut permettre de réaliser des événements. Mais une installation n'est pas un événement au sens où l'est un tremblement de terre ou l'exécution d'une pièce de Bach.

Bien à toi, Lorenzo

Cher Lorenzo,

Je vois bien, dans toute cette discussion, que nous ne sommes pas en mesure de nous comprendre parce que nous parlons à partir de présupposés qui conditionnent nos jugements :

I. selon moi, une œuvre interactive est un processus. À la définition (et non seulement à la mise en route) de ce processus, l'interaction du spectateur

participe de façon prépondérante. Elle est une condition *sine qua non* (sans laquelle, pas de processus, donc pas d'œuvre interactive).

2. selon toi, une œuvre interactive est un objet, un état, voire un potentiel en attente d'actualisation. Ce qui permet effectivement de dire qu'une œuvre interactive l'est avant d'avoir été expérimentée, ce qui également caractérise l'interaction comme une pure réception de l'œuvre.

À mon sens, ce présupposé-là n'est pas solide, il est même « confus » : il ne caractérise pas ce qu'est une œuvre interactive, puisqu'il en fait un état, au même titre qu'une œuvre non interactive... Il n'est pas plus clair et distinct dans sa façon de concevoir l'interaction comme réception d'une œuvre. Ne pas distinguer interaction de réception, c'est, à terme, considérer que toute réception est interaction (ce qui, au sens large du terme, n'est sans doute pas faux : il y a dans toute réception une construction active du sens), ce qui me paraît abusif si l'on entend distinguer une œuvre interactive d'une œuvre non interactive par ce qu'elle engage d'interaction.

Les deux cas de figures que j'ai introduits dans le fil de ton histoire me paraissaient illustrer la confusion que je décris ci-dessus.

> (i) L'histoire est complète ainsi.

> Il n'est pas précisé si l'œuvre est interactive ou non. Et si elle est interactive, c'est sans avoir été testé ou, plus précisément, il est suggéré que le fait qu'elle ait été testée ou non n'est pas pertinent (c'est ce que tu récusés).

Oui, je le récusé, sur la base d'une conception de l'œuvre interactive qui, par la vertu de ce débat, s'affine à chaque fois.

> Je ne « signifie » donc rien par le décès de l'artiste, ni n'ai à trancher entre tes deux cas de figure (annoncée ou non comme interactive).

Cependant, il était nécessaire, dans la construction de ton histoire, qu'effectivement l'œuvre ne soit pas déclarée comme interactive. Ce qui dès lors nous mettait dans la situation :

— soit d'affirmer péremptoirement : c'est une œuvre interactive (mais sur quelles bases ? nous pourrions tout autant dire : c'est un zebda axiologique) – et essayer de nous satisfaire de cette seule affirmation qui n'est en rien définitoire.

— soit d'affirmer : c'est une œuvre interactive – de l'expérimenter effectivement. L'affirmation préalable n'en est pas moins péremptoire puisque totalement spéculative. Cela ne revient pas à vérifier après interaction une affirmation préalable (qui dès lors n'aurait pas été dénuée de vérité), puisque avant exécution, l'œuvre n'est pas interactive.

— soit de la tester en interaction, et de constater, ce qui est effectivement le cas, que notre interaction est « matière première » de l'œuvre (elle la « complète » en quelque sorte) et que l'ensemble complexe constitué par l'œuvre et notre interaction peut être l'objet d'une réception privilégiée, celle d'un observateur (rôle qui peut être tenu par un tiers ou par la même personne que celle qui tient le rôle d'interacteur).

C'est évidemment cette dernière option de l'alternative qui a mes faveurs. Elle me paraît nettement plus simple et plus intuitive que les propositions que tu défends.

> Donc, lorsque tu prétends :

Je ne prétends plus, là.

> — qu'une œuvre « n'est pas interactive avant d'avoir été testée » ;

> — qu' « il est donc nécessaire qu'une pièce ait été interagie pour que lui soit reconnue sa qualité d'œuvre interactive » ;

> — ou, encore, « je ne vois pas moyen de dire d'une œuvre qu'elle est interactive sans cependant qu'elle soit interagie » ;

> tu refuses la plausibilité de cette histoire. Et, tout simplement, JE NE VOIS PAS POURQUOI.

Pour rajouter une raison à celles déclarées plus haut, je dirais encore : dans ton histoire, il y a un glissement discret, que rien ne motive, de la question du statut de l'œuvre (en général) à celui du statut de l'œuvre interactive.

> (ii) Une installation est un objet ou groupe d'objets. Ce groupe d'objets peut permettre de réaliser des événements. Mais une installation n'est pas un événement au sens où l'est un tremblement de terre ou l'exécution d'une pièce de Bach.

D'accord, mais il s'agit pour ce qui nous concerne d'installation interactive, et non pas d'installation tout court. Or, cette qualification d'interactive fait de l'installation en question tout autre chose qu'une installation tout court puisque, et c'est en cela qu'elle est interactive, l'événement qui s'y joue n'appartient pas *a posteriori* à l'œuvre interactive, mais en est le principe de définition.

> Bien à toi, Lorenzo

Tout autant, Ambroise

Cher Ambroise,

Il ne me semble pas avoir été « confus ».

Mais pour me résumer, j'ai essayé, de différentes façons (argumentée et narrative), de défendre l'idée réaliste qu'une œuvre interactive l'est avant d'avoir été testée. Par contre, bien évidemment, ce n'est pas le fait de ne pas avoir été testée (ni l'inverse) qui en fait une œuvre interactive.

Là où je suis d'accord avec toi, c'est que nos présupposés et nos attentes sont différents. Ton intérêt est plutôt celui d'un critique d'art, alors que le mien me semble plus philosophique. En effet, ce qui t'importe, c'est de montrer la spécificité de l'œuvre interactive dans ce qui l'oppose à une œuvre non interactive, alors que je cherche, à ce moment du débat, à défendre la thèse réaliste selon laquelle un objet/événement est ce qu'il est indépendamment de toute réception.

Autrement dit, je n'essaie pas pour l'heure de caractériser ce qu'est une œuvre interactive, je conteste l'idée selon laquelle une interaction réelle ou imaginée (?) serait une condition nécessaire et suffisante à la caractérisation d'une telle œuvre.

Bien à toi, Lorenzo

Bon, je renchéris :

> Pour me résumer, j'ai essayé, de différentes façons (argumentée et narrative), de défendre l'idée réaliste

Pourquoi cette idée-là est-elle réaliste ? tu disais plus tôt être plus intuitif par ta proposition. Je prétendais tout autant un peu plus tard...

> qu'une œuvre interactive l'est avant d'avoir été testée. Par contre, bien évidemment, ce n'est pas le fait de ne pas avoir été testée (ni l'inverse) qui en fait une œuvre interactive.

> Là où je suis d'accord avec toi, c'est que nos présupposés et nos attentes sont différents. Ton intérêt est plutôt celui d'un critique d'art, alors que le mien me semble plus philosophique.

Les points de vue ne sont pourtant pas opposés *a priori*.

> En effet, ce qui t'importe, c'est de montrer la spécificité de l'œuvre interactive dans ce qui l'oppose à une œuvre non interactive, alors que je cherche, à ce moment du débat, à défendre la thèse réaliste

Une fois encore, pourquoi réaliste ?

> selon laquelle un objet/événement

Il vaut la peine de distinguer, parmi les « faits », ce qui est « objet » de ce qui est « événement ». Il me paraît que ton point de vue permet bel et bien de considérer ce qu'il en est des objets, mais ne convient pas à cette modalité de faits que sont les événements. Or, une œuvre interactive est un événement (ce sur quoi tu ne veux pas entrer en matière – tu rejettes l'analogie (qui, ceci dit, vaut ce que valent les analogies) avec l'énoncé oral, tu la distingues de l'être vivant en tant que vivant, etc.).

> est ce qu'il est indépendamment de toute réception.

Je ne vois pas d'objection à la question de la réception. Cependant, la « fonction interactive », celle qu'endosse l'interacteur quand il interagit,

n'est pas une modalité de réception (et là aussi, tu n'entres pas en matière, alors que je te propose de distinguer entre position d'interacteur et position d'observateur).

> Autrement dit, je n'essaie pas pour l'heure de caractériser ce qu'est une œuvre interactive,

C'est effectivement ce que j'essaie de faire. À ceci près, qui fait toute la nuance, qu'il n'y a pas un « être » de l'œuvre interactive : il s'agit d'un événement.

> je conteste l'idée selon laquelle une interaction réelle ou imaginée (?) serait une condition nécessaire et suffisante à la caractérisation d'une telle œuvre.

Et là je ne comprends pas comment tu peux contester cette idée en faisant l'économie d'une définition (d'une caractérisation) de l'œuvre interactive. Je le comprends d'autant moins que, à mon sens, cette interaction réelle ou imaginée est une composante de la définition de l'œuvre en tant qu'interactive : l'œuvre interactive est l'interaction qu'elle sollicite de la part de son interacteur et la réponse qu'elle lui rend, spectaculairement.

Bon. Tu renchéris ?

Bien à toi, Ambroise

« Chéri, je renchéris »,

Je pense effectivement que le réalisme philosophique est une position intuitive. (Pour soutenir, par exemple, comme le fait Bruno Latour qu'un pharaon n'a pas pu mourir de tuberculose, car la maladie n'avait pas été découverte, il faut probablement avoir fait des études¹. J'en ai fait l'expérience avec ma fille Julie, 9 ans, et elle m'a répondu que les Égyptiens ne savaient peut-être pas de quelle maladie il s'agissait, ni qu'elle s'appelait « tuberculose », mais que le pharaon aurait bien pu mourir de cette maladie-là).

Le réalisme philosophique comporte de nombreuses variantes, de ce que Hilary Putnam nomme le « réalisme métaphysique » au réalisme modéré qui est le sien et qu'il appelle « réalisme interne² ».

Ces débats sont longs et complexes, mais il est une idée propre aux réalistes et qui, en cela, les oppose aux idéalistes, c'est que ce n'est pas (seulement) le point de vue du sujet/schème conceptuel qui crée l'objet/événement. Autrement dit, même si nous ne nous entendons pas sur la description/caractérisation à donner à un objet/événement, voire même s'il est impossible de donner un compte rendu univoque d'un objet/événement particulier, il n'en reste pas moins qu'il n'y a, en la circonstance, qu'un seul objet/événement.

Quel intérêt pour notre débat (et tous les points que tu soulèves et que je ne relève pas) ?
C'EST QUE N'IMPORTE QUEL OBJET/ÉVÉNEMENT (MACROSCOPIQUE) EST CE QU'IL EST INDÉPENDAMMENT DE NOUS (OBSERVATEUR, PLUS OU MOINS MARTIEN, INTERACTIVISTE, INTERNAUTE ET AUTRES PHARAONS).

SI
L'EAU
GIT
SSSSSSSSSS
ME

(Une œuvre interactive est un objet/événement (macroscopique) de notre monde. Donc elle est ce qu'elle est indépendamment des extraterrestres et de nous – observateurs et observés de ce monde incompressible.)

Bien à toi, Lorenzo

AMBROISE BARRAS et LORENZO MENOUD

1. Bruno LATOUR, « Ramsès II est-il mort de la tuberculose ? », in *La Recherche*, n°307, mars 1998.

2. Hilary PUTNAM, *Raison, vérité et histoire* [1981], Paris, Minuit, 1984.

Un spectateur scindé et en latence ?

Une passivité trompeuse, un spectateur multiple

La réflexion sur « Le spectateur » omet souvent son nom. De quel « spectateur » s'agit-il ? De celui du théâtre ? Du cinéma ? Du tableau ? De la sculpture ? De l'installation ? De l'exposition ? Ses perceptions, ses modes d'action et de réaction, ses cultures, ses comportements sont bien différents. C'est pourtant souvent celui du théâtre qui a servi de fondement à une réflexion d'ensemble, que ce soit dans ses origines historiques (Diderot), sa dimension sociale et politique, ou son rapport au tableau ou à l'exposition. C'est précisément dans le rapport du tableau à la scène de théâtre que Michael Fried fonde sa critique bien connue de la théâtralité dans *La place du spectateur*. Je ne m'appesantirai pas sur cette confrontation du modèle théâtral avec celui de la peinture ou du tableau. Rappelons cependant que l'incompréhension et le débat instauré par Michael Fried avec les artistes de son époque (Robert Smithson, Robert Morris) ont permis d'éclairer et de mieux comprendre certaines mutations à l'œuvre dans les années soixante-dix. En stigmatisant le modèle théâtral comme exemple d'une temporalité et d'une dégénérescence de certaines œuvres de son époque, Michael Fried nous a permis paradoxalement de mieux les aborder. Alors que le spectateur du tableau a été confronté avec celui du théâtre, j'ai interrogé l'exposition comme scène de théâtre pour déboucher sur un modèle cinématographique de l'exposition¹.

De toute évidence, le spectateur – quel qu'il soit – n'a jamais été « passif » ou alors de quoi peut bien relever cette « passivité » ? S'il s'agit d'une immobilisation du corps – ou plutôt d'une apparente immobilisation du corps – alors il ne s'agit que d'une passivité apparente qu'il faut déconstruire et critiquer. S'il s'agit d'une « passivité de l'esprit », très improbable, de quoi peut-il

s'agir si ce n'est d'une dichotomie stérile entre corps et esprit qui va à l'encontre de tous les développements contemporains en physiologie ou en psychologie cognitive ? Cette passivité apparente demande de mieux comprendre les différents niveaux et registres de l'action dans l'activité perceptive qui est au fondement de toute activité interprétative, qu'il s'agisse des relations fondamentales entre l'action et la perception au niveau physiologique ; dans le contexte des sciences cognitives ; ou encore dans le cadre d'une étude d'œuvres ou de contextes particuliers. Dans le cas d'une mobilité réduite à certains organes, la mobilité oculaire fournit un exemple parmi d'autres d'une activité indispensable pour la perception. Rappelons que la perception visuelle est à comprendre dans une situation dynamique dans laquelle la motricité oculaire est fondamentale à la fois au niveau réflexe et volontaire².

Dans un contexte plus général, qu'il s'agisse du peintre en train d'élaborer son tableau ou du spectateur en train de le découvrir et de l'apprécier, la perception et la découverte de la peinture est une activité le plus souvent mobile qui alterne rapprochements et éloignements du tableau, stations et déplacements, en engageant la totalité du corps du sujet. Où se situe donc la soit-disant « passivité » du spectateur ? Dans une approche plus spéculative, et s'agissant également de peinture, les traces et gestes du peintre témoignent d'un régime d'actions inscrites dans le temps et l'épaisseur de la matière que le spectateur est susceptible de reconstruire au moins partiellement. Les actions

2. Sans pouvoir néanmoins être isolée en tant qu'une activité perceptive strictement autonome. Cette mobilité oculaire se déploie parmi un ensemble de mouvements, qui va des micromouvements de l'œil jusqu'à une large variété de saccades oculaires. Une expérimentation de base en physiologie de la perception qui consiste à coordonner les micromouvements de l'œil avec ceux de l'environnement par l'intermédiaire d'un petit miroir permet de neutraliser la perception visuelle du sujet en mettant en évidence cette micro-activité nécessaire à l'établissement d'une image rétinienne.

1. Voir Bernard GUELTON, *L'Exposition, interprétation et réinterprétation*, Paris, L'Harmattan, 1998.

du peintre deviennent alors rétrospectivement des actions que le spectateur peut se réapproprier en éprouvant la temporalité qui a permis l'élaboration du tableau. Identifier des actions et en revivre partiellement la dynamique est une autre forme d'activité qui implique l'engagement de celui ou celle qui regarde le tableau.

La diversité des actions du spectateur se déploie donc dans un large registre qui va d'un libre déplacement à une action minimum « facultative », jusqu'à des actions indispensables à l'existence et à l'appréhension de l'œuvre. Dans certains cas, ces actions nécessaires peuvent être vécues comme une forme d'entrave à son libre déplacement et à son appréciation. Le spectateur se voit contraint de modifier ses habitudes vis-à-vis de l'approche de l'œuvre d'art. Dans ce contexte, la diversité des habitudes et des comportements du spectateur ne peuvent être ignorés en imaginant un spectateur type qui n'existe pas.

Dans cette optique, je ferai un retour en arrière concernant le comportement du spectateur dans son appréciation visuelle du tableau à travers une expérimentation et une analyse réalisée en 1978 au laboratoire de neurophysiologie de la faculté de médecine de Louvain la Neuve¹. La découverte principale de cette étude concernant le comportement oculomoteur d'un certain nombre de sujets en situation d'exploration du tableau fût la distinction entre sujets peintres et non peintres. Alors que les sujets non peintres peu habitués à l'exploration picturale se comportaient vis-à-vis du tableau comme s'il s'agissait d'une simple image dans l'organisation de l'attention centrale et périphérique, les sujets peintres déployaient une stratégie oculomotrice particulière qui remettait en cause les rapports habituels entre fixation centrale et attention périphérique. Ces particularités du comportement oculomoteur n'intervenaient qu'au delà d'un délai minimum d'exploration qu'on pouvait qualifier de seuil perceptif minimum avant d'accéder à une perception qualifiée « d'esthétique ». Si les rapports entre stations oculomotrices et saccades évoluaient assez peu chez les sujets non peintres, les fixations centrales se fai-

saient de plus en plus longues au fur et à mesure que l'attention esthétique se développaient chez les sujets peintres. Notons que dans cette étude d'esthétique expérimentale, le corps et la tête des sujets étaient immobilisés de façon à pouvoir effectuer un enregistrement électro-oculographique avec les moyens techniques disponibles en 1978. Si une partie des actions enregistrées et analysées étaient en deçà d'un certain seuil d'ordre réflexe, il s'agissait bien d'une action construite et volontaire au-delà de ce seuil minimum. Comme cette étude le démontre, la « passivité » perceptive ou la « passivité » esthétique est donc bien un leurre qui me semble assez facile à démontrer. Ce retour en arrière un peu technique, outre la mise en évidence de l'activité fondamentale du spectateur, permet également de mettre en avant leur diversité qu'il est donc difficile de qualifier comme unique.

Injonctions implicites et explicites

Il reste cependant à mieux comprendre et à contextualiser la situation offerte au spectateur qui, dans une sorte « d'extension » à son libre déplacement et à ses modes d'évaluation habituels, lui demande de « réagir » à une situation où le régime de l'action n'est plus seulement contenu implicitement dans la configuration de l'œuvre, mais répond à des injonctions plus ou moins explicites de la part de l'auteur. Comment aborder la frontière entre une injonction implicite ou explicite faite au spectateur ? Y a-t-il une frontière marquée entre le petit et le grand tableau (pour ce qui concerne une « injonction implicite » à se positionner à la bonne distance du tableau, à articuler vues d'ensemble et vues rapprochées) ; la toile unique par rapport à l'ensemble coordonné de tableaux² ; les installations picturales ou graphiques contraignant un parcours spécifique du spectateur³ ; le geste à accomplir pour contourner un obstacle ou suivre un parcours ménagé dans une installation ; ou encore la simple pédale à acti-

1. Voir Bernard GUELTON, « Mouvements oculaires et intégration chromatique d'une toile », *Revue Centre Français de la couleur*, n° 6, 1982.

2. Ensemble conçu par Rothko pour le Seagram building, ou la Rothko Chapel par de nombreux exemples possibles.

3. « La closerie Falbala » de Jean Dubuffet par exemple, parmi de nombreux autres possibles.

ver comme dans les sculptures de Tinguely ? La frontière entre injonction implicite ou explicite ménagée dans l'œuvre n'est-elle qu'une affaire de degrés relative à l'attention circonstanciée du spectateur ? Y a-t-il une différence en termes d'actions entre baisser la tête ou s'incliner pour contourner un obstacle, tâtonner dans une installation, ou décider d'appuyer sur la pédale d'une sculpture mobile ? Mais peut-être encore plus important : au-delà d'injonctions implicites ou explicites, peut-on repérer un seuil significatif entre la mobilité du corps et celle qui se propage aux objets ?

Intentionnalité et individuation de l'action

L'action au sens psychophysiologique, apparaît désormais comme un élément décisif et fondateur de la perception. Celle-ci ne peut plus être conçue comme une activité simplement réceptrice ou organisatrice de différentes sources sensorielles, mais très directement comme relevant d'actions qui construisent la perception de notre environnement (A. Berthoz¹, J. K. O'Reagan²).

Qui dit action, dit également représentation de cette action permettant à celle-ci de s'accomplir ou de se réguler à des niveaux infraliminaires ou plus ou moins conscients selon l'ampleur des tâches à accomplir. Lorsque ces représentations de l'action accèdent à la conscience, il y a de façon réduite, un embryon de représentation de soi dans l'action. Le niveau sensorimoteur, celui de la tâche à accomplir donne toute son importance à ce régime fondamental de l'action. Au niveau cognitif, l'action se définit comme une « modification de l'environnement intentionnelle ou non, réversible ou non, produite par un agent et résultant d'un processus spécifique. Le terme désigne à la

fois le processus et son résultat³. » Cette définition n'est pas sans poser un certain nombre de difficultés et s'opposer à certaines conceptions philosophiques. L'intention de l'action est en effet un critère important pour distinguer une action d'un mouvement involontaire dans le cadre d'une approche philosophique. D'autres aspects en rapport avec des critères d'identification ou l'individuation d'une action sont également intéressants et complexes à examiner.

Trois types de théories de l'individuation de l'action doivent être distingués. À l'un des pôles, représentés par Alvin Goldman, l'action est individuée par les propriétés par lesquelles on la décrit. Par exemple, tirer sur la gâchette est une action différente de trouser le cœur de quelqu'un, les deux descriptions étant potentiellement indépendantes l'une de l'autre. Au pôle opposé, Donald Davidson soutient que l'action est individuée par le mouvement du doigt sur la gâchette ; mais elle comprend également toutes les conséquences de ce mouvement (intentionnel). Les diverses descriptions de tel acte de tuer qualifient ici toutes la même action. Enfin, une position intermédiaire consiste à dire que l'action peut comporter des constituants qui sont eux-mêmes des actions ou des événements causés par des actions⁴.

Ces remarques sur l'individuation de l'action ont toutes leur importance pour envisager la situation d'un spectateur en situation de réagir à un « dispositif interactif ». Dans le régime caricatural d'un spectateur invité à appuyer sur une pédale (pour un dispositif mécanique) ou un bouton (pour un dispositif « numérique »), quel est en effet le degré d'identification ou d'individuation de son action ? Si le dispositif auquel il est confronté est plus ou moins élaboré dans les réponses attendues, interroger les frontières entre l'individuation de son action et ses conséquences apparaît fondamental à la fois à une meilleure compréhension du dispositif et aux limites imparties aux actions et réactions du spectateur. C'est la question des conséquences de son action, du retour de son action et de

1. Citons au minimum : Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, Paris, O. Jacob, 1997 ; A. BERTHOZ, J.-L. PETIT, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006.

2. Voir D. PHILIPONA & J.K. O'REAGAN, « La perception de l'espace, identification d'une faculté sensori-motrice ? », *Agir dans l'espace*, C. Thinus-Blanc (dir.), MSH, 2005, p. 151-165.

3. Marc JEANNEROD, « Action », *Dictionnaire des sciences cognitives*, Guy Tiberghien (dir.), Armand Colin, 2002, p. 14.

4. Joëlle PROUST, « Action », *Vocabulaire des sciences cognitives*, O. Houdé (dir.), PUF, 1998, p. 41.

l'appréciation de son retour qui se voit engagé dans les nouveaux dispositifs artistiques.

Dispositifs « numériques »

Les dispositifs « numériques » viennent-ils ici introduire une rupture dans la façon de proposer au spectateur des réactions particulières ? Malgré ce qui semble faire consensus concernant l'usage du terme « numérique », il me semble utile de signaler le côté très incertain de cette notion qui n'implique pas de comportement particulier du côté du spectateur (ou d'un quelconque utilisateur¹). Un signal numérique n'est rien d'autre qu'un signal (analogique) rendu discontinu, susceptible d'être numérisé et de faire l'objet d'un calcul. L'introduction du codage et du calcul numérique dans les appareils disposés dans les lieux d'exposition est loin d'être nouvelle et n'introduit pas nécessairement un nouveau comportement de la part du spectateur. Les mutations impliquées par le transcodage analogico-numérique ont d'abord concerné de nouveaux modes de production et de création avant de solliciter de nouveaux comportements du spectateur (ou de l'auditeur).

S'il s'agit des premiers appareils ayant transformé l'information analogique en codage numérique, il ne devrait y avoir là qu'une question de degrés dans la complexité des opérations engagées par l'appareillage numérique et les possibilités offertes au spectateur. L'œil électronique susceptible de déclencher l'ouverture d'une porte, un système d'éclairage ou sonore au passage d'un visiteur a combiné rapidement codage analogique et numérique au profit du tout numérique sans que le codage numérique modifie fondamentalement ce qu'une simple machine analogique était capable de réaliser. Réapproprié dans une installation artistique, ce système élémentaire dans les lieux publics modifie cependant l'environnement du spectateur. À ses propres actions viennent se greffer des actions propres aux objets de son environnement sans que cela résulte de sa propre décision. Dans le déploiement des actions libre-

ment engagées par le spectateur et celles contraintes par le dispositif, il y a donc des actions qui sont propres aux objets de son environnement qui échappent à sa propre intervention. On comprend donc que si le spectateur passif est une illusion facile à déconstruire, le régime des actions qui fonde ou accompagne son activité est très diversifié en construisant son corps propre, ses trajectoires et ses relations aux objets.

La notion de dispositif a reçu avec Michel Foucault et Giorgio Agamben un arrière-plan théorique souvent utilisé mais finalement de peu d'utilité pour la compréhension des œuvres contemporaines. Conçue essentiellement dans un contexte critique et politique, cette notion n'a pratiquement jamais été débattue frontalement dans le champ artistique à l'exception des réflexions rassemblées par Philippe Ortel². Celles-ci, néanmoins, se concentrent sur la littérature, la photographie et le théâtre et échappent à l'art contemporain. Pourtant, dès 1986, Suzanne Pagé dans le domaine des pratiques contemporaines propose la définition suivante : « ensemble de moyens conformes à un plan — agencement et mécanisme — impliquant aussi bien l'idée d'utilisation tactique de l'espace que celui d'une stratégie (esthétique et idéologique) englobant le musée proprement dit³ ». Vingt-sept années plus tard, la notion de dispositif n'a cessé de prendre de l'importance et s'est déployée de façon très importante en intégrant désormais les notions d'opérativité et de performativité qui engage la notion de spectateur.

« Opérativité » et « performativité »

L'*opérativité* ou « caractère d'une action ou série d'actions organisées en vue d'atteindre un but donné » se concentre sur l'utilisateur. Plutôt que la simple mise en scène ou mise en situation du dispositif artistique pour un spectateur, il s'agit désormais dans un nombre important de situations contemporaines de les rendre opérables

1. Notion aussi improbable et floue qui se reconduit dans une acception comme celle d'art ou des arts numériques.

2. Philippe ORTEL (dir.), *Discours, image, dispositif. Penser la représentation II*, Paris, L'Harmattan, 2008.

3. Suzanne PAGÉ, *Dispositif-sculpture / Dispositif-fiction*, ARC, M.A.M. Ville de Paris, déc. 1985 – fév. 1986.

pour un participant. Celui-ci, à travers ses actions, sa participation, son implication « performe », exécute, accomplit, joue le dispositif. En ce sens, un principe de *performativité* régit également de façon conséquente un grand nombre de dispositifs dans les pratiques contemporaines. Cette nouvelle configuration est en étroite corrélation avec une compréhension dynamique de l'espace qui articule la position relative du corps propre avec celle des objets, trajectoires et actions orientées du sujet : il s'agit des interactions situées.

Ces principes d'opérativité, de performativité et d'interactions situées forment autant de questions qui redéfinissent une partie importante de la notion de dispositif en art contemporain, et particulièrement ceux qui associent univers narratifs, fictionnels et virtuels. Les territoires des réalités alternées, celui du jeu, se trouvent également naturellement convoqués. Comment ces notions sont-elles mises en œuvre concrètement dans les œuvres contemporaines ? Quelles en sont les limites ?

Malgré l'intérêt et la séduction que suscite le terme de « performatif » pour les œuvres interactives (autant pour la réflexion et les expériences fort intéressantes de Samuel Bianchini que pour nos amis québécois dans le séminaire « effets de présence ») je suis réservé sur cet usage du terme. La référence à Austin pour la notion de « performativité » pour réfléchir les nouveaux dispositifs artistiques me semble fort problématique. Je reprends la définition faite dans le petit livre de J. L. Austin (*Quand dire, c'est faire*) : « Performatifs : énonciations qui abstraction faite qu'elles sont vraies ou fausses, font quelque chose (et ne se contentent pas de la dire). (Par opposition à :) constatifs : énonciations qui, par opposition aux performatifs, ne feraient que décrire (ou affirmer sans décrire) un fait ou un état de chose, sans faire, vraiment quelque chose. » Tout d'abord, la référence au contexte langagier se prête mal pour la plupart de ces dispositifs qui ne convoquent pas le langage parlé, ce qui est souvent (mais pas toujours) le cas des œuvres de Samuel Bianchini¹. Il

faut donc retenir l'opposition de « faire » par rapport à « dire » ou représenter. La notion générale d'une « exécution d'une œuvre littéraire ou artistique », le sens de « exécution en public, représentation, spectacle » ne s'éclaire pas avec la théorie d'Austin. Les liaisons de « performatif » avec les arts de la performance semblent mieux convenir au sens d'une action et d'une extériorisation publique dans un contexte événementiel, mais ces liens historiques ne rendent pas compte de l'originalité de ces nouveaux dispositifs.

Si le terme de performativité me semble donc contestable, reconnaissons qu'un deuxième concept proposé par Bianchini, celui « d'opérativité » est intéressant et pertinent pour aborder les œuvres interactives. Les trois niveaux d'opérations² qu'il propose dans « .exp » sont à la fois riches et convaincants pour une description de son propre travail, mais aussi pour rendre compte d'autres dispositifs dans lesquels le spectateur doit répondre à des injonctions explicites. Notons une différence significative entre opérativité et opération. Si, selon le dictionnaire, « l'opérativité » est « la qualité de ce qui est capable de produire un effet, un résultat » et convient bien pour les œuvres interactives, le terme d'opération, « action ou série d'actions organisées en vue d'atteindre un but donné, d'obtenir un résultat déterminé » est trop général pour rendre compte de la spécificité

réflexion engagée avec l'artiste sur son texte : « .exp de l'expérimental à l'expérimentable », *In actu - De l'expérimental d'ans l'art*, É. During, L. Jeanpierre, C. Kihm, D. Zabunyan (dir.), Dijon, Les presses du réel, 2009, p. 285-304. Cette réflexion a été notamment menée lors d'invitations faites à Samuel Bianchini les 22 février et 23 mars 2012 dans le séminaire « Interactions situées » de l'équipe fictions et interactions, UMR ACTE.

2. « Créer un dispositif artistique revient essentiellement alors à disposer des conditions permettant la mise en œuvre d'opérations pour le public, en public, avec le public. Situer les opérations en question, autrement dit les opérands et les opérateurs, permet de distinguer trois grands degrés opératoires, trois grands types de dispositifs : 1— ceux dont les opérations se déroulent simplement par des jeux internes à l'agencement machinique, en public, certes, mais sans avoir besoin de ce dernier ; 2— ceux dont le fonctionnement nécessite le concours de forces extérieures non-humaines (animales, météorologiques, etc.) ; 3— ceux qui intègrent l'activité d'un public pour se réaliser avec celui-ci, et dont les différentes modalités de fonctionnement nécessitent un affinement de notre première gradation générale. » Samuel Bianchini, *ibid.*

1. À l'exception notable d'une œuvre comme « Temps libre » où la rapidité des injonctions verbales des spectateurs agit directement sur la rapidité du jeu des golfeurs. Le site de Samuel Bianchini fournit une bonne documentation sur ses œuvres. Les questions abordées ici font suite à une petite

de la notion de dispositif. En effet, la notion d'opération n'appartient pas nécessairement, ni à la notion de dispositif dans son sens courant (dictionnaire), ni à l'histoire récente de l'art contemporain comme on peut le voir dans *Dispositif sculpture/ Dispositif fiction* conçue par Suzanne Pagé en 1985¹. Cela n'empêche évidemment pas son intérêt et sa productivité (à condition de ne pas restreindre le terme d'opération à celui de calcul).

En définitive, je retiendrai quatre apports essentiels dans la réflexion que développe Samuel Bianchini dans « .exp » à propos des œuvres interactives qui interrogent le statut du « spectateur ».

1) Ces dispositifs engagent *un processus en deux temps* : scindé, alternatif, séquencé et articulé. Je suis en effet tout à fait convaincu que ce qui distingue vraiment les dispositifs interactifs des œuvres traditionnelles est le fait qu'ils engagent un processus en deux temps, scindé, alternatif ou séquencé qui conditionne « un nouveau spectateur ».

2) *La question d'un but assigné dans l'activation d'un dispositif interactif* instaure une différence significative par rapport à une activation sans but assigné dans une œuvre traditionnelle. Il y a dans la notion de dispositif, le caractère d'un but assigné qui se distingue de ce qui se passe dans une œuvre traditionnelle. Non pas qu'il n'y ait pas de « but » dans une œuvre traditionnelle mais celui-ci est à reconfigurer dans l'exploration qu'en fait le sujet avec une part d'indétermination beaucoup plus grande que dans un dispositif.

3) *L'intérêt de la « latence » comme expérimentation dans les retours d'activation*. La latence peut être comprise comme le temps de réaction du dispositif qui peut être plus ou moins rapide (ou lent). Il détermine la qualité du réglage de l'œuvre dans son rapport au « spectateur² ». La

latence comme dimension expérimentale et expérimentable engage une nouvelle perspective de recherche et de création qui me semble très intéressante.

4) *La question de l'activation publique par rapport à l'activation individuelle* me semble plus contestable pour différencier le spectateur traditionnel du spectateur qui reconfigure l'œuvre par le comportement qui lui est proposé. Ce contexte de l'activation publique est néanmoins intéressante à interroger. Une mutation secondaire des dispositifs interactifs par rapport aux œuvres traditionnelles semble en effet leur caractère très souvent « public » (collectif). L'expérimentation prend un caractère public, alors que l'expérimentation traditionnelle est plus souvent intériorisée et de caractère privé. Entendons-nous, la plupart des expositions sont bien de caractère public. Le comportement des autres spectateurs est susceptible d'influencer positivement ou négativement le comportement du spectateur dans le cas des œuvres traditionnelles, mais la collaboration entre plusieurs spectateurs dans les œuvres interactives vient en interroger précisément les limites.

À travers ces quatre déterminations qui interrogent un nouveau statut du spectateur, c'est l'intentionnalité et l'individuation de son action qui sont mises en jeu. D'un côté, l'intensification des interactions avec le dispositif semble effacer l'intentionnalité et l'individuation de son action, tandis que dans la situation opposée, il se voit de plus en plus sollicité pour reconfigurer l'œuvre à travers une action individuée qui interroge son intentionnalité.

Bernard GUELTON

1. S. PAGÉ, *Dispositif-sculpture / Dispositif-fiction*, *op. cit.*

2. Samuel Bianchini : « Configurer, paramétrer, régler, ajuster la sensibilité d'un dispositif, sont des activités exemplaires du créateur lors de cette phase de recherche d'expérimentabilité. C'est, par exemple, le cas avec *niform*, installation pour laquelle la configuration nous conduit à trouver des équilibres (qui sont aussi techniques) entre distances maximales et minimales de captation, finesse (définition) de cette même captation et réactivité du

dispositif (qualité temporelle). En optant pour une réactivité moindre, c'est-à-dire aussi en provoquant une latence (non prévue initialement) c'est une autre dimension qui apparaît : ajustée, cette latence entraîne le spectateur à ralentir ses gestes pour les régler sur le dispositif. Mais trop de latence perturbe la relation au point de la rompre. La latence est alors une dimension expérimentale et expérimentable de cette installation, mais aussi une nouvelle perspective de recherche et de création », « .exp », *op. cit.* p. 10.

De l'interaction à la présence

UN ART QUI SE VIT

« J'étais dedans »

S'exclama une personne en retirant le casque de Réalité Virtuelle (noté RV par la suite). Ce n'était pas la seule à vouloir ainsi partager son expérience vécue face à l'installation *VRLux* (2013)¹ : par ses actions et sa perception, elle était complètement plongée dans l'environnement virtuel, « dedans » pas seulement immergée, mais plutôt comme si elle y croyait, agissait et ainsi y était « présente ». Partant de cette réflexion, il est intéressant d'établir un tour d'horizon afin de questionner ce spectateur agissant qui « est » de plus en plus dans l'œuvre : Comment, par l'intermédiaire de leurs œuvres, les artistes arrivent à créer une relation avec leurs mondes ? Comment cette relation peut-elle prendre différents aspects, et change avec l'évolution des médias ? Comment l'œuvre émerge-elle entre ce monde et un spectateur de plus en plus agissant ? Un spectateur que l'on pourrait caractériser alors de plus en plus présent ?

Ces questions seront une ligne directrice afin de donner un aperçu de certaines créations et notions qui m'ont particulièrement interpellées, et par là même montrer comment l'évolution des technologies et des recherches artistiques ont changé la relation qu'a le spectateur avec une œuvre, et ainsi avec l'artiste lui-même. Nous montrerons ainsi l'importance de considérer un spectateur interagissant qui devient potentiellement un spectateur « présent ».

Du spectateur participatif au spectateur interactif

Face à un tableau, une relation « œuvre d'art/observateur² » se crée. Ainsi, même dans

l'apparente passivité de celui-ci, « c'est le regardeur qui fait le tableau³ », par son œil qui lui permet de créer une « carte personnelle » et unique de perception et de compréhension de la toile. L'artiste permet de donner dans ses créations, une direction à cette relation, cherchant par exemple, à la rendre plus « prenante » : en impliquant le spectateur de manières plus actives dans cette rencontre. Il va pour cela user de différents moyens afin de le faire participer ou de capter son attention.

En 1920, Marcel Duchamp avec *Rotary Glass Plates*, invite le spectateur à tourner la manivelle d'une machine pour qu'ensuite, si celui-ci se place suffisamment loin, puisse voir les effets moirés que le mouvement tournant provoque. L'œuvre prend ainsi un autre aspect par l'événement déclencheur que crée le spectateur :

celui du pur déclenchement, de la bifurcation la plus simple, celle qui fait passer d'un état d'attente à un état de transformation, du suspens à l'événement, de la boucle à la transition. [...] [Jean-Louis Boissier] pointe seulement ici le geste relationnel essentiel pour l'art qu'est celui d'un déclenchement par le spectateur⁴.

C'est ainsi qu'on parle d'art de la participation. Comme le montre l'exposition du SFMoma 2009, « *l'art participatif, des années 50 à nos jours* », ces artistes voulaient amener le spectateur à se questionner par ses actions et sa participation dans l'œuvre. C'est ainsi que John Cage par son 4.33 de silence invite le public à être « la musique ». Le

l'espace et du mouvement dans *Study of a Dog* (Étude de chien) de Francis Bacon », *Intellectica*, 2006/2,44, p. 223.

3. Marcel DUCHAMP, *Duchamp du signe : écrits*, Paris, Flammarion, 1975.

4. Jean-Louis BOISSIER, *La Relation comme forme, interactivité en art*, Genève, Dijon, Les presses du réel/Genève, Musée d'art moderne et contemporain 2009, p. 318.

1. *VRLux*, installation RV créée par Sébastien Kuntz, Judith Guez, Florian Reneau, Florian Costes, Charles Kaing, François Gutherz, *VRGeeks, GGJ 2013*.

2. Louis-José LESTOCART, ZOÏ KAPOULA, « Perception de

morceau n'est plus sur scène mais laisse place aux bruits des personnes, de l'environnement alentour.

Il y a [...], à l'origine de l'idée de participation, une ambition politique assez générale visant à faire sortir l'art des musées, à le faire aller dans la rue afin de s'adresser directement au plus grand nombre. [...] L'œuvre ouverte permettait ainsi au sujet-participant de se voir investi d'une « responsabilité » dont la division traditionnelle des rôles l'avait jusque-là déchargé. La frontière entre l'auteur et le spectateur d'une œuvre tendant alors si ce n'est à disparaître — tout au moins à devenir floue¹.

Les artistes cherchent à alors « développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action », tel que le décrit le mouvement GRAV (Groupe de Recherche en Art Visuel) dans son manifeste². Ils jouent sur les sens, et les sollicitent dans une relation plus sensible et profonde. Le spectateur ainsi s'étonne, se questionne, et marque une pause éclairant sa capacité à percevoir et agir. Citons Yaacov Agam, qui par ses tableaux³ incite à un déplacement pour que la totalité de l'œuvre soit vue : différents points de vue possibles, différents résultats de couleur. Ou encore Julio le Parc, qui expérimente plusieurs effets physiques créant ainsi des illusions visuelles, nous sortant de nos habitudes.

L'illusion n'est pas seulement une tromperie des sens, comme nombre de dictionnaires nous le rappellent, mais « révèle comment le cerveau traite les données sensorielles, elle apporte la preuve par l'erreur⁴ », comme le précise Jacques Ninio dans *La Science des illusions*⁵.

L'œuvre d'art se veut donc de plus en plus réactive avec le public et son environnement. Plus que de provoquer une action, plusieurs œuvres sollicitent le spectateur par différents moyens, afin de capter son attention. Remémorons-nous l'*Helpess Robot* (1969)⁶ de Norman White qui appelle par une voix enregistrée à la rencontre pour venir le toucher et l'aider à tourner. Aidée notamment par l'arrivée du numérique, on parle alors d'art interactif⁷. Le spectateur se retrouve face à des œuvres numériques qui réagissent en temps réel par le biais d'interfaces.

À la différence de la participation ou de l'esthétique relationnelle, l'interactivité ne met pas en avant une « socialisation » liée à la pluralité des spectateurs, mais fait beaucoup plus appel à l'implication d'un ensemble de subjectivités uniques.

De plus, il ne s'agit pas avec l'interactivité numérique, comme avec la participation, de construire un tout, ni même simplement de participer à une œuvre en mouvement, mais plutôt de réaliser l'œuvre, de la faire exister, lors de son activation, du temps propre de son actualisation⁸.

En 1970, Myron Krueger, avec *Vidéoplace* parle de réalité artificielle pour décrire ce monde numérique avec lequel le public réagit. Il ouvre ainsi la voie de l'utilisation des systèmes de réalité virtuelle (RV) en art. Mel Slater dans son article définit bien les caractéristiques de ce nouveau médium :

C'est un médium qui a le potentiel d'aller bien au-delà de tout ce qui a été expérimenté auparavant en termes de dépassement des limites de la réalité physique, en transformant notre perception de

1. Jérôme GLICENSTEIN, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *Artifices 4 Langages en perspective*, 1996.

2. *Assez de mystifications*, Manifeste du GRAV contenu sur un tract distribué lors de la 3^e biennale de Paris en octobre 1963.

3. Par exemple : *Double métamorphose III*, Yaacov AGAM 1968-69.

<<http://www.flickr.com/photos/24292879@N06/7102618777/>>

4. Jacques NINIO, *La Science des illusions*, Paris, Odile Jacob, 1998, p. 45.

5. Judith GUEZ, « Les illusions entre le réel et le virtuel dans de nouvelles frontières d'un art mixte au cœur de l'innovation numérique », acte du colloque *Images numériques : technique, idéologie, esthétique*, organisé par

le LESA (Laboratoire d'Étude en Science des Arts, Aix Marseille Université), Novembre 2012.

6. <<http://www.aeac.ca/mobius/detail.php?t=objects&type=related&kv=13907>>

7. « Je préfère donner deux indications seulement : premièrement, les arts interactifs impliquent une relation particulière à l'œuvre ; deuxièmement, si l'on en est venu à parler d'arts interactifs, c'est à partir de la notion d'interactivité qui est elle-même attachée au fonctionnement et à l'usage des ordinateurs. » p. 3 : Jean-Louis BOISSIER, « Les arts interactifs s'exposent-ils ? », ICHIM 05 - Digital Culture & Heritage / Patrimoine & Culture Numérique.

8. J. GLICENSTEIN, « La place du sujet dans l'œuvre interactive », *op. cit.*

l'espace, et en altérant de manière non intrusive les sens de notre propre corps¹.

De nouveaux espaces sont créés, amenant à solliciter de façon multisensorielle le public. Dans l'œuvre de Jeffrey Shaw, *Legible City* (1989)², nous sommes invités à monter sur un vélo et pédaler face à un univers virtuel sur lequel on agit de façon quasi-naturelle³ : en voyant l'objet vélo, l'action se joue dans notre cerveau. On utilise alors ce qu'on peut nommer un *schème comportemental*⁴, lié au savoir de l'utilisation de ce vélo. L'interface utilisée par Jeffrey Shaw crée donc une bonne continuité avec le monde virtuel et garde une cohérence : en pédalant, on avance dans le monde virtuel, ce qui nous fait croire qu'on y est. Elle nous rend donc présent dans ce monde inventé par l'artiste dans lequel notre corps est impliqué. « L'interactivité n'est pas la participation, même si dans toute interactivité, il y a un certain degré de participation. La participation est une attitude face à l'œuvre, alors que l'interactivité est une présence dans l'œuvre⁵ ». De même avec *Les Pissenlits* (1990) de Michel Bret et Edmond Couchot : le monde virtuel représente des pissenlits et c'est en soufflant sur l'interface, un simple micro, que les akènes s'envolent comme si on le faisait sur des vrais. Là encore, le fait de connaître le pissenlit et la façon dont les akènes s'envolent nous amène à rentrer en relation avec le monde virtuel, et à interagir de manière plus naturelle.

1. « *It is a medium that has the potential to go far beyond anything that has been experienced before in terms of transcending the bounds of physical reality, through transforming your sense of place, and through non-invasive alterations of the sense of our own body.* », Mel SLATER, « Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments », *Phil. Trans. R. Soc. B* December 12, 2009 364 1535 3549-3557; doi:10.1098/rstb.2009.0138 1471-2970, p. 1.

2. <http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php>

3. « On appelle naturel ce qui ne s'écarte pas de la manière habituelle d'agir », STENDHAL, *De L'Amour*, Paris, Flammarion, 1993, p. 88.

4. Cf. pour plus d'informations : Phillippe FUCHS *et al.*, *Le Traité de la réalité virtuelle*, Paris, Presses de l'École des Mines, 2006.

5. Jean-Pierre BALPE (dir.), *L'Art et le numérique*, Hermès : *Les cahiers du numérique*, vol. 1, n° 4, 2000.

L'évolution des technologies apporte ainsi sans cesse de nouvelles interfaces, qui permettent de capter de plus en plus de données émises par le public. Par exemple, le capteur *Kinect* de Microsoft qui reconnaît le mouvement de notre corps en entier, rend l'interface transparente non visible : nos actions semblent alors directement agir dans le monde virtuel. Le comportement du spectateur est ainsi étudié de plus en plus finement afin de lui faire croire qu'il peut agir dans le monde virtuel comme il le fait dans le monde réel.

Les installations interactives deviennent des lieux de rencontres dont l'espace polyesthésique promet des sensations insolites et des échanges intersubjectifs. Les spectateurs y vivent une expérience esthétique, à la fois, par le corps et par l'esprit⁶.

Notons également ces technologies qui permettent de placer le corps même du spectateur dans le monde virtuel comme le faisait Myron Krueger : de se voir comme dans un miroir, ou de voir notre ombre jouer avec d'autres ombres comme dans *Shadows Bag* (2005) de Scott Snibbe. Ou encore *Trackers The Year's Midnight* (2011) de Rafael Lozano-Hemmer, présentant un miroir dans lequel de la fumée est rajoutée sortant de nos yeux. Le fait de se voir dans l'œuvre provoque un rapport fort avec elle : on y est, on se voit, nos mouvements nous répondent dans cet autre espace modifié. Ces œuvres nous permettent donc de nous placer devant une entité vivante. Pouvons-nous essayer alors d'intégrer des systèmes intelligents autonomes dans le monde virtuel afin de retrouver cette idée de relation et de communication imprévisible, qui se construirait dans le temps de la rencontre ; d'une rencontre avec une entité au semblant « vivante » mais qui est différente de nous ?

Un art qui se vit

Certains artistes, en prenant comme exemple le vivant, ont ainsi créé de nouvelles relations œuvres/spectateurs. Des œuvres qui par le déve-

6. Chu-Yin CHEN, « Un monde pleinement énéacté », *Action/Énéaction, l'émergence de l'œuvre d'art*, X. Lambert (dir.), Paris, L'Harmattan, à paraître en 2014.

loppement informatique peuvent devenir de plus en plus réactives et complexes dans leur développement. Nous voyons alors apparaître des entités virtuelles capables de se générer¹, où l'artiste « plantant les graines », laisse ensuite sa création évoluer et le surprendre, perdant ainsi le contrôle sur le résultat final. Le spectateur quant à lui, dans l'interaction, apporte aux systèmes des éléments l'alimentant et même parfois sans lequel celui-ci ne peut exister pleinement.

L'installation *Quorum Sensing* (2002)² de Chu-Yin Chen, présente un écosystème de créatures artificielles qui s'affiche selon le placement du public, à ses pieds (tapis sensitif). Les créatures évoluent dans le système selon les conditions de leur environnement, donnant la sensation à celui-ci de découvrir et de faire vivre à ses pieds ces entités virtuelles au moment où il le désire. Cette autonomie fait émerger de nouveaux rapports d'interaction. Michel Bret va dans ce sens définir deux interactivités :

— la « première interactivité », ou interactivité de commande, qui est celle de la simple boucle rétroactive de la cybernétique et qui est à la base de la plupart des systèmes interactifs ;

— puis la « seconde interactivité » (par analogie avec la seconde cybernétique) qui apparaît dès lors que le système qui la produit est capable de se modifier lui-même au cours d'un apprentissage par lequel il interagit avec son environnement afin de s'y adapter. Il s'agit bien là d'un comportement que l'on pourrait qualifier d'« intelligent » et qui traduit le concept d'autopoïèse introduit par Francisco Varela³.

C'est ainsi qu'il crée avec Marie-Hélène Tramus un avatar qui a sa propre « intelligence » : la *funambule virtuelle* avec laquelle se crée un dialogue à double sens⁴. Le système ne se contente plus de répondre aux stimuli du spectateur, mais il va prendre en compte son environnement et y répondre en temps réel selon son traitement de l'information et apprentissage. L'œuvre se présente ainsi : une personne est placée avec un capteur de position en face d'un avatar virtuel qui tient en équilibre sur un fil. Ce dernier, grâce à son intelligence artificielle basée sur des algorithmes de réseaux neuronaux, va petit à petit apprendre des mouvements du spectateur devant lui et ainsi lui répondre par des mouvements plus ou moins similaires. Le spectateur sera alors amené à s'adapter dans le temps aux réactions de l'avatar, qui lui-même s'adaptera aux siennes. Et c'est dans ce rapport dialogique et éactif⁵, dans cette boucle perception/action qu'une relation va se construire entre l'œuvre et son utilisateur, espace d'émergence de nouvelles formes artistiques.

C'est donc dans ces œuvres interactives, empruntées d'une certaine « vie artificielle », qu'une relation particulière est créée. Nous devenons face à elles, plus que de simples spectateurs, une partie de celles-ci. Notre relation face à ses œuvres se retrouve enrichie par ce dialogue sans cesse réactualisé. Et c'est là, dans cette boucle interactive, qui se rapproche de nos relations naturelles, que nous retrouvons l'idée de « présence » : nous nous retrouvons plutôt ancrés dans la relation qui se réactualise en temps réel, comme dans une bulle entre les entités virtuelles et nous-mêmes. En perdant finalement le contrôle sur le résultat final de nos actions, nous nous laissons entraîner dans cette boucle qui, si nous l'accep-

1. Cf. Alain LIORET, Pierre BERGER, *L'Art génératif, jouer à Dieu...un droit ? Un devoir*, Paris, L'Harmattan, 2009.

2. <http://www-inrev.univ-paris8.fr/wiki/doku.php/OImembres/cychen/accueil#quorum_sensing>

3. Michel BRET, *L'Art à l'époque de sa numérisation*, organisé par l'unité de recherche Esthétique, Art, Synergie environnemental et Recherche en collaboration avec l'ISAM de l'Université de Gabès et l'Association des Arts et Cultures de l'Oasis, 11-12 Novembre 2005 à l'ISAM de Gabès, Tunisie :

<http://www-inrev-univparis8.fr/extras/Michel-Bret/cours/bret/art/2005/interactivite_intelligente/interactivite_intelligente.htm>

Pour quelques compléments : M.-H. TRAMUS, M. BRET, E. COUCHOT, « La seconde interactivité », in *Arte e vida no século XXI*, Organizadora Diana Domongues, UNESP, Brasil, 2003 et F.J. VARELA, *Connaître - Les sciences*

cognitives, tendances et perspectives, Paris, Seuil, 1989.

4. « Avec Marie-Hélène Tramus, je développais *La funambule virtuelle* puis *danse avec moi*, installations interactives mettant en scène des acrobates et des danseurs de synthèse munis de réseaux neuronaux les dotant de comportements « intelligents » » Michel Bret, *ibid.*

5. « manière dont le sujet percevant parvient à guider ses actions dans sa situation locale », FRANCISCO VARELA *et al.*, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 2006, p. 235.

tons, s'enrichit de plus en plus et construit une relation unique à chaque fois. Et c'est donc lors de cette relation, que nous pouvons nous sentir plus « là » dans l'œuvre. Nous y sommes, et les actions que nous faisons agissent sur ces entités virtuelles de manière plus naturelle, c'est-à-dire, plus proche de nos habitudes d'interaction avec notre environnement.

Il est alors intéressant ici de définir plus en détail ce sentiment de « présence », et pour cela revenir sur cette expérience de réalité virtuelle (RV) qui a introduit notre propos.

VRLux, une expérience de réalité virtuelle : création et réception

VRLux a été créé dans le cadre d'une association de RV, les VRGeeks, qui s'intéresse entre autres à toutes formes de création et d'exploitation des technologies liées à ce domaine. Notre grande préoccupation fut dans un premier temps de créer un univers virtuel, afin d'amener le spectateur à croire qu'il y est. Puis en second lieu, d'exploiter certaines propriétés de ce médium qu'est la RV : ainsi, brouiller la limite entre le réel et le virtuel, en jouant sur les illusions perceptives et provoquer une exploration temps réel de l'espace. Cette installation fut par conséquent créée en se plaçant du point de vue du spectateur, dans le souci d'interpeller certains canaux de perception et d'action. C'est donc de ce point de vue qu'il me convient de la décrire.

Je m'assois sur une chaise avec une table devant moi (d'une hauteur de bureau), on me place un casque de réalité virtuelle sur la tête. Je suis ainsi plongée dans le monde virtuel ; quand je tourne la tête, un capteur sur le casque synchronise mes mouvements avec la caméra virtuelle me donnant ainsi l'impression que je tourne naturellement la tête dans cet univers de la même façon que je le ferais en réalité. Étrangement, je retrouve une table en face de moi, des mêmes dimensions que la table réelle. 4 murs m'entourent et la pièce n'est pas très lumineuse. Je me rends alors compte qu'une bougie cylindrique

d'environ 10 cm de hauteur est posée sur la table, allumée. Une voix extérieure m'invite à la prendre. Je tends la main et à ma surprise je sens la bougie de mes doigts, la rugosité de la cire, le diamètre perçu, etc. Je la prends donc et la soulève (en réel) et vois en même temps la bougie virtuelle répondre à ce mouvement de la manière où je m'attendais à la voir bouger¹. Je comprends ainsi que la faible lumière vient de la flamme de la bougie. Connaissant les propriétés de cet objet, je la manipule avec soin et essaye de garder la flamme le plus droit possible. J'explore ainsi un peu plus la pièce en soulevant mon bras, à droite, à gauche, vers le bas... Je pose ou cogne de temps en temps la bougie avec la table et entends et ressens le choc de la vraie bougie avec la vraie table. Petit à petit je me laisse guider, sans trop me demander ce qui est réel ou virtuel. Je suis dans ce monde mixte, et je sais comment agir "dedans".

L'expérience propose ensuite plusieurs « tableaux » dans lesquels différentes interactions sont possibles : appuyer sur un bouton, brûler une corde, explorer et rendre visible certaines inscriptions sur le mur, etc. Du son accompagne également l'expérience, grâce à des écouteurs.

Cette installation a été exposée à plusieurs reprises². Il nous était alors très important de recueillir les propos des personnes pendant l'expérience (juste en regardant et écoutant, sans interférer) et après (par différentes méthodes : entretiens, questionnaires, enregistrements, etc.). Le public fut varié et avec des niveaux différents de connaissance de la RV. Cependant, à chaque fois, celui-ci comprenait comment interagir en

1. Pour compléter, la description technique : une vraie bougie est placée sur la table (non allumée) avec un capteur de 6 degrés de liberté (comme le mouvement possible par notre main), ce qui permet donc de récupérer en temps réel les données de position et d'orientation et de les utiliser pour faire bouger la bougie virtuelle.

2. Au salon de réalité virtuelle LavalVirtual2013, à la BPI/Paris, lors d'une réunion de l'association, en plus petit comité au CUBE.

tournant la tête et en manipulant la bougie. En sortant de cette expérience, il était souvent enthousiaste, et avec le désir de raconter ce qu'il a vécu, presque comme si cela lui était réellement arrivé : les actions qu'il faisait dans le monde virtuel semblaient similaires avec les actions dont il a l'habitude de faire pour, par exemple, manipuler une bougie allumée. Le spectateur était ainsi, bien « présent » dans le monde virtuel. Ce sentiment est bien connu et étudié de façon approfondie dans le domaine de la RV : Patrice Bouvier le définit dans sa thèse comme un « sentiment authentique d'exister dans un monde autre que le monde physique où notre corps se trouve¹ » ; d'y être comme si on y était et que ce monde nous entourait.

Présence et illusion

Je voudrais ici revenir sur les définitions de Mel Slater, un spécialiste de la présence dans les systèmes de RV afin de mieux comprendre en quoi ce domaine technologique peut apporter des médiums avec des caractéristiques particulières, permettant ainsi la création de nouvelles formes expressives. Dans son article *Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments*², il définit deux types d'illusions qui participent à caractériser cette « présence » dans ces systèmes de RV : l'illusion d'espace (*Place illusion*, noté Pi) et l'illusion de plausibilité (*Plausibility illusion*, noté Psi), dans l'interaction temps réel et l'immersion de ces mondes virtuels :

— l'illusion d'espace permet de « se croire là », dans l'espace. Devant une peinture, nous pouvons ressentir ce type d'illusion avec par exemple la technique de la perspective qui est utilisée pour que nous puissions mieux nous projeter et nous transporter dans cet espace qui ressemble à ce que l'on connaît de l'espace réel. Cependant, tout cela ne reste que de l'ordre du perceptif : « Nous

considérons Pi non pas comme un phénomène de l'ordre du cognitif, mais plutôt perceptif³ ». C'est donc par des processus personnels et complexes que l'on peut se croire « dedans » : selon l'imaginaire que l'on associe, selon ce que le tableau nous fait vivre, revivre. Si l'on est « happé » par l'œuvre, c'est avec un temps d'adaptation qui n'est pas forcément évident et propre à chacun. Alors qu'avec un système de RV, nos actions et perceptions sont prises en compte dans la création de celui-ci, pour nous permettre de « rentrer immédiatement » dans l'espace virtuel en nous accordant sur nos comportements habituels que nous avons dans la réalité. C'est ainsi, qu'avec *VRLux*, nous avons pu observer les personnes se sentir dans l'espace proposé dès qu'elles avaient mis le casque : elles tournaient la tête, et comme dans la réalité le monde virtuel autour y répondait, donnant alors ce fort sentiment d'y être grâce à l'exploration visuelle. Le sens du tactile est également sollicité, en disposant une vraie table et une vraie bougie à l'emplacement de leurs homologues virtuels. Enfin, le son simule les bruits de l'environnement et des interactions. C'est par la combinaison de ces différents stimuli que nous percevons l'espace virtuel. Avec ce type de dispositif, l'utilisateur est quasiment naturellement et quasi-instantanément « dedans ». Il est alors « englobé » dans l'œuvre, et en fait partie. La relation se construit d'elle-même en créant par l'interaction temps réel dans ce système une forte présence ;

— l'illusion de plausibilité permet de croire que quelque chose arrive comme si c'était réel (même si on sait que c'est virtuel)⁴. On peut croire face à un tableau que ce que l'on voit est plausible, qu'effectivement cela peut arriver, mais sans l'interaction temps réel directe, il nous sera plus difficile d'avoir l'illusion que cela arrive réellement, ou même mieux comme le précise Slater, que cela *nous* arrive. C'est donc par l'interaction et par une réponse du système qui semble nous être destinée, que cette illusion se renforce, et cela est d'autant plus vrai pour les systèmes de RV⁵.

1. Patrice BOUVIER, *La Présence en réalité virtuelle, une approche centrée utilisateur*, Thèse Université Paris-Est, 4 décembre 2009, p 49.

2. Mel SLATER, *Place Illusion and Plausibility Can Lead to Realistic Behaviour in Immersive Virtual Environments*, *op. cit.*

3. « We regard PI not as a cognitive but as a perceptual phenomenon », M. SLATER, *op. cit.*, p. 11.

4. M. SLATER, *op. cit.*

5. Plus un système est immersif et interactif selon des schèmes sensori-moteurs connus et plus ces illusions sont fortes.

Elle est donc plus de l'ordre du cognitif. Dans *VRLux*, le fait de sentir la vraie bougie dans ses mains et de la voir virtuellement semblait augmenter cette illusion¹. En observant les personnes utilisant la bougie et en les interrogeant après l'expérience, elles croyaient en effet que la bougie qu'elles tenaient était bien la bougie virtuelle, et que c'était par leurs actions que les éléments interagissaient : par exemple, brûler une corde, pousser un objet, éclairer la pièce. Plusieurs personnes ont même dit ressentir de la chaleur (alors que réellement rien n'était allumé). Les éléments devant la personne semblaient réellement interagir de façon cohérente avec ses actions/perceptions.

Ces deux illusions sont donc renforcées par l'interaction du spectateur avec le monde virtuel : lorsqu'il croit interagir le plus naturellement possible dedans, et donc y « être ».

Par la participation et l'interaction, l'artiste diminue donc l'espace entre son œuvre et le spectateur : la relation qu'il propose est enrichie de l'action même de ce spectateur. Des différents exemples cités ci-dessus, nous avons un aperçu de plusieurs manières dont l'artiste propose par l'intermédiaire d'interfaces de rentrer en relation avec son œuvre. Il en ressort ainsi différents degrés « d'interaction/présence » (selon le degré de présence et de l'implication du spectateur dans l'interaction). Une question se pose alors : lorsqu'une œuvre sollicite le spectateur avec un fort degré « d'interaction/présence » comme avec *VRLux*, cela ne nous contraint-il pas ? Nous enlevant ainsi une certaine liberté d'appréhender l'expérience ? En effet, nous sommes assis, face à une table, et plusieurs de nos sens et actions sont sollicitées, si bien qu'il est à ce moment difficile de faire autre chose que d'être dans cet espace virtuel (par le casque de RV sur nos yeux). Mais, nous

sommes aussi incités à librement explorer cet espace, et de par ces interfaces « naturelles », nous nous sentons « comme face à la réalité » : la bougie que l'on prend dans le monde virtuel comme si on le prenait dans le monde réel, nous permet d'explorer, sans nous poser de questions d'utilisation, ce nouveau monde qui s'offre à nous, nous laissant ainsi une liberté également de réaction qui s'apparente à nos réactions dans le monde réel. Finalement, par l'acceptation de la relation avec l'œuvre, nous ouvrons ainsi d'autres champs d'exploration où nous sommes libres à tout moment de réagir selon notre subjectivité propre. Jérôme Glicenstein précise :

Ce qui est mis en avant [avec l'interactivité], c'est d'abord la liberté du choix, l'exercice libre, éventuellement « privé », de la subjectivité du sujet-interactant².

C'est ainsi, dans l'interaction, entre présence et autonomie, que de nouveaux médiums apparaissent, laissant au créateur le choix de la relation qu'il veut construire. Libre ensuite au spectateur de se contraindre à l'interaction voulue, ou plutôt de se créer sa propre histoire dans la rencontre avec l'œuvre. De pouvoir laisser son imaginaire partir plus loin de par cette proximité : Avec les systèmes de RV, il a moins d'effort à faire pour rentrer dans l'œuvre, il y est ! Il lui reste alors le loisir de créer, de compléter, d'enrichir ou au contraire de refuser ce lien. C'est ici qu'à mon avis, outre un champ de création de ces œuvres, s'ouvre un champ d'observation³ devant ce spectateur libre de vivre l'œuvre. Des œuvres qui le sollicitent, qui l'interpellent, et qui lui laissent une part plus ou moins grande dans leurs relations : partant de celles qui ont besoin de lui activement pour s'accomplir pleinement, à celles qui déjà autonomes, l'attendent dans une interaction riche et éactive. Le spectateur garde alors la liberté de s'y confronter ou pas, de suivre les règles ou d'inventer, de trouver ses propres chemins de compréhension dans ce dialogue plaisant, surpre-

1. Certaines études montrent en effet qu'en sollicitant au minimum deux sens, l'illusion « d'y croire » devient plus forte : avec le sens du toucher et du visuel notons les expériences testées de « sortie de corps » qui sont exposées également dans l'article de Mel Slater ou dans Brent INSKO, « Passive haptics significantly enhance virtual environments », Doctoral Dissertation. Computer Science Department. Chapel Hill, NC. University of North Carolina, 2001.

2. J. GLICENSTEIN, *op. cit.*

3. Notamment avec les recherches en psychologie comportementale et cognitive : Cf. Edmond COUCHOT, *La Nature de l'art. Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, Paris, Hermann, 2012.

nant, ou dérangent. Un art qui se vit, ou Living Art¹, qui provoque différents comportements, et qui laisse également la liberté et l'autonomie partagée d'interagir.

Judith GUEZ

1. Florent AZIOSMANOFF, *Living art, l'art numérique*, Paris, CNRS, 2012.

La boucle action-perception-action dans la réception esthétique interactive

Quand apparurent les premières œuvres d'art dites « interactives » sur lesquelles le spectateur pouvait agir physiquement au moyen de diverses interfaces, leurs défenseurs arguèrent souvent du fait qu'elles provoquaient chez le spectateur un comportement « actif » mobilisant diverses ressources motrices, alors que les œuvres traditionnelles s'adressaient à un spectateur « passif », sous-entendant le plus souvent qu'elles possédaient en cette différence un coefficient d'art supérieur aux autres. Si ces tenants de l'art interactif étaient bien intentionnés, ils faisaient cependant deux erreurs. La première était que l'interactivité ne conférait aux œuvres aucune valeur artistique surpassant les œuvres non interactives, la seconde que la propriété de ces dernières était de susciter chez le spectateur un comportement essentiellement passif. Cette seconde erreur trouvait sa cause dans la croyance en ce que les œuvres d'art ne délivrent leur sens et ne donnent du plaisir qu'à la condition, non pas d'être simplement regardées, écoutées ou touchées, mais contemplées. Contemplées, c'est-à-dire considérées avec attention, amour, admiration, ravissement, selon le sens du verbe contempler qui vient du verbe latin *contemplari* signifiant embrasser par la pensée (*cum*), avec une concentration particulière, un champ d'observation (*templum*). Or, le mot *templum* renvoie quant à lui à un rituel divinatoire exécuté par des prêtres (les haruspices) consistant à tracer les limites d'un espace où seront édifiés temples, villes ou habitations. La contemplation serait pour l'esprit la voie d'accès à une réalité supérieure touchant au sacré. L'attitude contemplative – qu'elle soit à propos des œuvres d'art ou de tout autre chose – exigerait le recueillement de la prière, le détachement, l'immobilité du corps, l'isolement du monde extérieur. Les seuls mouvements recherchés sont ceux de l'esprit ou de certaines émotions considérées comme des mouvements de l'âme et non du corps : pas de ravissement ek-statique sans une

neutralisation des kinesthèses¹.

C'est ainsi que dans les discours sur la réception esthétique au théâtre on oppose la passivité du spectateur à l'action de l'acteur (Michael Fried) et, pour ne pas se limiter à cet art, la passivité du contemplateur (regardeur, auditeur, lecteur) à l'activité productrice de l'auteur d'une œuvre, une activité engageant toujours la motricité corporelle, comme peindre, sculpter, jouer d'un instrument, composer, écrire. Si l'on se reporte maintenant à l'étymologie du mot « passif » (du latin *passivus* de *pati* « souffrir, subir »), on en déduira que le comportement du contemplateur se caractérise également par le fait de subir et d'éprouver, voire de souffrir. La jouissance esthétique ne se donnerait aussi qu'au prix d'une certaine mortification. Ce qui n'est pas contradictoire avec le plaisir, puisque notre système cognitif-corporel est assez inventif pour prendre du plaisir dans le déplaisir. Cette croyance s'accorde avec une conception de la réception esthétique, et au-delà avec une conception de notre rapport au monde et à la connaissance, qui veut que la perception et l'action soient deux phénomènes distincts et indépendants.

Le mode APA dans la réception esthétique non interactive

Cette conception me paraît erronée. Un exemple de l'interdépendance entre la perception haptique et l'action motrice des muscles peut le montrer sans de longues explications. La main est par excellence un organe où la perception et l'action sont intimement intriquées. Les doigts, la paume, parfois le dos de la main, perçoivent en agissant, agissent en percevant. La main perçoit (explore, palpe, reconnaît) pour agir et agit (saisit, déplace,

1. Les kinesthèses sont les sensations conscientes de mouvements.

déforme) pour percevoir. L'action guide la perception qui à son tour guide la perception qui guide l'action..., dans une boucle rétroactive action-perception-action (boucle APA) auto-entretenu. La main prend pour comprendre. Cette faculté a sans doute été à l'origine du bond cognitif dans l'évolution de la pensée et dans l'inscription consciente de l'homme dans le monde¹.

La physiologie et la neurologie cognitives ont apporté depuis quelques années des précisions dans la compréhension des mécanismes de perception et une majorité de chercheurs s'accorde sur l'idée que la perception est un processus cognitif dynamique ouvert sur le monde fonctionnant sur le mode APA. Richard L. Gregory avait déjà montré dans les années 1970 que percevoir des formes consistait pour le cerveau à poser des hypothèses au sujet de ces formes en vue d'une action éventuelle, et que la confirmation ou l'infirmité de ces hypothèses était sanctionnée par l'action². Lorsque la main palpe un objet qu'elle ne connaît pas, le cerveau fait une hypothèse sur l'identité de l'objet et vérifie cette hypothèse par une nouvelle palpation, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il reconnaisse l'objet ou qu'il en acquiert une connaissance nouvelle qu'il emmagasine dans l'une de ses mémoires³.

Pour Francisco Varela et ses collaborateurs, la fonction de la perception n'est pas d'enregistrer mécaniquement un stimulus émanant du monde environnant, ni d'interpréter par des opérations logiques des informations qui proviennent de celui-ci, mais de faire émerger des structures cognitives nouvelles des schèmes sensorimoteurs qui par récurrence permettent à l'action d'être guidée à son tour par la perception. « [...] la perception et l'action, dit Varela, sont fondamentalement inséparables dans la cognition vécue⁴ ». Le sys-

tème neuronal se fonde sur cette boucle. Voir des objets ne consiste pas à en extraire des traits visuels appartenant à un monde prédéfini, mais à guider visuellement l'action vers eux. Les actions produisant des effets en *feedback* sur la perception, la boucle traditionnelle perception-action (ou entrée-sortie) doit être conçue comme une boucle APA. L'action est partie constitutive de la perception. C'est ainsi que l'organisme arrive, à la suite d'expériences vécues multiples entraînant des boucles APA, à se situer dans ce monde et à y agir pour maintenir son intégrité, bien qu'il n'en possède pas une représentation préalable. Le monde qui émerge de ces expériences devient *son* monde : c'est un monde « énéacté⁵ ».

Le regardeur devant un tableau ou une sculpture, le spectateur d'une pièce de théâtre, d'un film ou d'une performance, l'auditeur assis dans son fauteuil, le lecteur devant la page d'un roman, ne sont pas des éponges qui s'imbibent « passivement » d'images, de sons et de mots, mais des sujets en pleine activité sensorimotrice et proprioceptive⁶. Regarder un tableau, c'est déclencher un enchaînement d'actions (balayer la surface des yeux, aller et venir pour choisir le meilleur point de vue, le meilleur éclairage, s'isoler de l'environnement visuel et sonore pour se concentrer), c'est solliciter non seulement la vue mais le sens du mouvement ou « kinesthésie⁷ », ce sixième sens

p. 234.

5. Voir mes commentaires sur l'énéaction dans mon livre *La Nature de l'Art. Ce que les sciences cognitives nous révèlent sur le plaisir esthétique*, Paris, Hermann, 2012, sous-section « L'énéaction : une cognition incarnée », p. 27 et suiv.

6. La sensibilité proprioceptive, propre aux muscles, ligaments et os, se différencie de la sensibilité tactile (dite *extéroceptive*) et de la sensibilité viscérale (*intéroceptive*).

7. La kinesthésie fait coopérer entre eux la vision, l'audition, le toucher, le goût et l'olfaction. Différents capteurs de longueur, de force, de rotation, de pression, de frottement, de mouvement de la tête, équipent notre peau, nos muscles, nos articulations, notre oreille interne, et nous renseignent sur la position, l'inclinaison, la vitesse et l'accélération de notre corps, sur le sens du toucher et de l'effort. Toutes les informations issues de ces capteurs sont synchronisées par le cortex pariétal postérieur du cerveau qui reconstruit à partir d'elles une perception

1. La zone neurale en corrélation avec la main occupe, avec la bouche, une très large étendue dans le cortex somatosensoriel.

2. Voir Richard GREGORY, *L'œil et le cerveau*, Paris, Hachette, 1966.

3. Le cerveau s'aide aussi de la vue qui guide la main à distance dans une APA sensorimotrice.

4. FRANCISCO J. VARELA, EVAN THOMPSON, ELEANOR ROSCH et al, *L'inscription corporelle de l'esprit, sciences cognitives et expérience humaine*, Paris, Seuil, 1993,

qui fait coopérer entre eux les autres sens. Les artistes ont d'ailleurs compris intuitivement ces mécanismes et les ont exploités avec bonheur. Les impressionnistes et les postimpressionnistes ont inventé le mélange optique¹ pour forcer l'œil à effectuer un travail de synthèse inhabituel à l'époque chez l'amateur de peinture. Cette technique oblige le regardeur à aller et venir devant le tableau pour en énoncer le contenu perceptuel par une importante activité kiné-proprioceptive et sensorimotrice. Devant une sculpture, nous aimons de la même manière aller et venir, changer notre point de vue, toucher l'objet, en sentir les reliefs, les creux, la texture, le froid ou la chaleur si nous le pouvons, et si nous ne le pouvons pas, notre cerveau sait simuler ces sensations. La vision de certaines couleurs déclenche des résonances proprioceptives très spécifiques. Le bleu, par exemple, comme l'avait remarqué et commenté Merleau-Ponty, a des effets adductifs qui provoquent un mouvement du corps vers l'intérieur et donnent l'impression de se concentrer sur soi-même, au contraire du rouge qui a des effets abductifs contraires².

Les recherches dans ce domaine sont à l'heure actuelle de plus en plus nombreuses et précises, et profitent des progrès technologiques dans l'observation du cerveau avec un décalage temporel qui va en se réduisant. Les expérimentations sur la perception de la peinture, du cinéma ou de la musique sont les plus fréquentes et donnent lieu à d'abondantes publications, mais d'autres

domaines de l'art sont également examinés. Assez récemment, un groupe de chercheurs s'est intéressé pour la première fois aux résonances sensorimotrices et à leurs retentissements esthétiques manifestés par des spectateurs observant des performeurs en action³. Ces résonances peuvent se produire même dans le cas de la lecture qui semble être une occupation purement mentale sans grande résonance proprioceptive et sensorimotrice, mis à part le balayage des yeux. Des études ont montré expérimentalement que les actions des personnages décrites dans un roman lu par un sujet en observation (saisir un objet, courir, voire manifester une intention par des gestes) activaient des zones neurales habituellement stimulées lorsque des actions similaires sont commises par le lecteur dans la réalité. Ces actions simulées aideraient à la compréhension du texte⁴.

Résonances corporelles et empathie

L'intérêt pour les résonances corporelles suscitées par la perception des œuvres d'art n'est pas né subitement au siècle dernier. Déjà, vers le milieu du XIX^e siècle, Friedrich Theodor Vischer avait remarqué les réponses musculaires des spectateurs à la vue de certains tableaux. Ces observations furent reprises par Heinrich Wölfflin qui montra comment des architectures provoquaient également une résonance de cette nature chez le spectateur. Ces travaux furent poursuivis et développés par d'autres chercheurs⁵ et aboutirent au

unique et cohérente des relations de notre corps et de l'espace, une kinesthésie. Le sens du mouvement joue un rôle capital dans la résonance empathique en lui donnant le maximum d'amplitude. Il nous permet changer de point de vue, c'est-à-dire de référentiel spatial, de perspective et d'occuper le point de vue de l'autre en substituant notre propre regard à celui de l'autre. Voir Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, Odile Jacob, 1999, chapitre 2.

1. Le mélange optique consiste à obtenir par la juxtaposition de petites touches de couleurs pures un coloris unique et différent des couleurs de base, à partir d'une certaine distance ou en agitant le support. La juxtaposition de raies alternées rouges et vertes, par exemple, produit une sensation de jaune.

2. Maurice MERLEAU-PONTY, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 1945, p. 242.

3. Voir B. CALVO-MERINO, C. JOLA, DE. GLASER, P. HAGGARD, « Towards a sensorimotor aesthetics of performing art », *Consciousness and Cognition*, vol. 17, n° 3, 2008, p. 911-922.

4. Voir Nicole K. SPEER, Jeremy R. REYNOLDS, Khena M. SWALLOW, and Jeffrey M. ZACKS (Washington University in St. Louis), « Reading Stories Activates Neural Representations of Visual and Motor Experiences », *Psychological Science*, vol. 20, n° 8, 2009, p. 989-999.

5. Aby Warburg et Bernard Berenson ont prolongé cette recherche, le premier en s'intéressant au rapport entre les mouvements du corps dans la sculpture et les émotions censées être vécues intérieurement par ces corps, le second en développant la notion de « valeurs tactiles ». Remarque : si ces actions sont simulées

concept d'empathie auquel Theodor Lipps donna son plein sens. L'empathie est un état mental et corporel qui, pour en définir très succinctement les caractéristiques, simule la subjectivité d'autrui, en d'autres termes, c'est la capacité à se mettre à la place des autres¹. Je pourrais, ici, faire l'impasse sur cette notion et me limiter à évoquer les résonances sensorimotrices déclenchées par la boucle APA pour défendre ma thèse, mais l'empathie est un état mental et corporel très riche en résonances sensorimotrices et émotionnelles et intervient largement dans la réception esthétique. C'est l'empathie qui fait ressentir du vertige quand on voit Harold Lloyd se promener sur une poutre en équilibre au milieu des échafaudages d'un gratte-ciel en construction, qui nous étreint à la vue d'une crucifixion de Mantegna, qui nous fait éprouver dans la chair les coups de scalpel des toiles de Fontana, ou dans la gorge et l'abdomen les vibrations d'un chant. À noter, par ailleurs, que l'empathie est aussi un moyen de prévoir les intentions d'autrui (gestes de menace ou d'affection, etc.) qui peuvent mettre le destinataire d'une œuvre en résonance avec son auteur.

Une question reste toutefois en suspens : la question des émotions. Les émotions qui accompagnent l'expérience esthétique doivent-elles être considérées dans ce cas comme des états mentaux et corporels « passifs », autrement dit subis, éprouvés, isolés, et d'une certaine manière incontrôlés – ce qui donnerait des arguments aux défenseurs de l'attitude passive –, ou comme des états provoquant une certaine activité cognitive s'inscrivant dans le monde et portée par une intention tournée vers autrui ? Pour Antonio Damasio, les émotions sont déclenchées et exécutées sans que l'organisme en ait une conscience claire, comme dans la peur ou l'amour ; elles sont reconnaissables publiquement à travers des attitudes et des signes corporels précis. Mais on peut en prendre conscience et les contrôler. Elles interviennent, contrairement à ce qu'on a cru longtemps, dans la prise de décision et dans la pensée

mentalement, elles n'en sont pas moins ressenties.

1. Voir Jean DECETY, « L'empathie est-elle une simulation mentale de la subjectivité d'autrui ? », *L'Empathie*, A. BERTHOZ et G. JORLAND, Paris, Odile Jacob, 2004.

rationnelle. En outre, comme le souligne Marc Jeannerod : « Elles jouent aussi un rôle capital dans la communication interindividuelle² », en nous permettant d'accéder aux émotions des autres. Enfin, les émotions ressenties dans la fréquentation de l'art apportent à ceux qui les éprouvent certaines valeurs cognitives. La musique, par exemple, transmet des connaissances à travers les émotions qu'elle suscite ; elle permet notamment, comme le montre Sandrine Darsel, d'acquérir des émotions « ajustées³ ». Il est donc difficile d'apporter une réponse franche à la question posée en amont⁴.

Les recherches entreprises dans le domaine de la cognition et de l'art montrent que la réception esthétique s'enracine très profondément dans des mécanismes biologiques complexes qui mettent en branle la totalité du corps, non seulement la sensorimotricité, la proprioception et la kinesthésie mais également notre système végétatif et

2. Marc JEANNEROD, *La nature de l'esprit*, Paris, Odile Jacob, 2002, *op. cit.*, p. 45 et suiv.

3. Voir Sandrine DARSEL « Expérience musicale et éducation sentimentale », *Ce que l'art nous apprend. Les valeurs cognitives dans les arts*, S. DARSEL et R. POUIVET (dir.), Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2008.

4. Pour Marianne Massin, par exemple, la sensation de ravissement éprouvée devant certaines œuvres d'art, « est une expérience qui contracte les contraires : le bonheur et l'arrachement, l'apparente activité du rapt et la passivité du ravi. [...] la perte d'une identité et la promesse d'un devenir ; un suspens et un transport [...] ». Voir de cet auteur « Peut-on se priver du ravissement esthétique », J. MORIZOT et R. POUIVET (dir.), *Dictionnaire d'esthétique et de philosophie de l'art*, Paris, Armand Colin, 2007. Remarquons, par ailleurs, que la sensation de ravissement où le sujet a l'impression de se désincarner, de quitter son corps, ou de s'en tenir à distance (sensation de transport) s'apparente à ces curieuses illusions dites de « sorties du corps » dont les mécanismes cérébraux commencent à être compris par les neurologues et même simulés artificiellement (voir C. LOPEZ et O. BLANKE, *La Recherche*, n° 439, mars 2010).

neuro-endocrinien¹, nos humeurs². L'expérience esthétique énonce une pensée propre au corps et à son vécu, à la déstructuration et à la restructuration de ses organes et de leurs fonctions, hors de toute symbolisation, de tout langage. Elle nous détache de nos repères habituels, élargit notre palette émotionnelle et notre mode d'être au monde, notre connaissance de soi. Mais de cette pensée secrétée par ce « corps sans organe³ », pour reprendre Deleuze, émerge une autre pensée s'exerçant dans un domaine différent, capable de conceptualiser, de procéder par inférences, d'exprimer des croyances, d'émettre des jugements.

La boucle APA dans la réception esthétique interactive

Qu'en est-il alors de la réception esthétique et de la boucle APA, quand elle est déclenchée chez un observateur attentif, par ces dispositifs à visée artistique appelés « interactifs », capables de provoquer des actions et des résonances conscientes ou inconscientes ? Qu'apporte de différent cette nouvelle relation entre le spectateur et l'œuvre ?

Il faut d'abord rappeler que l'art interactif est né de la rencontre d'une idée et d'une technologie apparues en même temps (et non sans raison⁴) au début des années 1960. Une idée : la participation du spectateur. Une technologie : l'interactivité en temps réel.

Dans le domaine de la création artistique, une volonté nouvelle se manifesta à cette époque, chez

les artistes : associer les spectateurs, le public de l'art en général, à l'élaboration des œuvres, en les plaçant dans une position active se rapprochant de la vision des créateurs, dans un cadre défini de liberté. Projet qui transformait longtemps après la célèbre assertion (boutade ou prédiction ?) de Duchamp « ce sont les regardeurs qui font les tableaux » en « ce sont les regardeurs qui font réellement les tableaux », entendons par réellement : non plus mentalement, mais physiquement, en agissant directement et matériellement sur les artefacts. Notons aussi que l'idée de participation, qui était à la fois esthétique, philosophique, politique et économique, fut partagée sous différents aspects, au cours des années 1960, par la majorité des courants artistiques⁵. Il en résulta un profond bouleversement dans la relation esthétique et la triade auteur-œuvre-destinataire.

L'évolution technologique apporta alors une aide considérable aux artistes pour réaliser des œuvres participatives en leur fournissant un moyen technique totalement nouveau issu des avancées de l'informatique : l'interactivité en temps réel. Cette technique est caractérisée par la possibilité pour l'opérateur d'échanger des informations avec l'ordinateur au cours même du développement des calculs, avec un délai de réponse inférieur au seuil de perception. Cette technique n'existait pas sur les premiers ordinateurs qui ne rendaient leurs résultats que très longtemps, plusieurs jours au début de l'informatique, après l'introduction des données dans les machines. Le mot français « interactivité » fut formé vers 1980 à partir de l'adjectif « interactif » provenant lui-même de l'adjectif anglais *interactive* utilisé dans l'expression *interactive computer graphics*⁶ : une technique nouvelle au tout début des années 1960 qui permettait d'agir à l'aide d'un crayon électronique sur une simple ligne affichée sur un écran

1. Voir Jean VION-DURY, « Peut-il exister une interprétation neurologique de l'expérience esthétique du sublime ? », *Dans l'atelier de l'art. Expériences cognitive*, M. Borillo (dir.), Seyssel, Champ Vallon, 2010, p. 91-107.

2. Voir Pierre LIVET, « Les émotions esthétiques », *Approches cognitives de la création artistique*, M. Borillo (dir.), Liège, Mardaga, 2005.

3. Sur le concept de corps sans organe, voir Gilles DELEUZE, *Francis Bacon, logique de la sensation*, Paris, Seuil, 1989 et *L'Anti-Edipe*, Paris, Minuit, 1972.

4. Voir sur la question, Edmond COUCHOT, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, chapitre 3 : « Participation et déconstruction ».

5. Voir Frank POPPER, *Art, action and participation*, Londres, Studio Vista/ New York University Press, 1975.

6. Il existe en français les mots « interaction » (daté par *Le Robert* de 1876) et « interagir » (daté de 1966), mais « interactivité » (daté de 1980 avec « interactif ») est défini comme l'« Activité de dialogue entre un individu et une information fournie par une machine ». Sur l'interactivité numérique voir E. COUCHOT, *La technologie dans l'art...*, op. cit., p. 133-142.

vidéo relié à un ordinateur. Ce qui eut deux effets considérables : 1) le traitement de tout type d'information (visuelle, sonore, textuelle, gestuelle, tactile ou autre : température, rythmes cardiaques, respiratoires, cérébraux...) à partir de son plus petit élément constituant (le *bit*), et 2) la modification du rapport homme-machine. Très rapidement, au cours des années qui suivirent, le dialogue avec les ordinateurs se fit de plus en plus rapide et riche, grâce en partie au progrès des interfaces multimodales et de la programmation informatique.

Face à un dispositif artistique interactif, on ne pouvait plus dès lors parler de spectateur puisque celui-ci endossait le rôle d'un acteur. On forgea un nouveau mot : spectacteur¹. Mais ce mot-valise ne peut désigner qu'une situation propre à la réception interactive visuelle en général, il est inutilisable par exemple dans le cas d'une œuvre musicale ou d'un roman interactifs². J'utilise, quant à moi, des mots différents selon le sens particulier sur lequel insister. Observateur : pour mettre l'accent sur l'attention perceptive du sujet ; récepteur : pour renvoyer aux mécanismes de la communication (émetteur, message, récepteur) ; interacteur : pour souligner le rapport technique au dispositif ; destinataire : pour mettre en évidence le rapport triadique avec l'auteur (le destinataire) du dispositif ; ou encore auteur-aval, en relation avec auteur-amont : en référence au fait que l'œuvre interactive est énoncée par l'action de deux auteurs³.

Première et seconde interactivité

Pour répondre maintenant à la question posée à propos des changements causés par l'introduction de l'interactivité dans la réception esthétique, il

1. Doté, par ailleurs, d'une consonance étrangère à la langue française, ce mot est difficile à prononcer.

2. On a aussi proposé dans ce dernier cas le mot imprononçable de « lectacteur ».

3. À noter cependant que ces deux auteurs, l'un se tenant en amont, l'autre en aval de la production de l'œuvre, ne sont pas des coauteurs à la manière des coauteurs d'un roman ou d'une pièce de théâtre, car ces derniers sont tous deux à l'origine de l'œuvre et partagent le même projet.

faut relever d'abord que la grande diversité des dispositifs artistiques interactifs existants provoque des effets extrêmement variés sur la perception suivis d'actions qui le sont autant. Je ne retiendrai donc que les plus significatifs qui, s'ils sont les plus rares et les moins connus, présentent l'intérêt de rendre saisissables les tendances générales qui affectent l'évolution de la relation liant ces dispositifs à leurs destinataires. À l'examen des œuvres interactives, on constate que la réception esthétique a toujours lieu globalement sur le mode APA, à l'instar de la réception des œuvres non interactives. En revanche, le changement opère sur la manière dont les boucles action-perception-action s'entrecroisent et interagissent entre elles, et sur la multiplicité des résonances.

On note une amplification considérable des effets sensorimoteurs, proprioceptifs et kinesthésiques sur les interacteurs engageant physiquement leur corps dans la relation esthétique. Ce ne sera pas le mélange optique qui déclenchera chez le regardeur des mouvements de l'œil et des déplacements, mais, par exemple la possibilité qui lui est donnée d'intervenir dans une scène virtuelle tridimensionnelle en pédalant sur un vélo et en faisant surgir face à lui, sur un large écran, des phrases écrites avec des lettres en trois dimensions formant des maisons, des immeubles et des rues⁴, ce qui n'arrive pas dans la vie courante où personne ne lit avec ses pieds. Les artistes cherchent à placer les interacteurs dans des environnements virtuels 3D immersifs ou augmentés⁵

4. Allusion à l'œuvre de Jeffrey Shaw, *The Legible City*, 1990, cité virtuelle dont la structure est composée de mots et de phrases à l'intérieur de laquelle on peut se déplacer en pédalant sur un vrai vélo et en actionnant son guidon. Chaque interacteur trace ainsi son propre trajet dans la cité et fait une lecture-écriture personnelle et unique du texte caché.

5. La réalité augmentée est la superposition de données perçues directement par les sens : images, bruits, paroles, musiques, sensations proprioceptives, etc.) à des données virtuelles (visuelles, sonores, tactiles, etc.) calculées sur ordinateur et synchronisées en temps réel avec les premières. On peut, par exemple, se promener librement dans un site historique et lire des commentaires sur un écran embarqué ou sur un casque muni d'une visière spéciale, en dirigeant son regard vers les lieux ou les

les plus proches possible de la réalité, même si – ou d'autant plus que – cette réalité est une fiction. Pour obtenir le maximum de résonances kinesthésiques, ils multiplient les stimulations sensorielles et les possibilités d'actions en retour sur les dispositifs. Une typologie de ces combinaisons APA et de leurs effets affinerait la compréhension de cette esthétique.

Cette amplification des effets APA se combine avec l'évolution des techniques de programmation et le déplacement de la notion même d'interactivité. À une première interactivité (ou « interactivité du premier ordre ») fondée sur le mode déterministe stimulus-réponse (ou action-réaction) entre la machine et l'interacteur, enrichi d'un soupçon d'aléatoire pour rompre ce déterminisme, succède une seconde interactivité (ou « interactivité de second ordre ») qui s'intéresse davantage à l'action en tant qu'elle est guidée par la perception, aux processus sensori-moteurs, kinesthésiques et proprioceptifs, et plus généralement aux phénomènes émergents spécifiques de certains systèmes auto-organiseurs¹. Techniquement, aux modèles de simulation empruntés à la mécanique, à la physique, aux mathématiques ou à la linguistique, par l'interactivité du premier ordre, s'opposent mais aussi s'ajoutent des modèles issus des sciences cognitives ou des sciences du vivant qui confèrent aux œuvres des propriétés caractéristiques des êtres vivants et intelligents. Une vieille espérance se réalise, mais par un biais tout à fait inattendu : la fusion de l'art et de la vie : d'une vie artificielle. Une fusion paradoxalement favorisée par la science et la technique.

objets qu'on souhaite. Les dispositifs de réalité virtuelle peuvent être plus ou moins immersifs et multimodaux. Ils sont de plus en plus utilisés dans les jeux électroniques, les smartphones, le tourisme culturel, le cinéma et la télévision, la chirurgie, et beaucoup d'industries.

1. Voir, sur le sujet, Marie-Hélène TRAMUS, Michel BRET, Edmond COUCHOT, « A segunda interatividade. Em direção a novas práticas artísticas », in *Arte e vida no século XXI*, Organizadora Diana Domingues, UNESP, Brésil, 2003. Les notions d'interactivité du premier et du second ordre sont à rapprocher des notions de cybernétique du premier et du second ordre.

Quoique l'empathie puisse se porter sur des formes qui ne sont pas produites par de tels modèles, comme Lipps l'avait déjà montré², l'interactivité du second ordre facilite les projections empathiques. C'est une des raisons pour lesquelles ces techniques sont appréciées par les arts vivants aussi bien quand ils sont participatifs et intègrent le ou les interacteur(s) dans leur jeu que lorsqu'ils ne le sont pas et qu'ils s'adressent à des destinataires « contemplatifs », à l'instar de certains spectacles de danse, de marionnettes, de cirque, certaines pièces de théâtre ou opéras. Dans ce cas, ils mettent souvent en scène des créatures artificielles (avatars, robots) plus ou moins anthropomorphes avec lesquelles interagissent des acteurs réels³. Les projections empathiques des spectateurs visent alors à la fois ces acteurs et les artefacts virtuels. Mais il faut dire aussi que les relations empathiques ne se créent pas systématiquement ; elles dépendent de l'état mental, de la disponibilité de l'interacteur et du comportement moteur et émotionnel de l'artefact qui, s'il s'éloigne trop de celui de l'interacteur, risque de n'être pas ressenti par ce dernier.

L'interactivité, du premier ou du second ordre, s'accompagne d'une esthétique, voire d'une philosophie, fondée sur l'implication d'un corps percevant et agissant, sur le percept et non plus sur le concept. Elle fait sa chair de ce que le *conceptual art* a nommé et rejeté : les « scories de la perception⁴ ». À l'instar des arts non interactifs, les arts

2. Revoir l'exemple de la colonne dorique dont le fût renflé donne à l'observateur l'impression qu'elle ploie sous la charge de l'architrave et dont il ressent en lui-même cette charge par empathie.

3. Voir, à ce propos, *Transhumanités. Fictions, formes et usages de l'humain dans les arts contemporains*, I. MOINDROT et S. SHIN (dir.), Paris, L'Harmattan, 2013, et plus particulièrement « Expérimenter au théâtre avec les robots. Entretien avec Franck Bauchard ». « La question de l'autonomie, dit Bauchard, est la clé de la définition du robot. Ce ne sont pas des machines télécommandées. Ces problématiques sont donc de plus en plus proches de celles de l'acteur et, de façon générale, de plus en plus proches de la question d'une reprise des caractéristiques de l'homme dans la machine ».

4. Pour Kosuth, le *conceptual art* est un art débarrassé des « scories de la perception ». Les œuvres d'art

interactifs produisent des formes sensibles destinées à capter notre attention esthétique. Des formes qui stimulent l'un ou plusieurs de nos sens, apparaissant sur des écrans ou émises par des haut-parleurs si ce sont des formes sonores. (Lorsque je souffle sur une fleur de pissenlit virtuelle¹ pour en détacher les akènes, des images-mouvements apparaissent sur l'écran de projection : je vois les akènes qui s'envolent, plus ou moins nombreux selon la force et la durée de mon souffle.) Mais ces dispositifs produisent aussi d'autres types de formes. Dans le même temps que je souffle, je déstructure la hiérarchie organique de mon corps, je fais dériver l'une de mes fonctions biologiques automatiques et vitales non conscientes – la respiration, avec sa scansion rythmique régulière – vers une fonction expressive contrôlée qui fait émerger de mes actions-perceptions-actions des formes propres aux kinesthèses que les boucles APA engendrent dans mes muscles respiratoires, mes os, mes poumons, mon diaphragme. Ces formes se détachent sur le fond de mon schéma corporel respiratoire habituel, dès lors neutralisé, bruité, elles éveillent en moi un concert de sensations nouvelles avec lesquelles je joue, qui me donnent du plaisir et que ma mémoire enregistre en tant qu'expérience esthétique. Je souffle par petits coups brefs, longuement ou lentement, ou encore à perdre haleine jusqu'au vertige, pour tester les limites où mon corps s'asphyxie. Ce qui ne m'empêche pas de contempler les images que je produis, ni d'éprouver des sentiments, des humeurs – la nostalgie de mon enfance où je soufflais sur de vrais pissenlits –, ni d'élaborer des idées, des concepts et des jugements de valeur sur l'expérience que je vis.

Une externalisation des compétences créatrices

Avec l'interactivité du second ordre, un autre phénomène apparaît. Rappelons-nous que la participation du spectateur était sous-tendue par l'idée que l'auteur de l'œuvre avait la possibilité de déléguer au destinataire une part plus ou moins grande de ses propres compétences créatrices. Ce qui revenait à projeter les processus de création hors de leur source originelle, à les externaliser et à les partager. Et c'est bien là, le projet – cette fois explicite – de la seconde interactivité, lorsqu'elle introduit dans la programmation des artefacts des modèles empruntés à la biologie et à divers systèmes auto-organiseurs (automates auto-reproducteurs, algorithmes génétiques, réseaux de neurones, biomorphs, etc.) capables de doter les artefacts d'une certaine autonomie. L'interacteur a désormais la possibilité d'agir, à partir de son propre corps, sur des entités virtuelles (pas forcément anthropomorphes) dotées de compétences cognitives – certes, encore très primaires au regard de la complexité de l'homme –, mais réelles. Ce n'est plus seulement l'interacteur qui perçoit l'artefact, c'est l'artefact qui perçoit l'interacteur, interprète son geste, adapte sa réponse à celui-ci, lui renvoie son image comme à travers un miroir plus ou moins déformant. La triade destinataire-œuvre-auteur se modifie en profondeur, non dans sa structure, mais dans sa fonction : participer au projet d'externalisation des compétences créatrices humaines.

Edmond COUCHOT

– qu'il appelle des « propositions d'art » – sont des propositions analytiques dont le sens réside dans la définition qu'elles donnent d'elles-mêmes. Voir à ce propos *La Nature de l'Art, op. cit.*, p. 91-97.

1. Dispositif artistique interactif créé par M. Bret et E. Couchot, 1990. Dans cette œuvre, une ombelle de pissenlit (virtuelle) affichée sur un écran se dissémine sous l'effet du souffle (réel) que l'interacteur dirige sur un capteur situé face à l'écran ; les akènes se détachent alors, s'envolent et retombent en décrivant des trajectoires non déterminées. Puis, une nouvelle ombelle se forme prête à réagir au souffle d'une nouvelle interaction.

L'expérience fait œuvre : l'action corporelle créatrice

Nous pouvons parler d'art expérientiel¹ dès que l'intention première de l'artiste est d'agir sur le corps d'un individu à travers son œuvre. Cependant différentes catégories d'implication corporelle peuvent être réclamées par cet art. Certaines œuvres d'art expérientiel, comme par exemple le travail de Richard Serra, exigent, pour être vécues, une implication du sujet et de son corps. Pour vivre pleinement l'expérience de l'œuvre le sujet doit se déplacer autour, dans l'œuvre de l'artiste. Cependant, cette situation reste selon nous de l'ordre du « spectaculaire » car l'action, même si elle influe sur la réception, ne modifie en rien l'œuvre.

Le rapport dialogique instauré par une œuvre interactive implique un engagement corporel différent. Au travers de son interaction, le visiteur (nous le nommerons ainsi) est confronté à une œuvre dont il devient le co-auteur et qui évolue, en temps réel, simultanément à son expérience. L'interaction influe sur la réception de l'œuvre et modifie l'œuvre elle-même.

Nous n'établirons pas de distinction qualitative entre une œuvre non interactive, que nous qualifions de « spectaculaire », et une œuvre interactive. Il s'agit, dans ces deux cas, d'une expérience entière, mais selon nous de nature différente, entraînant un renouveau de l'expérience esthétique. Ce renouveau semble naître du fait que le visiteur de l'œuvre interactive, par son action « corporelle », peut modifier le contenu sensible, ou les modes de présentation de l'œuvre. De fait, nous considérons que l'expérience est différente selon les modalités d'actions proposées, et selon les conséquences de l'action sur l'œuvre.

Ainsi, nous aborderons la question du renouveau de l'expérience esthétique offert par les œuvres interactives. Pour ce faire, nous étudierons le dispositif et les particularités de la situation

interactive, puis, dans l'approche expérientielle – car centrée sur l'expérience du sujet – nous analyserons le vécu de son visiteur. Ces examens seront complétés et illustrés par des observations issues d'une étude comportementale menée sur l'œuvre *Vection* des artistes Olivier Lamarche et Nathanaëlle Raboisson.

La situation interactive, vers le « sujet expansé »

Nous définirons la situation interactive en trois points : son système figuratif, sa temporalité, puis son couplage visiteur/œuvre.

Son système figuratif

Le dispositif interactif déplace l'objet de la création en modifiant le système figuratif de l'œuvre. En proposant à ses visiteurs d'influer sur l'existence de l'œuvre, il construit de nouvelles conditions d'être au monde. L'œuvre interactive est une actualisation. En l'absence de son visiteur, l'œuvre existe potentiellement, en attente de l'action déterminant son existence sensible. L'œuvre spectaculaire nous habitue à disposer, sans contrainte, d'une représentation prédéterminée qui est celle de son auteur. Bien que le point de vue de chacun influe sur sa réception, cette œuvre, son contenu et son agencement, restent identiques. L'objet, œuvre spectaculaire, est immuable. Il est l'expression de la pensée intellectuelle et sensible de l'artiste traduisant ainsi sa relation au monde. Cet artiste propose une représentation subjective, la sienne, à interpréter intellectuellement et à vivre sensiblement par le spectateur (nous le nommerons ainsi).

À travers le dispositif interactif, l'artiste propose au visiteur, un environnement, avec un contenu sensible, les procédés de diffusion de ce contenu (construction d'un espace : parois, haut

1. Alva Noë, « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, vol. 7, n° 8-9, 2001

parleurs, etc.), puis les procédés d'apparition (modalités interactives). De fait, l'œuvre interactive simule les circonstances de notre rapport au monde. Chaque situation interactive est nouvelle, et le visiteur doit appréhender de manière « sensori-moteur » cette construction environnementale afin de se l'approprier. L'interaction permet d'actualiser cet environnement qui se « présente » en temps réel à son nouvel auteur. Cet environnement fait office de réalité temporaire pour son visiteur.

L'œuvre spectaculaire propose à son spectateur d'expérimenter une interprétation, celle que l'artiste fait du monde. Grâce à l'interaction et à la co-autorialité qu'elle instaure, le visiteur d'une œuvre interactive expérimente directement une « présentation », dont il est l'acteur. La position du sujet n'est plus frontale, mais centrale.

Sa temporalité

Dans les œuvres spectaculaires, les temps de la création et de la réception sont généralement des temps longs et dissociés, directement liés à l'idée de support. L'action du spectateur crée une expérience dont la temporalité est liée à la réception de l'œuvre.

Le dispositif interactif, non actualisé, est un contenant. Cette « œuvre contenant » a une forme générale, soit une architecture et une organisation spécifique et déterminée de ses composants. De l'actualisation des données, ou de la création de données, par le visiteur, qui actionne les interfaces d'entrées et/ou de sorties selon le programme du contenant, résulte la forme processuelle de ce que nous nommerons l'« œuvre contenu ».

Le temps de l'œuvre contenu est intrinsèquement lié au rapport dialogique action/réception. L'interaction crée une expérience dont la temporalité est immédiate, liée à la présentation de l'œuvre en temps réel en fonction de l'implication du visiteur. Ce « temps de l'interaction » permet la construction d'un « je immanent » dont la temporalité fusionne avec celle de l'œuvre. L'œuvre émerge, comme prolongement d'un vécu à la première personne.

Le couplage œuvre/visiteur

Les interfaces démultiplient les possibilités d'action du sujet en l'appareillant au mieux selon l'objectif escompté par l'artiste. Edmond Couchot parle de « sujet interfacé¹ » ; hybridation du sujet avec des processus computationnels, à travers les interfaces. De nouveaux outils d'externalisation, de plus en plus pertinents et précis, permettent « d'acter » l'appareil sensoriel du visiteur, et ainsi de démultiplier ses modalités perceptives. Ainsi, la conscience réflexive du sujet et de ses relations habituelles avec l'environnement est altérée ; le sujet doit se redéfinir.

Nous pensons que les interfaces tangibles réduisent les qualités de l'expérience interactive. Le visiteur, avec l'interface en main (ou autres systèmes portatifs, embarqués), centre son attention sur l'outil et son maniement. L'interface externalise la fonction sollicitée du sujet, en induisant une posture spécifique de l'utilisateur qui génère un rappel à l'ordre du corps en tant qu'opérateur. Une trop forte concentration intellectuelle liée à l'appropriation de « l'outil interface » peut, selon nous, réduire l'accueil des données sensorielles de l'œuvre, être un frein à la réceptivité.

Certaines interfaces reprennent des schèmes comportementaux habituels afin de réduire leur temps d'appropriation. Cependant, il semble que l'interfaçage tangible (comportementale ou non) maintienne le sujet dans une position de spectateur. Même si ce dernier est actif et participe de l'actualisation de l'œuvre, l'interfaçage oblige le sujet à s'extraire de l'environnement pour être attentif à sa manipulation. Comme nous le verrons dans le paragraphe sur le modèle éactif, cette situation interactive nous semble proche de l'œuvre spectaculaire.

Les modalités interactives sont les liens entre les points d'interaction, les gestes, et les informations extéroceptives qui en résultent. On conviendra qu'il existe des dispositifs interactifs aux modes conversationnels de qualités variables. La première situation interactive serait de type action/réaction, dans laquelle le visiteur a un rôle

1. Edmond COUCHOT, *La Technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p. 226.

« déclencheur ». Ce dernier actualise l'œuvre, mais se retrouve immédiatement en position d'observateur du contenu déclenché. Un mode dialogique s'installe ici, mais la boucle rétroactive est trop longue pour que l'action influe sur la réception. Pour que l'action et la réaction se codéterminent, la boucle rétroactive doit être continue. Cela est rendu possible par des situations interactives de type action/création qui permettent une action simultanée à la perception. Dans ce dernier cas, le mode dialogique instauré permet de tendre vers ce que nous avons nommé le temps de l'interaction.

Vection est une installation sonore immersive et interactive conçue en 2011 par les artistes Olivier Lamarche et Nathanaëlle Raboisson et explorant les technologies développées au MotusLab¹. *Vection* a été créée pour l'étude comportementale menée à la Cité des Sciences et de l'Industrie, à Paris, de novembre 2011 à janvier 2012.

Lorsque le dispositif *Vection* n'accueille pas de visiteur, une ambiance sonore bucolique est diffusée dans l'installation. Dès que le visiteur est détecté, cette ambiance disparaît, et laisse apparaître un nouvel environnement sonore, plus mécanique, suggérant à la personne qu'elle est désormais active sur l'environnement : chaque geste et chaque déplacement modifie le contenu et ses modalités de diffusion. Le visiteur de *Vection* évolue seul, dans une pièce d'une surface minimum de quatre mètres sur trois, entièrement occultée. La durée de sa visite lui est laissée libre. Il ne manipule aucune interface.

Vection est un environnement uniquement sonore, diffusé en octophonie et spatialisé, dont le contenu et son évolution dépendent des gestes et déplacements du visiteur. Un tel interfaçage permet de construire et de diffuser du symbole en donnant au geste la capacité de créer du sens. *Vection* construit une réalité particulière, c'est-à-dire un rapport sujet/monde déstabilisant, dans laquelle le visiteur doit se redéfinir afin de pouvoir agir intentionnellement en usant des nouvelles potentialités sensori-motrices proposées par les artistes.

L'action du visiteur permet de construire l'environnement œuvre en temps réel. Cette temporalité spécifique, liée à la simultanéité du geste et de l'écoute, conduite dans la forme processuelle de l'œuvre, lie l'environnement au sujet à travers son expérience. Le dispositif est invisible et sa manipulation intuitive. Le visiteur ne perçoit plus uniquement par un sens isolé, mais par le corps. C'est l'apprentissage du corps attentif à lui-même, à ses gestes, à ses déplacements et de son rapport à l'environnement, à la manière dont il va influencer et modifier ce dernier, à « ses sons », que donne à expérimenter et à vivre le dispositif.

Ce dispositif crée un « sujet expansé », somme de « je immanent », devenant partie intégrante de l'environnement grâce à ce que nous nommerons ses associations « gestosensorielles » (gestoauditives, gestovisuelles, etc.).

L'approche expérientielle de l'œuvre interactive, vers l'action corporelle créatrice

Après avoir dégagé les particularités de la situation interactive, l'absence d'interface tangible nous semble propice à une expérience singulière, que nous allons définir dans cette deuxième partie.

Le modèle éactif

Le paradigme éactif est, à notre avis, le modèle idéal permettant de mieux comprendre les processus cognitifs qui ont lieu dans le dispositif que nous étudions.

Le biologiste, neurologue et philosophe chilien Francisco Javier Varela, en collaboration avec Humberto Maturana, invente à la fin des années 90 le concept d'autopoïèse. Ce concept définit la propriété d'un organisme vivant à se définir lui-même, au fil des interactions avec son environnement. Cette capacité d'adaptation est rendue possible grâce à l'éaction. Cette notion définit le sujet comme étant le résultat sans cesse renouvelé du couple perception/action. Dans la théorie de l'autopoïèse, la notion de couplage structurel permet d'appréhender la relation sujet/monde et se définit par la structure sensori-motrice du sujet (son corps) dans son environnement. Le sujet y devient un système autonome et dynamique, qui

1. Laboratoire de recherche de Motus, <<http://www.motus.fr/Recherche.html>> [consulté le 15 août 2013].

se transforme face aux perturbations provoquées par sa confrontation avec l'environnement. Il voit ainsi son monde émerger du couplage structurel qu'il entretient avec son environnement. Sujet et environnement sont codéterminés.

Le modèle éactif peut être appliqué au processus de réception de toutes œuvres, interactives ou non. Le « faire émerger » caractérise la relation du sujet et de l'œuvre, le processus de réception en général. Cependant, il nous semble que la situation interactive sans interface embarquée est propice à un couplage structurel complexe, différent de celui lié à l'œuvre spectaculaire ou interactive avec interface. De ce couplage complexe émerge la particularité de l'expérience d'un dispositif comme *Vection* par exemple.

Nous résumons ci-dessous, schématiquement, pour trois catégories d'œuvre, les modèles éactifs et les différents couplages structurels s'y rapportant, puis nous expliciterons plus bas la spécificité du couplage que nous étudions.

– L'œuvre spectaculaire

Les acteurs du modèle : le sujet, l'œuvre

Les acteurs du couplage : le sujet, l'œuvre

Émergence : expérience de l'œuvre

– Le dispositif interactif avec interface

Les acteurs du modèle : le sujet, l'interface, l'« œuvre contenant »

Les acteurs du couplage : le sujet, l'« œuvre contenant » *via* l'interface

Émergence : expérience de l'« œuvre contenu »

– Le dispositif interactif sans interface

Les acteurs du modèle : le sujet, l'« œuvre contenant », l'« œuvre contenu »

1. Les acteurs du premier couplage : le sujet, l'« œuvre contenant »

Émergence : expérience de l'« œuvre contenu »

2. Les acteurs du deuxième couplage : le sujet, l'« œuvre contenu »

Émergence : expérience de « l'action corporelle créatrice » qui fait œuvre

Toute expérience esthétique est empreinte de la relation sujet/œuvre. Or, chaque catégorie d'œuvre implique une posture spécifique du sujet.

Les œuvres de Richard Serra ou de Olafur Eliasson sont des exemples d'œuvres expérientielles dans lesquelles l'expérience esthétique se construit à travers l'exploration de l'œuvre, et où, en retour, le corps est « marqué » par cette exploration. Nous souhaitons défendre la particularité de la situation interactive sans interface embarquée. L'implication corporelle requise par cette situation y est tout aussi importante mais selon nous d'un enjeu autre. La seule « exploration », de *Vection* par exemple, ne suffit pas à l'expérience de l'œuvre car l'interaction mise en place par un tel dispositif ne permet pas uniquement la relation sujet/œuvre, mais aussi la création d'un contenu, en cohésion avec le sujet. L'approche neurophysiologique que nous ferons plus bas confirme en effet l'importance de l'efficacité de l'action dans l'expérience de telle œuvre. L'œuvre n'est pas uniquement le contenu sensible créé par l'interaction – contenu qui est bien souvent éphémère de fait de l'actualisation en temps réel – mais aussi et avant tout l'expérience de l'interaction. L'expérience esthétique ne se construit plus seulement dans la relation sujet/œuvre, elle devient cet état que nous nommons « action corporelle créatrice » où sujet (corps) et œuvre sont solidaires, interdépendants et empreints l'un l'autre.

Si nous revenons à nos différents modèles et couplages, nous constatons que, selon la nature de l'œuvre, les acteurs du couplage diffèrent. La spécificité de la situation interactive sans interface réside dans les différents niveaux de couplage et d'émergence qu'elle propose. Comme nous l'avons amorcé plus haut, la distinction qualitative faite sur l'interfaçage se poursuit ici. L'apprentissage du fonctionnement de l'interface outil, son appropriation, bloquent selon nous l'accès au deuxième niveau de couplage qu'offre le dispositif sans interface. L'interface, enferme le visiteur dans une situation de manipulateur, en accaparant son système sensori-moteur. De fait, ce dernier ne peut être acteur du couplage sujet/œuvre contenu. Or, c'est l'expérience de ce couplage qui va selon nous conditionner et construire l'« action corporelle créatrice ».

Dès lors, nous postulons que le couplage sujet/œuvre contenu, positionnant le sujet dans une situation sensori-motrice inédite, nécessite pour le visiteur une réévaluation interne et un apprentissage particulier.

Le savoir-faire interactif

Le couplage sensori-moteur offert par un dispositif sans interface tangible exigerait un nouveau savoir-faire ; de nouveaux schémas d'action, que le visiteur inexpérimenté ne connaît pas, ne maîtrise pas, ne possède pas et qu'il doit appréhender et apprendre à « contrôler ». Ce savoir-faire est le *geste interactif*. Le visiteur n'ayant jamais vécu cette situation, devrait apprendre à se mouvoir, non pas pour marcher ou pour saisir un objet, mais pour produire du son, de l'image, du sens. L'acquisition de ce geste interactif nécessiterait certaines réévaluations voir acquisitions de comportements moteurs et donc perceptifs. Ces processus d'appropriation nous ont orienté vers la notion de schème en tant que système d'organisation du mouvement et d'opérations. Grâce aux recherches du psychologue et biologiste Jean Piaget, nous avons trouvé dans le modèle constructiviste un moyen de comprendre les processus d'acquisition mis en œuvre dans le développement des connaissances liées à l'acquisition motrice et à l'usage « pratique » du geste interactif.

Le constructivisme suppose que l'image de la réalité qu'a le sujet est le résultat de son interaction avec celle-ci, et non une simple représentation. Cette théorie de l'apprentissage considère donc non seulement le couple sujet/environnement dans le processus d'acquisition des connaissances, mais également l'expérience, soit le vécu du sujet.

En tant que biologiste, Jean Piaget considère l'esprit, l'intelligence, comme une des formes prises par l'adaptation biologique face aux conditions changeantes du milieu. L'intelligence serait donc un cas particulier de l'adaptation biologique. (Nous voyons ici la limite du modèle Piagétien face au modèle éactif. F. J. Varela considère le biologique et la cognition comme étant coextensifs, tandis que J. Piaget subordonne encore le biologique au cognitif. Toutefois le constructivisme initie le modèle éactif en cela qu'il prend en compte, dans le développement cognitif, le couple sujet (action sensori-motrice)/environnement et leur codétermination.)

J. Piaget aborde l'étude de la connaissance en considérant deux aspects en interaction. Selon J. Piaget, l'assimilation est l'incorporation d'éléments du milieu à l'organisme, et l'accommo-

modation est la modification de l'organisme en fonction des modifications du milieu. Les mêmes processus d'assimilation et d'accommodation seraient à l'œuvre lors de l'expérience d'un dispositif interactif sans interface tangible.

À la suite de structurations successives dues aux différents stades du développement, l'adulte arrive à un équilibre final. La proposition nouvelle de couplage représenterait pour lui une perturbation de cet équilibre atteint et ferait naître un nouveau niveau d'adaptation, celui des nouvelles structures d'intelligence liées aux nouvelles habilités. Lors de l'étude comportementale menée sur *Vection*, nous avons pu analyser des captations vidéo infrarouges de 166 visiteurs. Ces derniers, en grande partie, lorsqu'ils pénètrent dans l'installation, expérimentent le dispositif en agissant selon des schémas d'action simples, connus, qui ne demandent pas d'efforts cognitifs supplémentaires liés à un apprentissage : danse, mouvement de gymnastique, de nage, etc. Dans cette phase de contact, le visiteur cherche un point d'encrage dans l'installation. Lorsqu'il détecte un point d'interaction, c'est-à-dire un point de dialogue entre le sujet et l'œuvre contenu, il rentre dans une phase d'exploration durant laquelle il s'approprie le couplage sensori-moteur. À ce stade, si le visiteur n'a jamais été confronté à une telle situation, il va devoir élaborer de nouveaux schémas d'action. Dans ce cas il y a accommodation entre l'organisme et le milieu. S'il a déjà vécu une situation similaire il va pouvoir puiser dans des schémas préexistants pour répondre à la situation. Dans ce cas l'apprentissage du nouveau couplage est facilité, il y a assimilation entre l'organisme et le milieu. En effet, nous avons constaté dans notre étude comportementale sur *Vection*, que les musiciens ont souvent plus de facilités à comprendre les modalités interactives que les non musiciens. L'étude comportementale nous a permis de chiffrer les informations suivantes : la vitesse de déplacement, la vitesse d'exécution des gestes, la surface d'occupation du dispositif, l'amplitude des gestes. Nous avons pu conclure que la phase d'exploration est caractérisée par des vitesses de déplacement et d'exécution des gestes plus lentes que durant la phase de contact. Nous pouvons expliquer cela par la concentration et l'écoute attentive, que requiert l'appropriation du couplage sensori-moteur. La phase de pratique est

caractérisée par des vitesses de déplacement et d'exécution des gestes plus rapides, que nous avons assimilées à un comportement de maîtrise du geste interactif. Les musiciens ont une phase de contact très brève voir inexistante (10 secondes en moyennes pour les musiciens, contre 1'20 sec. en moyenne pour les non musiciens). Le point d'interaction lié au bras droit est systématiquement trouvé. La phase d'exploration, alors qu'elle qualifie la plupart des visites, est plus brève chez les musiciens qui semblent rapidement vouloir exploiter l'aptitude expressive offerte par le dispositif. Les gestes effectués sont cohérents avec les modalités proposées. La vitesse d'exécution est rapide (6,11 mètres par seconde en moyenne pour un musicien, contre 3,2 m/s en moyenne pour un non musicien). Nous supposons que ce panel, de part sa pratique instrumentale, possède des schèmes sensori-moteurs favorisant l'apprentissage des modalités interactives de *Vection*, qui est un dispositif lié à l'exploration sonore. Le visiteur adapte un schème déjà existant pour répondre à la situation qui se présente à lui. Le visiteur peut également déjà posséder le schème sensori-moteur correspondant au couplage. En effet, nous avons constaté lors de notre étude, que lorsque un même visiteur renouvelle l'expérience, les comportements liés à la phase de contact sont absents. Le visiteur développe rapidement un comportement où il approfondit la connaissance du couplage en s'appropriant ces schèmes d'action pour, dans une troisième phase pratique, en exploiter le potentiel expressif. Le dispositif mis en place par l'artiste peut se transformer en véritable instrument lorsque les schèmes d'action qu'il propose sont assimilés par le visiteur.

Cet instrument, à travers un savoir-faire que nous nommerons geste interactif, permet au visiteur de s'exprimer de manière inédite.

Le sujet expansé

L'approche neurophysiologique que nous allons faire du geste interactif, complète celle psychologique exposée ci-dessus, car elles permettent, ensemble, d'étudier l'agent « sujet » du modèle éenactif.

Un dispositif de substitution sensorielle complète ou remplace une ou plusieurs fonctions d'un organe sensoriel défaillant à l'aide d'un autre

organe sensoriel valide. Nous pouvons prendre l'exemple du TVSS (*Tactile Vision Substitution System*) développé par Bach-y-Rita qui convertit une image optique, captée par une caméra vidéo, en une stimulation électrique ou vibro-tactile sur une matrice de stimulateurs tactiles en contact avec une partie du corps comme le bas du dos, l'index, l'abdomen ou la langue. Une fois le fonctionnement du système acquis, les utilisateurs, actifs, semblent clairement dissocier la sensation tactile de la perception de l'objet ainsi traduit. Plus l'apprentissage avance, plus la sensation est immédiatement traduite en perception (traduction mentale de l'objet), l'utilisateur oubliant le système de traduction. La sensation est ainsi traitée en terme sémantique.

L'interfaçage à distance, considéré comme un système de substitution sensorielle, offre une potentialité d'action rare en permettant au sujet d'agir à distance sur son environnement. Il ne s'agirait donc pas, dans cet interfaçage, de pallier à un sens défaillant grâce à un autre, mais plutôt, de proposer à un sens une nouvelle potentialité effective sur l'environnement.

Le Professeur Alain Berthoz (Chaire de physiologie de la perception et de l'action au Collège de France) désigne, en sus des cinq sens ordinairement nommés, un sixième sens, réunissant l'ensemble des capteurs sensoriels et nous permettant d'analyser le mouvement et l'espace : le sens du mouvement¹ ou kinesthésie. Il s'agirait donc, pour notre étude, de comparer l'interfaçage à distance avec un système de substitution sensorielle permettant au sens du mouvement d'acquiescer une nouvelle potentialité, « expressive ». Et donc, plutôt que de pallier un sens défaillant, de pallier une défaillance dans l'utilisation de ce sens en dénotant un déficit d'attention dans son utilisation. La qualité expressive du mouvement étant en effet peu prise en considération au quotidien (sauf cas des danseurs, instrumentistes, sportifs de haut niveau, etc.), l'interfaçage à distance proposerait une nouvelle configuration, permettant au sens du mouvement de s'exprimer via de nouvelles potentialités sémiotiques (son, lumière, image etc.). Nous développerons cette vision

1. Alain BERTHOZ, *Le Sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

méliorative de l'interfaçage à distance en conclusion de cet article, grâce aux travaux du philosophe Richard Shusterman.

Alain Berthoz définit la notion de schéma corporel comme un mécanisme d'identification du corps propre par le sujet, une sorte de modèle interne des limites corporelles du « je ». Ce modèle interne en rapport avec l'environnement, peut être inné, ou bien acquis, « constitué par l'activité, le jeu, l'expérience, l'apprentissage¹ ». Face aux couplages sensori-moteurs inédits proposés par certains dispositifs d'interfaçage à distance, nous postulons que le visiteur en action doit réévaluer son schéma corporel.

Ce sont les études menées par Iriki Atsushi et Miki Taoka² sur les aspects neurophysiologiques de l'utilisation d'outils et de l'influence de cette utilisation sur le schéma corporel et la représentation de l'espace qui nous permettent de poursuivre notre hypothèse.

Au niveau cérébral, ce sont les neurones bimodaux qui sont à la base de l'intégration sensorielle. Ces neurones présentent la particularité de répondre à des stimulations dans des modalités différentes. En ce qui concerne les neurones bimodaux répondant aux modalités visuo-tactiles, Iriki Atsushi et Miki Taoka travaillent, chez le singe, sur un neurone bimodal visuo-tactile dont le champ récepteur tactile correspond à la face palmaire de la main droite. Le champ visuel correspond à cette même main puis à l'environnement immédiat (que le singe regarde sa main ou non), ce qui montre que le singe aurait une représentation de son espace péri-personnel (à portée de main), liée à tout ou partie de son corps, et non à une image rétinotopique. Après avoir exercé des singes à l'utilisation d'un râteau pour récupérer de la nourriture, on observe, et ce rapidement (5 min), que le champ récepteur visuel des mêmes neurones bimodaux s'est élargi, de l'environnement immédiat, à un environnement plus large

englobant toute la zone accessible avec le râteau. L'étude précise que l'extension du champ récepteur visuel est provisoire (3 min.), et qu'elle n'est constatée que lorsque l'outil est utilisé de façon fonctionnelle.

L'étude faite par S. Aglioti³, chez des humains souffrant de lésions du lobe pariétal droit (Le lobe pariétal est le site d'intégration des données sensorielles ; une lésion du lobe pariétal droit entraînant la plupart du temps un syndrome neuropsychologique d'héminégligence gauche), a démontré l'intégration d'un objet dans le schéma corporel humain, lorsque cet objet est habituellement lié au membre gauche (la personne ne reconnaît plus l'objet lié à l'hémisphère gauche de son corps).

Les premières études des conséquences de l'utilisation d'outils sur le schéma corporel ont été faites par Frassinetti Francesca et Anna Berti⁴ chez des patients également atteints d'héminégligence. En voici les conclusions :

- l'outil est intégré dans le schéma corporel, cette intégration redéfinissant les frontières entre espace péri-personnel et extra-personnel (hors de portée).

- dans l'espace péri-personnel, l'héminégligence est persistante que cela soit avec l'utilisation d'un outil physique (bâton) ou virtuel (pointeur laser ; NB : le faisceau laser ne prolonge pas physiquement le bras.)

- dans l'espace extra-personnel, l'héminégligence persiste uniquement avec l'utilisation d'un outil physique. Le pointeur laser (par exemple) ne suffit pas à étendre le schéma corporel.

Des études complémentaires menées par l'équipe d'Ackroyd et al.⁵ ont démontré que ce n'était pas la caractéristique physique de l'outil qui lui permettait d'être intégré au schéma corporel mais son aspect « fonctionnel ». Il faut que l'outil ait une action effective sur l'environnement pour

1. Alain BERTHOZ, Jean-Luc PETTI, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006, p. 186.

2. Atsushi IRIKI, Miki TAOKA, « Triadic (ecological, neural, cognitive) niche construction: a scenario of human brain evolution extrapolating tool use and language from the control of reaching actions », *Philosophical transactions of the royal society biological sciences*, n° 367, 2012, p. 10-23.

3. S. AGLIOTI, N. SMANIA, M. MANFREDI, G. BERLUCCHI, *Disownership of left hand and objects related to it in a patient with right brain damage*. *Neuroreport*, 8 (1), 1996, p. 293-296.

4. Anna BERTI, Francesca FRASSINETTI, « *When far becomes near: remapping of space by tool use.* », *Journal of Cognitive Neuroscience*, 12 (3), 2000, p. 415-420.

5. K. ACKROYD, M. J. RIDDOCH, et al., « *Widening the sphere of influence: using a tool to extend extrapersonal visual space in a patient with severe neglect.* ». *Neurocase*, 8, 2002, p. 1-12.

que le schéma corporel soit étendu.

Selon les conditions de notre hypothèse, la réévaluation du schéma corporel sera efficiente si le sujet agit et modifie de manière intentionnelle son environnement, dans son espace péri-personnel ou extra-personnel, et ce même en l'absence d'outil physique. Situation que nous comparons avec celle de l'expérience d'un environnement interactif sans interface embarquée. L'action effective sur l'environnement permet de boucler la boucle sensori-motrice en attestant d'un lien réel entre le sujet et l'environnement, bien que l'outil soit virtuel.

Là où la sensation tactile est traitée en terme sémantique dans les TVSS par exemple, nous espérons que cela pourrait être le « sens du mouvement », qui pourrait être assimilé à son expressivité, c'est-à-dire au contenu sémantique de l'environnement sonore ou visuel qu'il génère.

Nous concluons, dans l'étude de l'œuvre interactive, que l'interface tangible externalise la fonction sollicitée du sujet. Nous souhaitons désormais affirmer que le corps du visiteur que nous étudions, plus qu'interface (ou sujet interfacé), plus qu'un simple outil de modulation de l'environnement en temps réel, serait, grâce à l'interfaçage à distance, expansé à sa fonction expressive.

Conclusion

Nous avons démontré que l'interfaçage à distance, propose au visiteur une situation inhabituelle qui implique de nouveaux rapports à l'œuvre d'art et qui sollicite de nouvelles postures d'appropriation, de nouveaux comportements. L'expérience esthétique devient une expérience transformatrice.

La soma-esthétique, dont le principal représentant est le philosophe Richard Shusterman,

s'occupe de l'étude critique et de la culture améliorative de notre expérience et de notre usage du corps vivant en tant que site d'appréciation sensorielle et de façonnement créateur de soi¹.

La situation interactive que nous étudions permettrait de développer une conscience corporelle réflexive, grâce à la mise en place d'un savoir-faire que nous avons qualifié de geste interactif. Ce geste interactif offre au visiteur la possibilité d'expérimenter l'« action corporelle créatrice », qui favorise la conscience d'un corps et de son rôle comme site de l'expérience. En prenant conscience de son soi relationnel et transactionnel, d'un soi non autonome, le visiteur se considère comme élément constitutif de son environnement. Le sujet est actif et son existence réévaluée.

Nous ne revenons pas sur le rôle essentiel du visiteur dans l'actualisation de l'œuvre, mais sur l'expérience de cette actualisation. Dans *Vection* (par exemple), le corps du visiteur, via l'interaction, conditionne non seulement le couplage, mais également une composante du couplage, l'œuvre contenue. Il ne s'agit plus d'une action dans un espace temps, mais d'une action qui *est* espace temps. L'expérience interactive est une connaissance immédiate, immanente au couplage. La sensation d'« extension » corporelle, expliquée plus haut à travers l'évidente flexibilité du schéma corporel induite par des situations sensori-motrices particulières, s'exprime également dans le cadre spécifique des espace/temps interactifs proposés par ces installations. De plus, il est évident que cette expérience ne peut exister que s'il y a intégration complète des modalités interactives par le visiteur qui doit en user de manière aisée, intuitive et volontaire. L'expérience interactive fait partie de la troisième phase décrite dans l'approche psychologique. Lorsque la pratique du dispositif n'est plus contact, n'est plus exploration, mais expression – ce que nous nommons dans cet article l'« action corporelle créatrice ».

Nathanaëlle RABOISSON

1. Richard SHUSTERMAN, *Conscience du corps, Pour une soma-esthétique*, Paris, L'éclat, 2007, p. 11.

Pour une lecture simondonienne de l'esthésie du spectateur d'une œuvre interactive

Miguel Chevalier est l'un des artistes phares de l'art interactif. Né en 1959 au Mexique, sa création est inspirée par la flore luxuriante du pays et ses fêtes colorées. Son travail est foncièrement lumineux, joyeux, il rayonne et éveille notre attention. À Marseille, l'artiste a créé en 2010, en collaboration avec Charles Bové, une œuvre placée en milieu ouvert, intégrée dans la ville près de la place de la Joliette. Christine Buci-Glucksmann a décrit son expérience de cette œuvre, *Place d'Arvieux*¹. La philosophe explique avoir visité l'atelier de Miguel Chevalier et suivi l'élaboration de l'œuvre. L'expérience de l'œuvre achevée se fait de nuit quand la sculpture orangée qui s'élève sur dix-huit mètres de haut projette, sur le mur qui lui fait face, une vidéo interactive. L'imaginaire végétal de Miguel Chevalier resurgit, des plantes et des fleurs naissent, s'épanouissent et meurent, le temps numérique devenant un temps éphémère aux yeux de la philosophe qui retrouve, écrit-elle, une poétique de la méditation nipponne. « Vous êtes pris dans un léger vertige », sensation remarquable qui constitue pour l'auteure une étape de décrochage, celle d'une pensée d'ouverture, d'apaisement, relative au monde. « On est, conclut-elle "à l'heure du monde" ».

Notre expérience en première personne de *Seconde Nature* est tout autre. Nous sommes arrivés place d'Arvieux, derrière la Joliette, un quartier rénové de Marseille, de nuit afin de jouir de la projection et avons pu situer l'installation grâce à la sculpture monumentale. Au pied de la façade sur laquelle *Seconde Nature* était projetée, nous avons repéré ce que nous avons pris pour des capteurs. Nous nous sommes agités pour déclencher l'interactivité avec le dispositif, en vain. Un adolescent, habitant du quartier, nous voyant nous

agiter, nous a spontanément abordés et demandé si nous souhaitions comprendre le fonctionnement de l'œuvre. C'est seulement ainsi que nous avons appris que le dispositif réagissait au passage du tramway et que ce tramway fonctionnait jusqu'à minuit. Jamais la médiation culturelle n'aura porté aussi bien son nom. Nous avons donc patiemment attendu son arrivée. Entretemps, nous avons croisé deux touristes auxquels nous avons, à notre tour, indiqué que l'image projetée allait réagir à la présence du tramway qui n'allait pas tarder. Un premier tramway passa et nous n'avons pas immédiatement compris quels étaient les effets de l'interactivité sur l'animation florale. Il nous avait cependant semblé que les fleurs se penchaient légèrement. Par chance, un second tramway passa et nous avons alors pu constater que les fleurs s'envolaient sous le souffle virtuel de la machine ; nous nous sommes émerveillés, en même temps, collectivement, devant le spectacle interactif.

Ainsi, l'esthésie de l'art interactif ne va pas de soi. L'esthésie est définie en tant que saisie immédiate de l'œuvre, par une réception cognitive, pré-motrice, sensori-motrice et émotionnelle, dans tous les cas non intellectualisée. L'interfaçage avec le dispositif, lorsqu'il a lieu, est fait de tâtonnements par essais et erreurs. Il conditionne l'ensemble du processus de réception et du processus émotionnel. Il semble que la description en première personne de l'esthésie de ce type d'œuvre doive évoluer, ne pouvant plus se limiter au moment contemplatif, comme si le succès de l'interfaçage allait de soi. Ce n'est qu'en observant l'intégralité de la visite, des premiers moments de découverte de l'œuvre jusqu'à l'attention au contenu, en passant par l'apprentissage du dispositif, que nous pourrions comprendre comment s'articulent attitude d'absorbement et action sur le dispositif. L'attitude d'absorbement a été décrite par Michael Fried au cours de son analyse des peintures françaises du XVIII^e siècle qui excluent,

1. Christine BUCI-GLUCKSMANN, « Méditerranées virtuelles ou les vertiges du temps », in *Seconde Nature, Marseille – Miguel Chevalier & Charles Bové*, Paris, Éditions Après, 2011.

selon lui, le spectateur en édifiant, entre lui et l'œuvre, une sorte de « quatrième mur ». Michael Fried qualifie alors les compositions de ces peintures de théâtrales car le spectateur n'est pas impliqué dans l'œuvre mais en est plutôt exclu¹. Qu'en est-il dans une œuvre interactive de type enveloppant ? Que devient le « spectateur » qui se refuse à agir dans l'œuvre ? Comment peut-il prétendre avoir compris l'œuvre dans toutes ses dimensions, notamment prémotrices, sensorimotrices et perceptives alors qu'il se refuse à l'action ? Nous défendrons ici l'idée qu'il y a transindividuation de l'art interactif, entre « interacteurs » et « spectateurs ». Pour l'expliquer, nous nous appuyerons sur des expérimentations conduites durant trois jours aux *Rencontres des arts* de Mers-sur-Indre, un festival d'art contemporain au cours duquel nous avons observé le comportement des visiteurs dans une scénographie interactive. Ces observations ont été menées sur une œuvre interactive spatialisée de type enveloppant, intitulée *Non-lieux marseillais*, créée par le collectif d'artistes Fran et Jim, avec tapis interactifs, qui hybride espace réel ou tangible et espace numérique.

Du concept d'individuation à celui de transindividuation

La pensée de Gilbert Simondon est systémique, composée d'éléments mis en relation voire en tension². Ce philosophe français a étudié l'objet technique dans son livre *Du mode d'existence des objets techniques* en 1958 puis l'individuation psychique dans *L'individuation psychique et collective* en 1989. Dans *Du mode d'existence des objets techniques*, l'objet technique devient le sujet de la recherche tandis que l'homme est considéré comme son environnement³. L'auteur achève son livre sur une analyse esthétique de

l'objet technique. Il nous a semblé que la réflexion de Gilbert Simondon sur les objets techniques pouvait venir éclairer notre regard sur l'art interactif et la relation qui s'établit entre l'objet et l'individu.

L'« individu » technique, selon Simondon, ne contient pas tout l'être, il est en perpétuel devenir du fait de sa « métastabilité », notion empruntée à la physique qui correspond à une stabilité relative comportant encore du potentiel. De ce fait, la notion de rapport entre deux termes indépendants doit évoluer, selon le philosophe, au profit d'une relation entre ces deux termes qui ne sont pas encore devenus des individus. Simondon poursuit ses réflexions sur les processus d'individuation en l'appliquant au vivant. L'individuation s'applique alors à des êtres en devenir qui s'accomplissent en intégrant les savoir-faire, savoir-vivre et savoirs théoriques de la société qui les constitue. Pour Simondon, il y a antériorité du transindividuel par rapport à l'individuel⁴. Simondon emprunte le terme « transindividuel » à Raymond Ruyer sans l'éclairer de spiritualisme⁵. Pour Simondon, le régime transindividuel d'individuation visait à mettre un terme à l'opposition entre psychologisme et sociologisme⁶. Le psychologisme aurait l'inconvénient de ramener « le fonctionnement du groupe à la somme des fonctionnements individuels » tandis que le sociologisme réduirait les « consciences individuelles à une conscience collective »⁷. À ces deux cas limites, Simondon oppose un moyen terme, la réalité psycho-sociale. Bernard Stiegler reprend ces préoccupations qu'il prolonge à l'ère d'Internet. Selon ce dernier, il y a « transindividuation » car les êtres humains sont des êtres techniques et symboliques qui ne s'individuent qu'au contact de l'autre⁸. Nous ne sommes qui nous sommes, explique-t-il, qu'en nouant avec autrui une relation

1. Michael FRIED, *Esthétique et origines de la peinture moderne, t. 1 : La Place du spectateur*, C. Brunet (trad.), Paris, Gallimard, 1980.

2. Jean-Hugues BARTHELEMY, *Penser l'individuation : Simondon et la philosophie de la nature*, Paris, L'Harmattan, 2005.

3. Gilbert SIMONDON, *Du Mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1958.

4. Jean-Hugues BARTHELEMY, « Du mort qui saisit le vif. Sur l'actualité de l'ontologie simondonienne », dans Jean-Hugues Barthelemy, *Cahiers Simondon*, n° 1, Paris, L'Harmattan, 2009, p. 84.

5. Jean-Hugues BARTHELEMY, *Penser l'individuation*, *op. cit.*, p. 186.

6. *Ibid.*, p. 187.

7. *Ibid.*, p. 188.

8. Bernard STIEGLER, *De La Misère symbolique*, Paris, Flammarion, 2005, p. 63.

dans laquelle nous le transformons en même temps que nous nous transformons. Pour contredire autrui, poursuit le philosophe, nous fabriquons des arguments qui transforment sa pensée ainsi que le milieu dans lequel nous évoluons avec cet autre.

Il nous semble que *Non-lieux marseillais* a pu être l'occasion d'une transindividuation dans le sens où l'esthésie de l'œuvre s'est en partie transmise par contact d'individu à individu.

La transindividuation de l'art interactif

Dans notre texte nous employons le terme « interacteur » pour désigner un individu qui interagit avec l'environnement artistique alors que nous réserverons le terme « spectateur » à l'individu qui choisit de rester inactif dans l'œuvre interactive tout en étant au monde de l'œuvre. Nous avons toutefois pu conserver l'emploi du terme regardeur, inventé par Marcel Duchamp en 1914, qui permet de désigner à la fois les spectateurs et les interacteurs et met l'accent sur l'approche créatrice du regard du spectateur. Le regard devient alors « matière grise » et non plus simple affaire « rétinienne »¹.

Pour expliquer l'origine du terme « interacteur », nous devons changer de discipline. Le philosophe David Hull a proposé de définir le concept d'interacteur comme une entité biologique, un organisme qui interagit en tant qu'ensemble cohérent avec son environnement². L'interacteur ne transmet pas sa structure aux autres organismes de façon exacte mais de façon différenciée, par opposition, le « réplicateur » transmet sa structure entière. Richard Dawkins, en 1976, avait introduit la notion de « réplicateur » pour la substituer à celle de gène³. Mais Hull, considérant que la réplication du gène ne suffisait pas à expliquer l'individuation des « répliqueurs »,

lui adjoignit celle de mutation. Ainsi, les interacteurs sont des organismes qui interagissent comme un tout cohérent avec leur environnement de façon à ce que leur réplication soit « différentielle »⁴. David Hull, en tant que philosophe intéressé par la biologie, tira de l'étude des micro-organismes une analyse sociale. Pour lui, l'interaction peut intéresser d'autres niveaux d'interprétation que le niveau génétique. Un interacteur agit et transforme les organismes de proche en proche, remettant en cause tout principe de transmission hiérarchique d'une donnée⁵. Dans son texte de 2001, David Hull citait le sociobiologiste Edward O. Wilson qui avançait en 1995 que des colonies entières pouvaient être considérées comme des unités de sélection, ce que Hull n'expliquait que par leur fonction d'interacteur.

De même, dans le domaine artistique où le terme « interacteur » s'est répandu, l'expérience de l'œuvre pourrait se faire par délégation à l'un des interacteurs qui expérimenterait l'œuvre pour l'ensemble du groupe.



Fran et Jim, *Non-lieux marseillais*, installation interactive, *Rencontres des Arts*, Mers-sur-Indre, 2012.

1. Philippe COLLIN et Marcel DUCHAMP, *Marcel Duchamp parle des ready-made à Philippe Collin*, Paris, L'Échoppe, 1998, p. 18.

2. David HULL, « *Science and selection: essays on biological evolution and the philosophy of science* », in *Science and Selection*, Cambridge, Cambridge University Press, 2001, p. 13-32.

3. *Ibid.*, p. 14.

4. *Idem.*

5. *Ibid.*, p. 15.

Le « spectateur » et les mécanismes d'inférence

Nous avons observé le comportement d'une centaine d'individus qui visitaient une œuvre interactive, *Non-lieux marseillais* du collectif d'artistes Fran et Jim, comprenant une scénographie composée de deux miroirs encastrés chacun sur un meuble bas, une sculpture motorisée interactive, suspendue au plafond, et deux caissons lumineux, revêtant sur leur face principale un écran de rétroprojection. *Non-lieux marseillais* n'avait ni début ni fin, le parcours pouvant s'accomplir dans n'importe quel sens. L'arborescence proposait 28 vidéos d'environ 10 secondes chacune qui s'incrustaient les unes dans les autres, parfois de façon aléatoire, interférant également avec une webcam. Lorsque l'interacteur marchait sur l'un des huit tapis dissimulés sous la moquette, il déclenchait un événement sonore ou visuel. Les artistes avaient choisi de traiter des non-lieux tant dans le monde tangible que dans le monde numérique. Pour ce faire, ils projetaient des séquences vidéo très courtes, d'environ dix secondes, de vues de Marseille (une gare, un boulevard, un fronton de mer en travaux, etc.) et des vues extraites de Second Life. Selon la position du visiteur dans l'espace d'exposition, les vues s'alternaient, s'incrustaient, se déformaient. Tout se passait comme si les vidéos étaient déconstruites, détricotées pour être ensuite reconstruites ou « retreçotées » par l'interacteur. Lorsque celui-ci se plaçait devant la sculpture, il marchait sur un tapis et déclenchait une webcam qui venait incruster les images de la salle sur l'un des deux écrans de rétroprojection. En quittant la salle, il déclenchait la projection d'images cataclysmiques représentant la destruction de la ville par une tempête de sable. Ainsi, dans *Non-lieux marseillais*, l'œuvre elle-même mutait entre le moment où le regardeur entrait dans l'espace interactif et celui où il en ressortait.

Notre protocole de recherche a consisté à suivre et observer une centaine de regardeurs, durant trois jours, pendant leur visite. Sur un premier cahier, nous avons attribué un numéro à chaque regardeur étudié, relevé son déplacement dans l'œuvre, ses commentaires, ses expressions faciales et postures du corps. À leur sortie de la salle, nous avons demandé aux individus observés de dessiner sur un cahier une vue en plan de la

salle qu'ils venaient de visiter et avons reporté sur le second cahier le numéro attribué sur le premier cahier. Cette méthode de recherche avait été initiée par les sociologues Éliseo Veron et Martine Levasseur en 1989 dans leur étude fondatrice *Éthographie d'une exposition*¹. Dans leur étude, Veron et Levasseur réalisaient une observation comportementale des publics. Les dessins n'étaient pas analysés individuellement mais par type d'immersion. Les dessins les plus fouillés étaient interprétés comme traduisant l'attention portée à l'exposition, la pauvreté des dessins était interprétée comme un manque d'attention.

Parmi l'ensemble des visiteurs qui se sont contentés d'observer la salle, il nous a semblé difficile dans un premier temps de distinguer ceux qui ne comprenaient pas ou n'adhéraient pas au spectacle qui s'offrait à eux, de ceux qui étaient au monde de l'œuvre, selon la terminologie heideggerienne, absorbés par ce qu'ils voyaient et que nous nommons ici « spectateurs ». L'observation des expressions faciales et l'analyse des dessins nous ont permis toutefois d'esquisser une trame permettant d'interpréter les modalités esthétiques du spectateur.

Du point de vue de l'observateur que nous étions, les spectateurs étaient ceux qui ne prenaient pas part physiquement au dispositif mais qui, néanmoins, investissaient l'œuvre d'un point de vue attentionnel et émotionnel. Comment vérifier cette attention ? Nous devons tenter de distinguer, en termes d'intentionnalité, les spectateurs qui étaient en immersion dans l'œuvre, dans le sens où ils étaient au monde de l'œuvre, des visiteurs tout aussi inactifs mais qui passaient à côté d'une œuvre qu'ils ne comprenaient pas. D'après nos observations, certains de ces visiteurs immobiles étaient souvent des « accompagnateurs » qui faisaient leur « visite par procuration ». Il aurait été possible de les croire à la limite de la non-visite du fait de leur attitude de retrait. En y prêtant plus attention, nous avons remarqué que ces individus semblaient regarder soit les séquences vidéo qui défilaient, soit les autres personnes dans la salle. Les interacteurs qu'ils observaient et avec lesquels ils discutaient parfois leur

1. ÉLISEO VERON et MARTINE LEVASSEUR, *Ethnographie de l'exposition*, Paris, Centre Pompidou, 1989.

communiquaient leurs émotions à distance, par le rire, le langage ou des mimiques. Lorsque les deux regardeurs se connaissaient, cet autre devenait son représentant dans l'espace interactif. Dans ce dernier cas, ils pouvaient diriger leur partenaire à distance dans la salle d'exposition. Ces spectateurs expérimentaient alors le fonctionnement de l'œuvre sans se déplacer. D'autres restaient silencieux et il aurait été impossible de distinguer le spectateur d'un individu à la limite de la non-visite sans le recueil de dessins. Tout âge confondu et quel que soit le contexte de la visite (venu seul ou accompagné), nous avons demandé à l'ensemble des visiteurs restés inactifs dans l'œuvre de dessiner une vue en plan de la salle qu'ils venaient de visiter avec ses éléments. Nous avons alors pu distinguer d'une part les croquis assez détaillés de la salle ou comportant au moins quelques éléments, des dessins plutôt pauvres qui révélaient que leur auteur n'avait prêté aucune attention à la scénographie. Détail sur lequel nous souhaiterions nous arrêter, certains spectateurs ont dessiné de petits personnages représentant manifestement les interacteurs dans la salle. Aucun des dessins recueillis en 1989 par Véron et Levasseur ne représentait de personnages.

Nous insisterons sur le cas particulier de ces dessins car l'observation du comportement de leur auteur indiquait un fort investissement dans la relation à l'autre pendant leur visite. Nous avons pu constater, en effet, que ces spectateurs pouvaient devenir « actifs » par personnes interposées. Ils plaisantaient et riaient à haute voix, jouaient avec leurs amis ou leurs partenaires qu'ils guidaient dans la salle, leur donnant des directives et utilisant le corps d'autrui pour visionner les vidéos. Les croquis tendent donc à démontrer l'importance du plaisir pris dans ce jeu avec l'autre. Ainsi, si la théorie de l'énaction initiée par Francisco Varela en 1988 pose que la vision est motrice et subjective, qu'il n'y a pas de représentation linéaire d'un monde prédonné, les émotions semblent également participer à l'interprétation du perçu¹. Francisco Varela a inventé le terme « énaction » à partir du verbe anglais *to enact*, qui signifie « rendre effectif ». Ce neurobiologiste

avait lui-même décrit dans son article posthume *Le présent précieux* l'impact des émotions sur la perception du temps. Nous pensons que les spectateurs ont ainsi énéacté leur environnement grâce à l'activité d'un interacteur, comme si ces derniers constituaient un prolongement d'eux-mêmes.

Nous retiendrons de nos observations qu'énéacter un environnement artistique interactif de type enveloppant ne se réduit pas à une relation solitaire avec l'espace de l'œuvre, elle consiste également, en termes de plaisir, à mémoriser « qui » était dans cet espace et « comment » un moment de convivialité a été partagé avec autrui. Ce comportement qui dénote le plaisir d'être ensemble innerve autant les visiteurs inactifs que les actifs car les spectateurs ne sont pas les seuls visiteurs à avoir dessiné ces petits personnages dans la salle. Ces dessins sont également l'œuvre d'interacteurs. La visite en groupe ajoute une dimension relationnelle à l'incursion dans l'œuvre, la présence d'un proche venant renforcer les émotions et le plaisir éprouvés. C'est ce que Simondon appelait les « effets de contexte ». Il écrit ainsi dans ses *Cours sur la perception* « Une fenêtre, une porte, une clé, une serrure, n'ont pas le même sens sensori-moteur pour un prisonnier, pour un propriétaire de maison, pour un cambrioleur ; les valences des objets les intègrent à des ensembles perceptifs et des perspectives opératoires où ils deviennent médiation instrumentale². »

Nous pensons que l'esthésie du dispositif interactif, aux *Rencontres des arts*, s'est en partie transmise par transindividuation. L'interacteur qui agit dans l'œuvre peut transmettre aux spectateurs restés immobiles son vécu, en exprimant notamment ses émotions ; les regardeurs restés à contempler l'œuvre peuvent comprendre ce vécu par phénomène d'empathie. L'interacteur communique ainsi son vécu aux autres individus, de proche en proche. Si, de prime abord, seul l'un des membres du groupe est actif, en affinant les observations, nous remarquons que l'ensemble du groupe peut participer à l'« expérience-action » – selon les termes de Francisco Varela³ – du dis-

1. Francisco J. VARELA, *Invitation aux sciences cognitives* (1988), Paris, Seuil, 1997.

2. Gilbert SIMONDON, *Cours sur la perception* (1964-1965), Paris, PUF, 2013, p. 357.

3. Francisco J. VARELA, « Le présent précieux », in Petitot, *Naturaliser la phénoménologie : Essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*.

positif, notamment par empathie et par la communication des émotions.

L'interacteur devient ainsi parfois le délégué du spectateur dans l'œuvre, son représentant. Nos spectateurs semblaient observer autrui avec inférence. Un bébé de moins de douze mois n'a pas cette capacité¹. Les mécanismes avec inférence sont des mécanismes « de haut niveau » qui tiendraient compte de la mémoire, de la définition de buts et « sous-buts », des émotions, de l'attention pour guider l'action². Selon Alain Berthoz, Professeur titulaire de Chaire au Collège de France en physiologie de la perception et de l'action, on ne peut parler de l'interaction avec autrui et de la possibilité de coconstitution d'un monde sans passer par la notion d'empathie³. Le spectateur, étant entendu que ce terme désigne un regardeur immobile tendu vers l'œuvre, se construit par coaction avec un autre participant. Autrui, selon Alain Berthoz, est coconstituant. « On pourrait fonder la relation avec autrui non sur l'empathie en général, mais sur l'empathie précisément avec les actions d'autrui. »⁴ Une action conjointe, comme celle des spectateurs qui « jouent » avec un interacteur, engendre des « représentations partagées »⁵. L'intersubjectivité permet alors de constituer un monde à plusieurs, tout en gardant l'unité de ce monde. « Ce doit être, précisent les auteurs de *Phénoménologie et Physiologie de l'action*, le même monde, le même *Umwelt*⁶ ». La notion d'*Umwelt* est empruntée au zoologiste Uexküll qui désignait ainsi le monde environnant au sein duquel l'animal établit ses relations (nourriture, compagnon, etc.), l'animal se développant à l'intérieur de l'*Umwelt* afin de constituer une entité Corps/Monde indissociable⁷. L'*Umwelt* est propre à chaque sujet, c'est un monde comparable à une bulle qui l'entoure et affecte la perception

du monde qui lui est extérieur. Il peut être traduit par milieu, « Le milieu (*Umwelt*), écrivait Goldstein cité par Merleau-Ponty, se découpe dans le monde selon l'être de l'organisme – étant entendu que l'organisme ne peut être que s'il trouve dans le monde un milieu adéquat. »⁸ Le milieu revêt un double sens, il est le mi-lieu, l'entre deux, mais aussi le milieu en tant que ce qui est autour, comme l'environnement interactif est autour du regardeur⁹. Le regardeur confronterait l'œuvre à son vécu, le monde de l'œuvre à son propre *Umwelt*. Mais il créerait également un monde commun avec les autres individus présents dans la salle avec qui il peut partager une expérience. Ainsi, à l'échelle individuelle, les spectateurs semblent ne pas pouvoir expérimenter le plaisir ou le déplaisir de l'interfaçage avec le dispositif interactif. À l'échelle du groupe, cependant, ils construisent une histoire commune, à travers des actions partagées. Comme l'a observé Jacqueline Nadel à l'hôpital de la Salpêtrière, si deux enfants ont tendance à s'imiter lorsqu'ils jouent ensemble, c'est qu'ils apprennent à coconstituer le monde par une action synchronisée¹⁰. Les « représentations partagées de l'action » s'inscrivent alors dans une conception active de la perception qui met en relation le corps propre du sujet, ses actions dynamiques ou mouvements intentionnels et enfin le monde qui l'entoure.

L'interacteur, milieu associé de l'œuvre

Les dispositifs interactifs mettent en relation des éléments internes à un média et des éléments externes comme, par exemple, notre main qui saisit la souris. Il s'agit d'une relation et non d'un rapport car l'un et l'autre s'influencent mutuellement et évoluent conjointement. Cette distinction est opérée par Gilbert Simondon qui explique que « la technique est le milieu pour l'homme comme l'homme est le milieu pour la technique »¹¹.

Paris, CNRS Éditions, 2002, p. 359.

1. Alain BERTHOZ et Jean-Luc PETIT, *Phénoménologie et Physiologie de l'action*, Paris, Odile Jacob, 2006, p. 238.

2. *Ibid.*, p. 240.

3. *Ibid.*, p. 241.

4. *Ibid.*, p. 243.

5. *Ibid.*, p. 245.

6. *Idem.*

7. Louis-José LESTOCART, *Essais sur les Figures de l'Esprit : Culture non linéaire et naissance des formes*. Paris, L'Harmattan, 2010, p. 152.

8. Maurice MERLEAU-PONTY, *La Structure du comportement*, Paris, PUF, 1942, p. 12.

9. Victor PETIT, « Le concept de milieu en amont et en aval de Simondon », dans Jean-Hugues Bartelhem, *Cahiers Simondon*, n° 5, Paris, L'Harmattan, 2013, p. 47.

10. *Ibid.*, p. 246.

11. Victor PETIT, « Le concept de milieu en amont et en aval

L'homme et la technique sont ainsi engagés dans une relation mutuelle d'influence réciproque.

Nous pensons que les interacteurs qui agissent dans l'œuvre deviennent le « milieu associé » de l'œuvre. Le concept de milieu associé a initialement été inventé par Gilbert Simondon pour désigner un milieu technique particulier, tel l'objet technique et le milieu naturel auquel il est lié de façon indissociable¹. C'est par exemple le cas, explique Simondon, des usines marémotrices où l'eau de mer fournit l'énergie nécessaire, rend étanches les paliers par la pression de l'eau et refroidit les turbines². Cette notion peut s'étendre à l'homme. Pour Simondon, « L'apprentissage au moyen duquel un homme forme des habitudes, des gestes, des schèmes d'action qui lui permettent de se servir des outils très variés que la totalité d'une opération exige, pousse cet homme à s'individualiser techniquement ; c'est lui qui devient milieu associé des divers outils »³. Dans le cas d'une œuvre interactive cependant, l'interacteur ne peut modifier le programme proposé par l'artiste, disons qu'il a le loisir d'actualiser l'œuvre dans les limites imposées par le concepteur de l'œuvre. C'est, pour reprendre les termes d'Edmond Couchot, un « auteur-aval »⁴.

Ainsi, dans *Non-lieux marseillais*, l'interfaçage des interacteurs avec le dispositif, parfois rapide, d'autres fois plus timoré, faisait de ces derniers le milieu associé de l'œuvre qui ne pouvait s'actualiser que grâce à leur action.

L'attitude ludique des plus jeunes

Le philosophe Bernard Suits, en 2005, dans *The Grasshopper : games, life and utopia*, définissait le jeu ainsi : « Jouer à un jeu est la tentative volontaire de surmonter des obstacles superflus⁵ ». Il ajoutait à sa définition du jeu celle de

l'attitude ludique qui nous intéresse particulièrement car directement observable. L'attitude ludique advient, écrit le philosophe, quand « les règles sont acceptées simplement parce que cela rend possible une [telle] activité »⁶. Les enfants que nous avons observés dans *Non-lieux marseillais* semblaient réactiver dans l'œuvre un *habitus* vidéoludique, l'*habitus* désignant une habitude qui peut sembler naturelle alors qu'elle est acquise. En effet, ayant remarqué que leur entrée dans la salle avait agi sur le défilement des vidéos, certains enfants agitèrent les bras comme devant une *Kinect*⁷ pour tenter de diriger les images numériques avec leur corps. En moins de deux minutes, la plupart des enfants comprirent que les capteurs se trouvaient sous leurs pieds. Ils servirent ensuite de médiateurs à leurs parents auxquels ils firent une démonstration du fonctionnement de l'œuvre. La relation maître-élève s'inversait, les enfants initiant les parents à la maîtrise du dispositif technique. Nous devons insister sur l'attitude ludique des plus jeunes. Le jeu est selon Johan Huizinga, dans *Homo Ludens* (1938), « une activité libre qui se tient consciemment en dehors des activités de la vie "quotidienne" et se prétend "non sérieux", mais qui en même temps absorbe intensément et entièrement le joueur. »⁸ Pour décrire sa réception, le ludologue français Roger Caillois a proposé les notions d'*agon* ou compétition, *alea* ou hasard, *mimicry* ou attitude du « faire comme si », enfin d'*ilinx* ou sensation de vertige⁹. L'*ilinx*, du grec « tourbillon d'eau », traduit le vertige (*ilingos*) du joueur qui est susceptible de perdre son contrôle ou celui de sa machine. Ce

Broadview encore éditions, (1978) 2005, p. 55.

6. Traduit par nos soins : « *Where the rules are accepted just because they make possible such activity* ». *Idem*.

7. La *Kinect* est une interface produite par Microsoft destinée à la console de jeux vidéo, Xbox 360. Elle est capable de lire les gestes et les mouvements du joueur puis de les traduire en temps réel en directives, notamment directionnelles, destinées à des éléments du jeu. La manette de jeu est remplacée par le corps du joueur.

8. Traduit par nos soins : « *A free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious" but at the same time absorbing the player intensely and utterly.* » Juul J., (2005) 2011, *Half-Real, video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press, p. 30.

9. Roger CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes* (1958), Paris, Gallimard, 1992, p. 50.

de Simondon », *op. cit.*, p. 56.

1. Gilbert SIMONDON, *Du Mode d'existence des objets techniques*, *op. cit.*, p. 67-68.

2. *Idem*.

3. *Ibid.*, p. 77.

4. Edmond COUCHOT, *Des Images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Éd. Jacqueline Chambon, p. 237.

5. Traduit par nos soins : « *Playing a game is the voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.* ». Bernard SUITS, *The Grasshopper : games, life and utopia*, Toronto,

vertige, rappelait Roger Caillois, existe déjà dans les jeux initiatiques des Huastèques mexicains qui s'accrochent à une corde et sautent d'un mât haut de vingt à trente mètres¹. « Le vertige, écrit également Mihály Csíkszentmihályi, est la façon la plus directe d'altérer la conscience. Les enfants aiment tourner sur eux-mêmes pour s'étourdir. »² Les enfants, et les petits garçons en particulier, semblaient parfois en compétition avec eux-mêmes ou avec le dispositif, tentaient de marcher de plus en plus vite sur un ou plusieurs capteurs, entamaient parfois une danse effrénée et semblaient moins intéressés par le contenu des vidéos que par le plaisir de passer d'une séquence à l'autre grâce au corps interfacé. Alors qu'ils étaient disciplinés en entrant dans la salle, de nombreux enfants devinrent de plus en plus excités par cette quête, si bien que les parents furent obligés de les faire sortir pour les calmer. Si nous nous étions contentés des observations, nous aurions pensé que ces enfants n'avaient pas prêté attention au contenu des vidéos ni à la scénographie, l'action semblant gêner l'émergence de la contemplation. Nous avons donc été surpris de constater que certains dessins reproduisaient dans le détail la sculpture interactive composée d'une tige verticale et de rétroviseurs, preuve que, malgré leur activité intense dans l'œuvre et la perte de contrôle de leurs émotions, certains enfants avaient été attentifs à la scénographie. Ainsi, malgré l'attitude ludique manifestée au cours de la visite de l'œuvre, les enfants ont retenu les éléments scénographiques et le contenu des vidéos. L'attitude ludique peut donc être le moteur d'un apprentissage de l'art contemporain auprès des plus jeunes. Les enfants souhaitent prolonger le temps d'immersion dans l'espace interactif, or Marilyn Hood a montré, dans un article datant de 1995, que les éléments auprès desquels les enfants restent le plus longtemps sont ceux dont ils se souviennent le mieux, concluant qu'il existe un lien solide entre interaction et apprentissage³.

1. *Ibid.*, p. 68.

2. Mihály CSÍKSZENTMIHALYI, *Vivre, la psychologie du bonheur*, L. Bouffard (trad.), Paris, Robert Laffont, 1990 (2004), p. 118.

3. Marylyn. G. HOOD, « L'interaction sociale au musée, facteur d'attraction des visiteurs occasionnels », *Publics et Musées*, vol. 5, n° 5, 1994, p. 45-58.

Les adolescents et jeunes adultes abandonnent progressivement cette attitude ludique dans l'œuvre. Ils se contrôlent davantage et visitent consciencieusement la scénographie.

L'expérience mûre de l'œuvre : entre action, contemplation et dialogue

L'interacteur qui furète dans l'œuvre se promène en combinant contemplation et interfaçage du corps. Le corps reste le nœud de l'expérience mais l'individu n'est plus submergé par ses émotions comme l'était l'enfant.

Nous avons pu observer sur de nombreux visages des expressions de plaisir. Mais la phase d'apprentissage du dispositif ne s'accompagnait plus systématiquement, comme chez l'enfant, d'une attitude ludique. Alors que, pour les plus jeunes, il ne semblait y avoir que deux phases esthétiques – l'observation très rapide de la salle puis l'apprentissage également très rapide et intense du dispositif – l'esthésie des interacteurs adultes comprenait, de façon schématique, une nouvelle phase qui pourrait être dite d'expérience de l'œuvre, c'est-à-dire que le sujet avait compris le fonctionnement du dispositif et refaisait un tour de salle. Parfois, l'interacteur portait un masque sérieux, n'exprimant aucun plaisir. Il avançait pour déclencher la vidéo puis s'arrêtait. Nous dirons que cet interacteur appliqué portait le masque de la décision. « Une tempête mentale se lit sur son visage » écrit Alain Berthoz dans *La Décision*⁴. Le froncement des sourcils, selon l'auteur, n'est pas seulement l'expression de la réflexion mais signale également que l'esprit a rencontré un obstacle. La contraction du corrugateur, explique Alain Berthoz, un muscle dans les sourcils, favorise notamment la vision proche et permet la concentration du regard⁵. Ces interacteurs sérieux avaient la particularité de vouloir arrêter le monde interactif afin de pouvoir visionner les vidéos jusqu'au bout.

Nous avons surpris, de temps à autre, une opposition entre ces interacteurs au masque sérieux et les autres interacteurs actifs dans la

4. Alain BERTHOZ, *La Décision*, Paris, Odile Jacob, 2003, p. 47.

5. *Idem.*

salle. Les interacteurs sérieux s'opposaient aux autres regardeurs en leur demandant de cesser de bouger. Deux logiques d'interfaçage avec le dispositif s'opposaient, que l'on peut considérer comme deux logiques de contact avec le milieu via une interface. L'opposition entre interacteurs agités et promeneurs appliqués devint une opposition auctoriale, les participants s'opposant dans leur vision de l'écriture de « l'œuvre-aval¹ » qu'ils créaient ensemble. Christian Ruby voit une dimension « dialogique » dans cette esthétique de l'interférence. « Le dialogue entre spectateurs fait de l'interférence le régulateur de l'émotion esthétique. La relation entre spectateurs devient le cœur du comportement esthétique, recentrant au passage la compréhension de l'œuvre sur le résultat de ce dialogue. »² Ainsi, si la première conséquence de l'interférence est l'apprentissage par imitation, la seconde conséquence est la confrontation des visiteurs entre eux, qui conduit à la négociation des émotions. L'œuvre est dialogique mais elle n'est pas consensuelle. En cela, selon Christian Ruby, elle dépasse l'utopie moderne du jeu schillerien, dont l'idée de consensus aurait été réalisée dans l'art moderne³, pour s'inscrire dans une vision plus contemporaine du dissensus, l'art contemporain cultivant le différend⁴.

De notre point de vue, l'interférence devient alors créatrice car elle conduit les regardeurs à s'interroger mutuellement. Elle est médiatrice et didactique car elle permet de prendre connaissance des autres modalités d'interfaçage avec le dispositif.

1. Edmond Couchot propose de considérer les œuvres interactives comme composées d'une part d'un objet virtuel, le programme informatique qui constitue l'œuvre-amont, d'autre part d'un objet sémiotique, visuel, sonore, textuel, tactile ou proprioceptif, qui constitue l'œuvre-aval. Edmond COUCHOT, *Des Images, du temps et des machines dans les arts de la communication*, Paris, Jacqueline Chambon-Acte Sud, 2007, p. 236.

2. Christian RUBY, « Esthétique des interférences », in *Espaces Temps Les Cahiers*, n° 78-79, 2002, p. 1.

3. Christian RUBY, *Devenir contemporain ? La couleur du temps au prisme de l'art*, Paris, Le Félin, 2007, p. 29.

4. *Ibid.*, p. 18.

Conclusion

Par le retournement qu'elle opère entre objet et individus, la pensée de Simondon permet de penser l'esthésie de l'art interactif, les individus constituant le milieu associé dans lequel évoluent les objets techniques. Il devient alors pertinent d'établir l'expérience esthétique comme trace de ce milieu à travers le concept simondonien de transindividuel.

L'art interactif n'est pas réductible à un art du calcul, c'est également un art éactif qui place le vivant au centre du dispositif artistique. Le déploiement dans l'espace de l'art interactif permet en particulier de réunir plusieurs regardeurs dans un même espace et de multiplier les possibilités d'interaction et d'interférence entre les individus. L'analyse de l'esthésie du spectateur porterait ainsi sur la relation triangulaire qui existe entre le sujet, l'œuvre interactive et les autres regardeurs. Une théorie unifiée de l'esthésie de l'art interactif spatialisé émerge de l'observation, théorie qui tenterait de tisser des liens entre la théorie de l'éaction de Francisco Varela et celle du transindividuel de Gilbert Simondon. Francisco Varela ayant introduit le processus émotionnel dans l'explication des processus perceptifs, dans son article *Le présent spécieux*⁵, la possibilité de relier théorie de l'éaction et théorie du transindividuel était ouverte. L'« art expérientiel » interactif, pour reprendre et prolonger la terminologie éactive du philosophe américain Alva Noë⁶, ne nous révélerait pas seulement ce qui est en nous mais aussi ce qui est en-dehors de nous et nous façonne. L'essentiel, dans ce type d'œuvre, n'est pas uniquement de vivre une expérience réflexive mais aussi de vivre une expérience extensive de notre relation à l'environnement et à autrui.

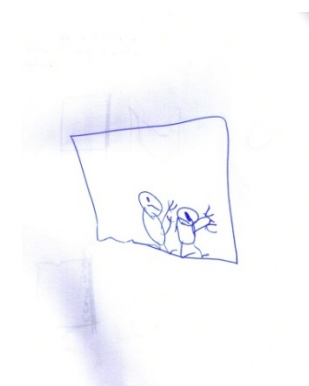
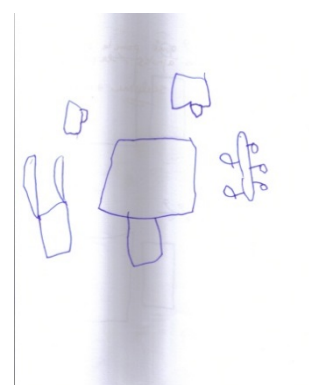
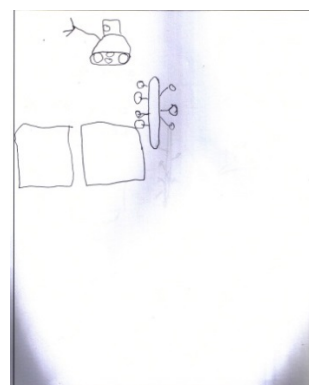
Pour cette raison, les descriptions phénoménologiques qui permettent de décrire l'art expérientiel interactif doivent intégrer l'interaction entre visiteurs, l'expression des émotions mais aussi les phases de tâtonnements avec essais et erreurs sus-

5. Francisco J. VARELA, 2002, « Le présent spécieux », in Petitot, *Naturaliser la phénoménologie : Essais sur la phénoménologie contemporaine et les sciences cognitives*. Paris, CNRS Editions, p. 341-426.

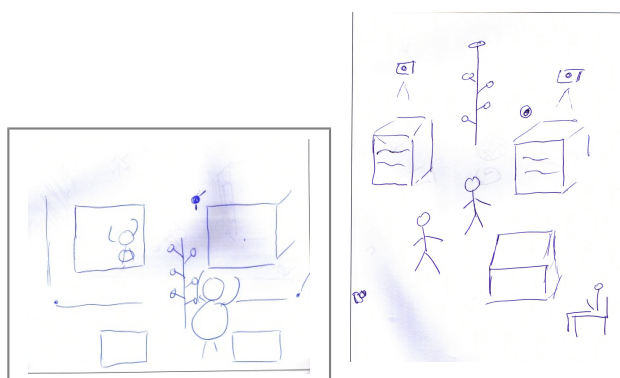
6. Alva NOE, « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, n° 8-9, 2001, p. 123-135.

ceptibles de conditionner l'ensemble de la visite. Finalement, le nœud psycho-social permettant de concilier les diverses théories du vivant s'est manifesté au cours de nos observations autour du phénomène empathique, à la fois ancré dans une approche neuronale du vivant et sociale du vivre ensemble.

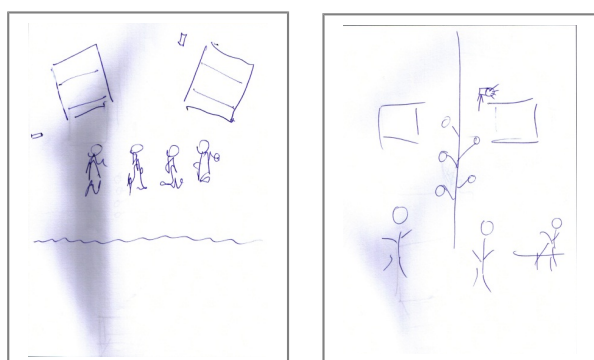
Françoise LEJEUNE



ANNEXES



Dessins de fureteurs



Dessins de spectateurs

Dessins d'enfants
(respectivement 10 ans, 6 ans et 5 ans)

La spectation et l'absorption

LA FONCTION SPECTATORIELLE MISE À L'ÉPREUVE
DU CINÉMA INTERACTIF DU COLLECTIF CIRCUMSTANCE

On pense souvent la notion de « spectateur » comme une position *face* à un mode donné de représentation. Mais on peut également la penser en termes de processus, de rôle, *dans* le contexte communicationnel particulier que serait la médiation artistique.

L'expérience esthétique peut être considérée comme une épreuve de la subjectivité du spectateur : s'il tend à se confronter à l'œuvre avec un « horizon d'attente »¹ – refusant ainsi une passivité réceptive² –, l'expérience esthétique met à l'épreuve son corps³, mais également ses convictions esthétiques et éthiques⁴.

Il s'agit donc non pas seulement de penser un rapport entre une subjectivité et une représentation, mais de comprendre le processus de signification à l'œuvre dans la rencontre entre une représentation, un (ou des) spectateur(s), dans un lieu (ou dispositif) de représentation. Si cette nuance est importante dans toute approche des arts du spectacle et de l'image, elle apparaîtra décisive dans l'étude des œuvres interactives du collectif Circumstance. En effet, nous le verrons, leurs œuvres prennent place dans des lieux supposés ordinaires, et c'est la modification de perception et d'action dans ce lieu, aidé par un dispositif mobile, qui est le principal objet de leur travail.

Par provocation, ce collectif se situe au croisement de deux formes artistiques : l'œuvre interactive *in situ* et le cinéma (puisqu'ils qualifient leurs

dispositifs de « cinéma sonore » ou de « cinéma sans caméra »). Cette provocation nous incite alors à penser la frontière entre ces deux formes artistiques, entre deux formes d'expérience spectatorielle ; cela non pas pour les renvoyer l'une et l'autre dans leur singularité, mais, au contraire, pour voir comment elles s'éclairent respectivement. Mais les œuvres de Circumstance ne s'inscrivent pas seulement dans une perspective cinématographique. Nous verrons qu'elles engagent une réflexion bien plus vaste sur le spectateur, dialoguant avec la théorie du flâneur de Walter Benjamin, les théories de Jacques Rancière et celles de Stanley Cavell. De plus, ces œuvres offrent une entrée critique à l'élargissement de l'espace public, ainsi qu'à celui des processus spectatoriels, provoqués par les évolutions médiatiques (cinéma, télévision, nouvelles technologies de l'information et de la communication).

Ce type d'œuvre est donc particulièrement intéressant à étudier en tant que cas-limite de la notion de « spectacle » et de « représentation »⁵. Notre raisonnement est ici le suivant : ce qui est engagé pragmatiquement, dans ces œuvres, révèle une dimension qui existe par ailleurs au niveau symbolique. Autrement dit, ces œuvres, inscrites dans un héritage artistique représentationnel, ne contredisent pas cet héritage, mais lui offrent des éclairages.

La réactualisation singulière de cet héritage offre une visibilité sur les enjeux contemporains de l'économie symbolique des médias et voit de nouvelles perspectives de réflexion autour du processus spectatorielle.

1. Hans Robert JAUSS, *Pour une Esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 1978.

2. Jacques RANCIÈRE, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

Janet STAIGER, *Perverse spectators : The Practice of Film Reception*, New York, NYU Press, 2000.

3. Jean-Marc LEVERAITO, *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, La Dispute, 2006.

4. Stanley CAVELL, *La Projection du monde*, Paris, Belin, 1999.

S. CAVELL, *À la recherche du Bonheur*, Paris, Cahiers du Cinéma/Gallimard, 1993.

5. Non pas qu'elles ne méritent pas une théorisation qui leur est propre ou un modèle épistémologique à la hauteur de leur singularité. Certains chercheurs se spécialisent dans cette question et nous n'envisageons pas ici de leur retirer toute légitimité. Nous pensons notamment à Nicolas BOURRIAUD, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Presses du Réel, 1998.

Descriptif des œuvres étudiées : *Our Broken Voice* et *We are Forest*

Ces deux œuvres sont des *subtle mobs*, c'est-à-dire des œuvres narratives et interactives qui prennent place dans un lieu public clairement défini et où les spectateurs/usagers sont équipés d'écouteurs leur offrant habillage sonore et musical, actions à faire et scénario. La distinction entre spectateur et usager, dans un tel dispositif, n'est pas évidente *a priori*, mais se définit en fonction de l'expérience – cette tension constitue la dimension critique de ces œuvres et logiquement est l'objet principal de cet article. Par commodité, nous parlerons donc de participants.

Our broken Voice est, selon ses créateurs, une œuvre cinématographique sans caméra qui recoupe la vie de quatre personnages et qui prend place dans un lieu public effectif¹. Ceux-ci sont dans le même lieu, dans le même temps. Chaque participant reçoit, par son dispositif mobile, une des 4 pistes sonores et devient ainsi l'un des 4 personnages de la fiction. Il y a donc quatre expériences possibles. Les principales différences, entre les différents personnages, consistent dans les actions à faire et dans le point de vue sur la narration. Cependant, l'intérêt expérientiel fondamental n'est pas tant dans le parcours de l'ensemble de l'œuvre (c'est-à-dire dans la recherche, en plusieurs temps, des alternatives « scénaristiques »), que dans l'épreuve partagée, dans un lieu public, avec d'autres participants.

We are Forests se déroule dans une place de marché où les participants sont équipés d'un téléphone mobile (dont ils ont donné le numéro avant le début de l'expérience). Ils reçoivent un appel d'un logiciel qui leur diffuse un texte et qui enregistre leurs réponses. Celles-ci sont compilées et envoyées à d'autres participants, qui, eux-mêmes, apportent leurs contributions. Il s'agit donc, en fait, d'une sorte de cadavre exquis médiatisé par téléphonie mobile et qui prend place dans un lieu public. Autrement dit, l'élabora-

tion narrative est ici participative, ce qui n'était pas le cas dans l'autre *subtle mob* : un scénario singulier se développe, selon ce que les participants apportent et la façon dont ils jouent entre eux dans l'espace. Cette œuvre semble, à ce titre, s'éloigner de la définition de départ du *subtle mob* en tant que pseudogenre cinématographique, en tant que film sans caméra, pour se rapprocher davantage de la culture interactive. C'est le jeu de variation entre les arts institués et ces œuvres, puis entre ces deux œuvres elles-mêmes, qui nous permettent de considérer à nouveaux frais la question spectatorielle. L'événement, à savoir la construction narrative et l'échange d'informations, s'achève avec l'apparition d'une chorale, sur le marché, qui chante les mots des participants.

Dans les notes de projet, l'objectif principal de *Our Broken Voice* est de sensibiliser les participants à leur environnement, aidés par le dispositif sonore qui esthétise l'observation, et celui de *We are Forest* s'intéresse plutôt à la question de l'intimité dans l'espace public.

Ce sont là deux pistes de réflexions absolument déterminantes dans toute théorisation de la place et de la fonction du spectateur dans un procès de signification artistique. Ces deux œuvres interrogent ce qu'est le « devenir spectateur » et rejoignent des réflexions déjà entamées depuis Walter Benjamin jusqu'à Jacques Rancière, en passant par Stanley Cavell. Les *Subtle mobs* offrent des expériences spectatorielles critiques qui dialoguent aussi bien avec la question du flâneur qu'avec celle du spectateur émancipé et du spectateur moral.

Une expérience modifiée de l'environnement : le flâneur et le devenir-spectateur

Un des aspects fondamentaux de l'expérience de *Our Broken Voice* et de *We are forests* consiste dans la recherche des autres participants – qui peuvent être jusqu'à 150. Chaque participant remarque plus facilement ceux qui partagent le même scénario, puisqu'ils font des actions comparables. Mais, puisque le dispositif prend place dans un lieu public, les participants se retrouvent également parmi des passants.

1. <<http://www.youtube.com/watch?v=dTTZxAH0Ua0>>
<<http://www.vimonda.de/our-broken-voice/>>

Dans l'espace se crée une tension, éprouvée par les participants, entre expérience esthétique et actions ordinaires : l'attention des participants n'est plus simplement portée sur la narration ou sur la dimension ludique du dispositif, mais également sur les interactions entre eux et autour d'eux (y compris avec des personnes non participantes). Les passants deviennent des éléments diégétiques¹ et l'action engagée par le dispositif fait spectacle pour les différents participants. La singularité du travail de *Circumstance* est de faire de ses « participants » les spectateurs d'eux-mêmes, des autres et du récit. Autrement dit, la narration peut devenir prétexte à une approche critique de l'ordinaire et de la vie dans l'espace public, rendue possible par une certaine disposition sensible : celle du devenir spectateur.

C'est moins l'interactivité – au sens strict du terme – et la complexité scénaristique qui constituent le centre d'intérêt principal qu'une certaine forme de partage de passivité². La coïncidence des personnes dans un même espace apporte déjà son lot de signification ; c'est la situation de partage d'un même espace et d'un même principe d'action dont sont rendus sensibles les spectateurs.

Ce dispositif – comme toute forme d'œuvre d'art – établit ce que Rancière appelle un « partage du sensible » :

J'appelle partage du sensible ce système d'évidences sensibles qui donne à voir en même temps l'existence d'un commun et les découpages qui y définissent les places et les parts respectives. (...) Cette répartition des parts et des places se fonde sur un partage des espaces, des temps et des formes d'activité qui détermine la manière même dont un commun se prête à participation et dont les uns et les autres ont part à ce partage³.

1. On parle de « diégèse », en narratologie, lorsqu'on évoque l'univers d'une œuvre. Un élément dit « diégétique » est une composante de cet univers. Ici, les passants sont perçus non pas en tant que simples passants, mais en tant que composantes de la narration.

2. Nous préférons ne pas employer l'expression « interpassivité » de peur de créer l'équivoque avec la notion éponyme de Slavoj Žižek.

3. Jacques RANCIÈRE, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 1998, p. 12.

Le « partage du sensible » est une « esthétique première » : c'est un mode de perception du monde et un mode d'interaction avec celui-ci. C'est aussi une mise en scène qui accorde des rôles et des responsabilités à quiconque participe de ce « partage ».

Une œuvre propose toujours de telles configurations à son spectateur. Ici, le dispositif rend ce principe plus complexe : non seulement il établit un « partage du sensible » auprès des spectateurs par l'intermédiaire du scénario et des actions à faire (ou du discours auquel répondre), mais il ne propose pas un univers diégétique radicalement séparé et s'inscrit dans un espace ordinaire. À la différence de l'expérience cinématographique, la diégétisation ne crée pas un espace, il propose de s'en accaparer partiellement un – tout au plus, on pourrait dire qu'il *transfigure* (le regard porté sur) un espace. Le participant peut donc à la fois être spectateur du partage du sensible singulier créé par l'œuvre, mais également être spectateur du partage du sensible commun (tout comme il peut rester un interactant, c'est-à-dire ne pas se mettre dans la posture critique).

Nous retrouvons là une posture proche de celle du flâneur qu'a théorisé, à son époque, Walter Benjamin. Le flâneur est le sujet qui, déambulant dans un espace qu'il regarde comme un spectateur, essaie d'établir des relations de sens, qu'ils soient visuels, historiques, contextuels :

la rue conduit qui flâne vers un temps révolu. [...] Cette ivresse anamnésique qui accompagne le flâneur errant dans la ville, non seulement trouve son aliment dans ce qui est perceptible à la vue, mais s'empare du simple savoir, des données inertes, qui deviennent ainsi quelque chose de vécu, une expérience⁴.

Dans nos exemples, il n'est pas question d'une perspective historique, mais *Our Broken Voice* établit néanmoins une posture comparable à celle du flâneur à travers une narration. Benjamin déclare que « la catégorie de la vision illustrative est fondamentale pour le flâneur. [...] le flâneur fait de ses songes des légendes pour des

4. Walter BENJAMIN, *Paris, Capitale du XIX^e siècle*, J. Lacoste (trad.), Paris, Cerf, 1989, p. 435

images¹ » ; la bande son de *Our Broken Voice* et les contributions des participants de *We Are Forest* peuvent apparaître comme des légendes d'un instant dans l'espace public. Autrement dit, dans un contexte résolument contemporain, *Circumstance* offre un dispositif qui substitue, par un prétexte narratif et interactif, ses participants de leurs « absorptions » habituelles pour en faire les spectateurs. Ces œuvres sont des exemples de décloisonnement de l'esthétique : elle ne se résorbe pas dans la question de l'art, mais rejoint également celles de l'éthique (au sens « d'éthos ») et du politique ; elle ne se résorbe pas dans une confrontation à une œuvre, mais est constitutive du rapport à n'importe quel environnement.

Au final, le flâneur est un total spectateur : une personne qui participe d'un environnement tout en conservant une certaine forme de distanciation critique. La tension entre l'expérience esthétique et les actions ordinaires, dans ces œuvres, n'oppose pas ces termes : elle produit la possible épreuve de la flânerie, c'est-à-dire une forme d'expérience de passant-spectateur.

Les théories de Benjamin sur le flâneur sont l'aboutissement d'un travail plus profond sur la figure du spectateur ; il en est de même pour les œuvres de *Circumstance*. La flânerie, revue par *Circumstance*, permet d'éprouver la question de l'accord (explicite ou implicite) dans notre inscription dans un espace public.

En effet, nous indiquions, dans l'introduction, que, par provocation, ce collectif considérait les *subtle mobs* comme un genre cinématographique, comme une forme de « cinéma sans caméra ». Nous allons maintenant prendre acte de cette assertion et voir ce que ces œuvres peuvent dire sur la figure du spectateur cinématographique.

Une critique de la spectation cinématographique

Ces dispositifs, qui se réclament d'un certain héritage cinématographique ne peuvent, évidemment, pas être rangés dans cette forme d'art. Par exemple, à la différence du cinéma, les *subtle mobs* ne s'inscrivent pas dans une « hétérotopie² », mais prennent place dans un lieu public. Ce n'est pas un processus institutionnalisé qui rend l'expérience signifiante. Ils emploient pourtant des systèmes signifiants qui correspondent en partie au cinéma, ce qui conduit beaucoup de participants à évoquer le septième art pour rendre compte de leur expérience³. Sarah Anderson, la compositrice du collectif, crée des habillages sonores et musicaux extrêmement riches et relativement comparables aux traitements sonores de films, et, bien que n'étant pas face à une représentation, le participant est amené à regarder son environnement de manière esthétique. En termes cavelliens, nous pourrions dire que s'il n'y a pas de « monde projeté » (c'est-à-dire de film en tant qu'objet clos projeté sur un écran), il y a néanmoins les projections spectatorielles ; la différence de substance avec le cinéma serait l'absence d'écran, de point de rencontre des projections.

Ce qu'on pourrait appeler l'effet-cinéma, dans le rapport d'expérience qu'offrent quelques participants est en fait une manifestation du devenir-spectateur que nous venons d'évoquer. Cela signifie que ces participants ont été particulièrement sensibles aux modifications perceptives du lieu ordinaire produit par le dispositif. Autrement dit, si, en termes substantiels, le *subtle mob* ne peut être assimilé au cinéma, en termes expérientiels, il y a d'importantes convergences.

1. *Ibid.*, p. 436. D'ailleurs Benjamin déclare un peu plus loin que « le flâneur est l'observateur du marché. [...] il est l'espion que le capitalisme envoie dans le monde du consommateur » (p. 445).

2. L'hétérotopie est une notion inventée par Michel Foucault pour évoquer des « espaces autres », c'est-à-dire des lieux qui ont certaines fonctions sociales et/ou imaginaires, mis à l'écart de l'espace public. À titre d'exemples, on peut considérer les asiles, les cimetières, les cinémas comme hétérotopies.

Michel FOUCAULT, « Des espaces autres » (conférence de 1967), in *Dits et Écrits*, t. 4, Paris, Gallimard, 1994.

3. <<http://www.youtube.com/watch?v=AjwhZ5RQ3tc>>

Les *subtle mobs* de Circumstance soulignent dès lors quelques aspects du processus spectatorial déjà repérés par Stanley Cavell, dont les théories sur le cinéma offrent une entrée intéressante à notre question de l'économie symbolique des médias et à celle du processus spectatorial.

Cavell conçoit le dispositif cinématographique comme producteur d'une double distanciation : le spectateur est à la fois séparé de son expérience ordinaire (puisqu'il est dans une salle obscure) et séparé du monde diégétique du film (puisqu'il ne peut pas intervenir dans le film). Le spectateur est alors plongé dans un étrange rapport spéculatif : sa distance par rapport à sa vie ordinaire lui permet de porter attention à d'autres formes d'existence possible, illustrées par les personnages ; la distance par rapport à ce qui lui est présenté lui permet d'appliquer un jugement esthétique et éthique. Il est dans une posture critique¹. Cependant, l'intérêt cinématographique ne se résume pas à la seule appréciation esthétique et éthique : c'est une expérience de pensée où les critères de jugement du spectateur peuvent également être mis à l'épreuve. Parler de films comme des « mondes projetés », c'est pointer le fait que nous en sommes éloignés, que nous devons nous projeter nous aussi dans ce cadre – que nous devons donc interroger nos propres projections² et les structures du cadre d'intelligibilité. Nous trouvons

là le paradoxe de la pensée cinématographique : nous sommes « absorbés » dans une *Weltanschauung*³, mais, en même temps, nous en sommes séparés, ce qui nous permet de nous questionner sur nos propres « projections ». Dans cette optique,

la façon dont le cinéma rend présent le monde en nous en absentant paraît comme la confirmation de quelque chose qui est déjà vrai de notre stade de l'existence. [...] Le « sens de la réalité » que procure le cinéma est le sens de cette réalité, une réalité à l'égard de laquelle nous ressentons déjà une distance⁴.

Si le film nous « parle », s'il s'ancre dans notre expérience personnelle, c'est parce que nous sommes en accord avec lui. En prenant en considération les détails signifiants qui dictent de la manière dont le film doit être lu, le spectateur reconnaît « l'intelligence déjà appliquée par un film à sa réalisation⁵ » – c'est là une source du plaisir esthétique.

Le spectateur a donc un rôle dans le procès de signification du film, une fonction aussi essentielle que celle du réalisateur. C'est à ce titre que nous parlons de *spectation* (comme on peut parler, parallèlement, de réalisation). Le partage des tâches a une visée : celle de

donner signification et importance aux possibilités et aux nécessités spécifiques du moyen d'expression physique du cinéma [...] et leur assigner signification et importance sont les actes fondamentaux, respectivement, du metteur en scène d'un film et du critique (ou du public) de cinéma⁶.

Ce faisant le spectateur apprend à repérer ce qui peut sembler important (dans l'accord avec le cinéaste) – cela parce que la vérité n'est pas une et extérieure, mais se définit aussi par notre perception de ce qui est pertinent pour nous, de *ce qui compte*⁷. La *spectation* est donc la rencontre de

1. Pour reprendre la terminologie de Michael Fried, on peut se risquer à dire que Stanley Cavell considère l'esthétique du cinéma narratif comme étant une esthétique « antithéâtrale » : les personnages sont « absorbés », sans public. On peut prolonger en disant que la condition première du spectateur de tout spectateur serait de quitter sa sphère d'absorption ordinaire, afin d'observer des formes d'absorption possibles et de les étudier. Dans son œuvre, Cavell digère et retranscrit le film comme une expérience morale, comme pour mieux appréhender le monde comme un ensemble d'éthiques (au sens *d'éthos*).

2. Stanley Cavell a fait part de son intérêt pour le titre français. D'une part, parce qu'il laisse entendre que le film importe ses propres conditions de vision ; ensuite, parce que l'idée de projection rappelle qu'il y a des interventions humaines dans le processus de signification cinématographique (notamment la part du spectateur) ; enfin, parce que le film deviendrait, comme dans l'idée freudienne de « projection », l'incarnation de quelque chose qu'ordinairement on refuse de voir. Voir Sandra LAUGIER & Marc CERISUELO (dir.), *Stanley Cavell. Cinéma et Philosophie*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2001

3. Il s'agit de la conception du monde de chacun, selon sa sensibilité et son intelligence particulière.

4. S. CAVELL, *La Projection du monde*, *op. cit.*, p. 281.

5. S. CAVELL, *À la recherche du bonheur*, *op. cit.*, p. 17.

6. S. CAVELL, *La Projection du monde*, *op. cit.*, p. 11-12.

7. L'attention au mode de signification peut prendre appui sur une scène particulière, comme elle peut également être d'ordre plus générale, par exemple, dans le repérage de la

deux projets : celui du film et le regard du spectateur. Le spectateur doit, dans un premier temps, suivre les principes du film, la logique de la diégèse, le fil de la narration, pour en déterminer le propos, la position, le point de vue. On peut parfois s'accorder avec la position du film et, d'autres fois, connaître une déception. Dans tous les cas, le spectateur a fait l'épreuve d'une *Weltanschauung* et a été amené à remodeler les images vues afin de les inscrire dans sa pensée. Autrement dit, il fait un effort de symbolisation de l'expérience imaginaire.

L'expérience cinématographique apparaît, chez Cavell, comme une expérience médiatée, détournée et complexe de toute forme d'accord dans l'espace public ; la puissance critique du spectateur est le produit de ce détournement, du refus de l'absorption ordinaire, rendu possible par le dispositif cinématographique.

Les œuvres de Circumstance rencontrent ces axes fondamentaux de l'expérience de spectateur de cinéma et en offrent des prolongements.

Avec Cavell, nous comprenons que l'expérience spectatorielle ne se réduit pas au contenu textuel du film et ce, pour deux raisons. La première : bien que plongé dans une salle obscure, le spectateur n'est pas seul. Il fait l'épreuve de la réception du film faite par les autres spectateurs – ce qu'on pourrait appeler *l'épreuve de la sociabilité filmique*. Celle-ci peut s'éprouver de manière directe, dans une salle de cinéma ; mais, elle peut également s'éprouver de manière plus sibylline, à travers le dispositif. Par exemple, lorsqu'on regarde un film sur un support autre que la salle de cinéma.

La deuxième raison, pour laquelle l'expérience ne se résume pas au contenu textuel du film, est encore plus évidente : la rencontre des projections dépend de la disposition du spectateur à se laisser guider par le film. Par exemple, le *perverse spectator* de Janet Staiger¹ peut être considéré comme un spectateur qui dénie cette disposition. À ce titre, il risque d'échouer dans une forme d'éducation éthique telle que recherchée par Stanley Cavell.

Ces remarques s'appliquent aux *subtle mobs*. En premier lieu, la question de l'intimité et de l'environnement ne prend sens que lorsque le participant se met en position de spectateur. Autrement dit, s'il y a un principe d'action, l'expérience gagne en profondeur dès lors que l'environnement et les autres usagers deviennent, par nos projections, une représentation. Ces œuvres, nous dirait Cavell, arrivent alors, comme le cinéma, à créer un certain rapport fantasmatique au monde. Cependant, il ne faut pas entendre ici le fantasme comme une illusion, mais comme le lien le plus profond qu'on entretient avec la réalité :

C'est se faire une bien piètre idée du fantasme que de se figurer que c'est un monde coupé de la réalité, un monde qui exhibe clairement son irréalité. Le fantasme est précisément ce avec quoi la réalité peut se confondre. C'est par le fantasme qu'est posée notre conviction de la valeur de la réalité ; renoncer à nos fantasmes serait renoncer à notre contact avec le monde².

Le fantasme, produit dans le regard, n'est pas une fabrique de l'inconscient. C'est plutôt la grille de compréhension du monde, le cadre dans lequel nous élaborons nos pensées et nos actions. Notre rapport au monde est fantasmatique en ceci qu'il est construit – structuré et structurant – par nos actions et nos pensées. Le cinéma nous le montre, les œuvres de Circumstance nous invite à l'expérimenter.

Le principe de réalité cinématographique est de nous mettre face à « *la seule manière que nous ayons d'être convaincus (de la réalité du monde), à moins d'apprendre à rapprocher le monde de ce que notre cœur désire (...): en en prenant des vues* »³. Nous avons des vues sur le monde et, en nous libérant de la responsabilité de la construction de cette vue-là qu'est ce film, il nous invite à accepter cette condition ; les *subtle mobs*, quant à eux, sont au croisement de la grande distanciation spectateur/film et de la responsabilité ordinaire – une sorte de chaînon manquant entre le cinéma et l'expérience ordinaire. Le *subtle mob* ne sépare pas autant le spectateur de l'espace public que le cinéma (il n'est pas dans un lieu séparé), mais cela

manière dont le film s'inscrit dans une certaine tradition cinématographique – notamment le genre.

1. S. CAVELL, *La Projection du Monde*, op. cit, p. 124.

2. *Idem*.

3. *Ibid.*, p. 142.

renforce la question de la distance symbolique lorsque le regard est critique : une bande son suffit presque à modifier toute la perception d'un environnement.

On retrouve ainsi, en partie, la dimension spéculative du processus spectatorial. Et si le spectateur cavellien essaie de se mettre en accord avec le film, le participant ici doit s'accorder avec le dispositif et les autres participants. Dans un cas comme dans l'autre, le dispositif invite à un mode d'attention particulier qui permet une réflexion sur les actions, paroles et pensées ordinaires. Si la forme esthétique est différente, la dimension éthique de l'expérience est comparable ; elle apparaît même comme un enjeu essentiel.

Vers une autre intelligence de l'économie symbolique des médias

L'épreuve du devenir-spectateur apparaît comme celle d'un affranchissement et la puissance critique des œuvres de Circumstance ne se limite pas seulement à la question de l'épreuve de sociabilité dans l'espace public : elles se positionnent également vis-à-vis de l'espace public médiatique.

Duncan Speakman, qui dirige Circumstance et ces projets, souligne la différence entre *subtle mob* et *flash mob*¹. Si ces deux formes d'œuvres interactives se rejoignent dans le principe participatif, c'est la place du spectateur (et donc la notion même de spectacle) qui change de manière déterminante.

En effet, quelle que soit la quantité de personnes participant à un *flash mob*, elles ne sont qu'acteur, que contenu du spectacle ; ce dernier ne prend sens que visualisé, bien souvent sur des vidéos Internet (Youtube, etc.). Le Flashmob est un art participatif fortement médiatique – le spectacle est différé. Inversement, Speakman dit du *subtle mob* qu'il n'existe que dans un cas de figure : « *you had to be there* ». Autrement dit, les « usagers » sont à la fois acteurs et spectateurs de l'événement. C'est pourquoi ce « genre » est très peu archivé : il prend moins sens dans sa manifestation que dans l'expérience des participants. (On retrouve là une convergence particulièrement

importante avec la difficulté théorique que rencontre Stanley Cavell à définir et à formaliser l'ordinaire : au même titre que l'expérience esthétique des *subtle mobs*, l'ordinaire ne se décrit pas, il s'éprouve).

Ce point nous apparaît essentiel dans la question du spectateur, y compris dans celle du spectateur de cinéma (puisque le *subtle mob* se réfère toujours en partie au cinéma) : le principe du spectacle ne se résume pas à son contenu, mais il prend sens dans l'épreuve spectatorielle, qui prend place dans un mouvement collectif et éphémère.

C'est à ce titre que les œuvres de Circumstance offrent une dimension éthique et politique absolument déterminante dans notre contexte médiatique contemporain. À l'heure de la multiplication des possibilités d'accès aux contenus (par exemple : films en salle, à la TV, en *pay per view*...) et des technologies de communication (réseaux sociaux, téléphonie mobile...), Circumstance invite non seulement à revenir à la source de la notion de spectacle (un événement produit par la rencontre entre un objet et un public) et à la source de la notion de communication (mettre en commun et non pas seulement transmettre des informations).

Une des critiques qu'on peut imaginer de Circumstance contre la télévision et certains usages faits par les nouveaux médias est la subversion du principe de spectacle. La télévision et les diffusions numériques tendent à laisser croire que le spectaculaire est dans la prolifération de contenu, dans la multiplication des accès et du nombre de visionneurs ; les *subtle mobs* rappellent que le spectacle s'éprouve, dans son lieu et dans un partage avec le public, là où on tend à penser. L'importance du « direct » n'est pas seulement une question temporelle, mais également une question spatiale (« *you had to be there* »). Le rapport à une œuvre n'est pas seulement optique, il est total : l'événement est dans l'accord entre les spectateurs et l'œuvre, ainsi que dans l'épreuve singulière de chaque spectateur composant le public.

1. <<http://vimeo.com/31140624>>

Conclusion : réactualisation de la question du spectateur

Chaque œuvre « invente » son spectateur, lui confie un rôle, une responsabilité. Les *subtle mobs* de Circumstance offrent aux participants une certaine disposition sensible, une fonction productrice de sens et une responsabilité critique.

Ces propositions sont résolument singulières et affranchies, mais il nous apparaît cependant important, au vu de leur dialogue avec diverses théorisations du spectateur, de nous servir de leur exemple pour poser quelques bases de réflexion sur la question du processus spectatorial contemporain.

Déléguer aux participants le pouvoir de parole, dans *We are Forest*, signifie refuser d'être maître du discours. Inciter à agir, dans *Our Broken Voice*, sans pour autant exercer de contrôle sur les actions, c'est permettre au participant d'avoir son expérience singulière. En cela, les œuvres de Circumstance rejoignent la posture critique et politique de Rancière, selon qui :

L'émancipation, elle, commence quand on remet en question l'opposition entre regarder et agir, quand on comprend que les évidences qui structurent ainsi les rapports du dire, du voir et du faire appartiennent elles-mêmes à la structure de la domination et de la sujétion. Elle commence quand on comprend que regarder est aussi une action qui confirme ou transforme cette distribution de positions. Le spectateur aussi agit, comme l'élève ou le savant. (...) C'est le sens du paradoxe du maître ignorant : l'élève apprend du maître quelque chose que le maître ne sait pas lui-même. Il l'apprend comme effet de la maîtrise qui l'oblige à chercher et vérifie cette recherche. Mais il n'apprend pas le savoir du maître¹.

Le travail du participant, dans le processus de *spectation* engagé par Circumstance, est total : il ne s'opère pas seulement dans un rapport à un objet artistique, mais dans tout type d'environnement ; l'épreuve critique n'est pas seulement celle d'un affranchissement politique, mais également celle, éthique, d'une éducation morale qu'on se

donne. Les *subtle mobs* nous conduisent à concevoir une articulation des théories de Rancière avec celles de Cavell.

Rancière et Cavell partagent le refus de considérer le spectateur comme un sujet passif, une sorte de mollusque, et conçoivent tous deux l'intérêt de l'expérience esthétique qui offre la possibilité d'éprouver un autre régime de sensorialité (ce que Rancière appelle le « dissensus ») et, possiblement, un autre rapport au monde.

Le premier y voit une détermination politique. C'est moins le discours, le propos d'un artiste, que l'épreuve d'un nouveau regard qui est déterminant pour le spectateur ranciériste : le monde perd de son évidence et on a l'intuition qu'il peut exister une nouvelle topographie du possible. C'est en cela que les théories de Rancière offrent une passerelle avec les problématiques politiques : ces dernières sont aussi des formes d'expériences du sensible, lesquelles nous contraignent à un rôle. Changer de sensibilité et de rôle, le temps d'une expérience esthétique, c'est déjà entrevoir la possibilité d'en faire de même dans l'expérience commune (c'est-à-dire politique).

Le second y voit une détermination morale. Cavell est sensible à notre condition d'être expressif : nous ne nous relions au monde et aux autres que par la surface du langage, de l'interprétation et de nos accords. L'expérience spectatorialle permet d'éprouver une autre forme de sensibilité, et donc d'autres types d'accords possibles. Si Rancière invite à une réforme politique, Cavell invite, quant à lui, à une réforme de notre propre disposition dans le monde. L'un n'empêche pas l'autre ; nous considérons, dans notre construction théorique, que le processus cavellien est nécessaire pour engager le processus ranciériste.

Nous devons donc, à leur suite, cesser de restreindre la question du spectateur à celle d'une position face à une représentation, et l'engager plutôt dans un processus communicationnel complexe qui pourrait permettre, si on accepte les propositions de Cavell et de Rancière, d'associer à la question esthétique celle de l'éthique et du politique.

Si Rancière et Cavell n'appuient pas nécessairement leurs réflexions sur des objets contemporains ou sur des objets issus des arts numériques, interactifs, etc., les passerelles entre leurs théories

1. Jacques RANCIÈRE, *Le Spectateur émancipé*, op. cit., p. 18.

et les œuvres de Circumstance nous permettent de le faire. Notre parcours nous permet notamment d'engager plus sereinement la question de l'interaction. Les œuvres dites « interactives » de Circumstance ne conduisent pas à une radicale différence d'expérience, mais à une simple différence de procédure, par rapport à ce que Rancière et Cavell ont formalisé. En effet, si Rancière refuse la caractérisation « passive » du spectateur, cela ne conduit cependant pas à un agir communicationnel au sens habituel. S'il y a « action », elle est à entendre dans un sens symbolique. Certaines œuvres, comme celles de Circumstance, incitent, dans un premier temps, à agir pragmatiquement : ce sont les actions du spectateur qui participent à l'élaboration du procès de signification. L'un n'empêche pas l'autre : chez Cavell, l'agir symbolique peut conduire, à terme, une réforme de nos actions dans la vie ordinaire ; de même, nous l'avons vu, l'agir pragmatique des participants n'empêche pas un devenir-spectateur, puisqu'il semble même en être une passerelle.

La dimension active de tout spectateur – la *spec-tation* – consiste à reconnaître la représentation comme *Weltanschauung*, c'est-à-dire comme une certaine conception du monde. Pour qu'une telle reconnaissance ait lieu, il faut qu'il y ait une sorte d'absorption du spectateur dans le procès de signification : l'absorption peut avoir des manifestations concrètes (la salle de cinéma comme hétérotopie, l'appareillage sonore dans les *subtle-mobs*), mais également symboliques. À ce titre, les œuvres étudiées ne contreviennent pas à ce principe : elles en font le prétexte à l'expérience.

Cette reconnaissance ne prend tout son sens que lorsqu'elle met à l'épreuve les convictions esthétique et éthique du spectateur – autrement dit, lorsqu'il spéculé. Une telle pratique est rendue plus complexe qu'au cinéma dans les œuvres de Circumstance, parce que la place du participant n'est pas clairement établie ni aidée par des processus institutionnalisés. Cela dépend de son parcours et de son devenir-spectateur. De plus, si un film n'appelle pragmatiquement pas de réponse, les *subtle-mobs*, quant à eux, le font : le participant est engagé dans l'évolution de l'œuvre et il devient instance de représentation. C'est là aussi une des dimensions politiques de ces œuvres : elles mettent leurs participants dans un rapport de

sociabilité qui pourrait être possible dans l'espace public ordinaire (qu'elles laissent à disposition du spectateur).

Ce parcours expérientiel est, enfin, relié au principe d'épreuve de sociabilité – un spectacle, aussi bien qu'une représentation, contient toujours un principe de publicité. À ce titre, le cinéma a sa vie de salle relativement ritualisée. Mais les œuvres de Circumstance éveillent une problématique importante quant à ce principe. Si Duncan Speakman insiste tant sur la différence entre *subtle-mob* et *flashmob*, c'est qu'il veille à maintenir le spectacle dans un lieu concret de spectacle – inversement, le *flashmob* le rend abstrait (hors lieu). La question de la sociabilité ne disparaît pas avec le hors lieu : elle est simplement implicite, voire impensée. Cet impensé modifie radicalement le processus spectatorial : on peut penser que l'implication du sujet est radicalement différente et émettre l'hypothèse que l'apposition de jugement domine la question de la mise à l'épreuve des convictions. C'est une interprétation possible de l'exigence « *you had to be there* » pour faire l'épreuve des *subtle-mobs* : un individu qui voit de loin cette œuvre, qui ne s'y implique pas, ne peut pas espérer en saisir le « texte » (d'où la quasi absence d'archive).

Nous ne voyons alors pas de contradiction entre la participation à ces œuvres interactives et le concept de spectateur. Elles proposent, au contraire, des possibilités alternatives pour se confronter à des problématiques finalement comparables. L'interaction pragmatique est une manifestation (plus ou moins ludique ou critique) des relations symboliques entre une œuvre et un spectateur. Nous pouvons même en retour prendre garde aux problèmes qu'alertent ces cas limites : les différentes formes d'implication spectatorialle selon les pratiques dans un espace ou l'accessibilité hors lieu. Comme si, en quelque sorte, ce collectif relançait, dans le contexte contemporain d'économie symbolique des médias, la question déjà posée avec le cinéma par Walter Benjamin dans *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* : celle de l'appropriation et de l'implication.

Benjamin LESSON

Spectateur de l'œuvre ou spectateur de l'art ?

L'EXEMPLE DE LA RÉCEPTION DES PRATIQUES ARTISTIQUES ENTREPRENEURIALES

Évoluant dans des environnements au sein desquels nous sommes en permanence sollicités et invités à agir, la tentation est grande de marquer du sceau de la fatalité la multiplication des démarches artistiques ouvertes à l'action du spectateur. Si la perméabilité de l'art à l'air du temps est communément admise intellectuellement, elle existe aussi au niveau formel. Aujourd'hui, certains artistes ont adopté des modes de fonctionnement directement inspirés des pratiques commerciales et économiques : face à cet art vivant de l'interaction avec le public¹, quoi de plus naturel alors que voir la figure du spectateur disparaître pour laisser place à un nouveau modèle de réception ? Comment alors qualifier celui-ci ? Quel est le rôle du public et son champ d'action ? Dans cette démonstration, je m'appuierai sur deux exemples de démarches artistiques contemporaines utilisant des formes originales dans le monde de l'art bien que déjà connues de tous : Dana Wyse et son entreprise *Jesus Had A Sister Productions* illustrera la pratique artistique entrepreneuriale du produit d'art, et Jean-Baptiste Farkas, par le biais de *Glitch* et *IKHEA©SERVICES*, incarnera le tertiaire, le domaine des services. Cela permettra à chacun de bien saisir les enjeux de telles pratiques et les débats qu'elles peuvent susciter quant aux conceptions de l'Art et du public.

À la lumière des transformations flagrantes des processus artistiques et du rôle du « spectateur », il n'est pas vain de se demander si un changement des œuvres – de leur nature, de leur forme, de leur fonction – induit nécessairement un changement du rapport à l'art. En d'autres termes, si les œuvres se passent de spectateurs, qu'en est-il de l'Art ?

Quand l'œuvre fonctionne sans spectateur

Figure idéale de l'artiste ayant bouleversé le rapport à l'œuvre, au spectateur, au musée et au collectionneur, l'artiste entrepreneur incarne un changement profond dans le monde de l'art, dans la mesure où il fait fusionner les sphères artistiques (l'artiste, l'œuvre, le spectateur) et commerciales (le collectionneur, la galerie, les foires). C'est la *dimension artistique* de leur activité entrepreneuriale qui caractérise les artistes entrepreneurs : l'artiste entrepreneur est un artiste qui fait le choix d'exercer l'activité d'entrepreneur en tant que pratique artistique. La vente et le contact avec le public ne sont pas une finalité, mais font partie du processus artistique. L'entreprise, sa production, son fonctionnement, deviennent une forme d'art, au même titre qu'une sculpture. L'entreprise est à l'artiste entrepreneur ce que le tableau est à l'artiste peintre. Une telle logique de création induit des changements notables quant au statut de l'artiste, du spectateur et des acteurs du monde de l'art – les fonctions de chacun étant bouleversées. L'artiste entrepreneur se passe de galerie puisqu'il sort de la logique de séparation de l'art et de son marché, et l'intérêt artistique ou social du spectateur fusionne avec celui du collectionneur pour laisser place à la figure du client, de l'utilisateur, du bénéficiaire ou de l'actionnaire. Ceux-ci sont invités à participer et pour cela, ils doivent payer. L'artiste entrepreneur ne crée pas d'œuvres mais organise la production de produits d'art, d'œuvres processuelles ou propose des services artistiques. Il met en place un rapport à l'œuvre auquel nous ne sommes que peu habitués dans le champ des arts visuels. Ce n'est pas un suppôt du capitalisme et, comme d'autres, il ne considère pas comme immuables les questions d'appropriation, de valeur, de marchandisation, d'exposition. L'artiste entrepreneur ne se contente pas des formats normés, de recettes toutes faites, il n'applique pas de méthode : il crée, innove, expérimente et

1. Le public vise ici toutes les personnes susceptibles d'entrer en contact avec ces pratiques.

découvre – ce qui ne l'empêche pas d'imiter ou de copier stratégies et approches artistiques ou commerciales gagnantes. L'artiste entrepreneur s'adresse à un public élargi, et non pas exclusivement à quelques collectionneurs fortunés. Il va à l'encontre de ce qui fait de l'art une économie exceptionnelle, pour reprendre les propos de Hans Abbing¹, c'est-à-dire son hypocrisie quant au marché, et son inscription dans un marché élitiste.

Certains artistes entrepreneurs, à l'image de Wim Delvoye et de sa poupée², vendent des produits d'art : on assiste alors à l'impossibilité d'en être spectateurs. Ce terme de « produit d'art », j'ai pris l'initiative de l'employer en 2008, face au constat de l'absence de mot pour qualifier la production de ces artistes entrepreneurs. Il désigne ce qui est produit par l'entreprise d'un artiste entrepreneur : par exemple, les pilules inventées par Dana Wyse et vendues par *Jesus Had A Sister Productions*.

La clientèle du produit d'art

Jesus Had A Sister Productions est une entreprise de renommée internationale qui commercialise principalement des remèdes miracle aux problèmes quotidiens. Le champ d'application de ceux-ci touche aussi bien le sexe, la vie pratique et professionnelle, que les sentiments ou l'art. Cette entreprise, créée à la fin des années 1990 et toujours aussi dynamique, propose plus de 150 remèdes différents³ tels que « Discutez politique et guerre avec aisance et perspicacité instantanée », « Devenez auteur de best-seller instantanément », « Appréciez le sexe anal », « N'ayez pas

d'enfants moches. 100% beauté », « Soyez fier de votre fils homosexuel » ; sans oublier les plus vendues en France : « Comprenez instantanément l'art contemporain » et « Convertissez-vous au Judaïsme », ainsi que la meilleure vente mondiale : « Comprenez votre mère instantanément (sans avoir à la rencontrer ou à parler avec elle)⁴ », qui existe en pilule, chewing-gum et spray buccal⁵. Tous ces produits sont fabriqués, en moyenne, à 1000 exemplaires, ce qui n'empêche pas *Jesus Had A Sister Productions* d'annoncer qu'ils sont en édition limitée⁶. La particularité de cette entreprise, outre des statuts et comptes top secrets⁷, est d'être dirigée, portée, par une artiste – une « artiste entrepreneur » – Dana Wyse, laquelle propose un art qui bouscule nos habitudes en terme de forme et de rapport à l'objet. En effet, les produits ne sont pas exposés ou à regarder, ils sont à vendre (et à acheter). Au moment du contact avec l'œuvre, et ceci par le biais de son entreprise, Dana Wyse place le public dans une position de clients et non plus de spectateurs : la possibilité d'action est ainsi élargie. Au lieu d'opter pour une inscription dans le marché de l'art et d'employer ses règles, Dana Wyse dit elle-même s'inspirer du modèle du dealer⁸, sans publicité. En effet, même si Dana Wyse s'applique à multiplier les points de vente, elle ne communique que très peu sur ceux-ci ; mais chacun (collectionneur d'art fortuné ou non) peut acheter les produits *Jesus Had A Sister Productions*, que ce soit dans une boutique branchée, celle d'un musée ou sur le net. Elle n'expose plus ses œuvres à des spectateurs, mais leur propose des produits avec lesquels ils peuvent repartir immédiatement pour

1. Hans ABBING, *why are artists poor? The Exceptional Economy of the Arts*, Amsterdam University Press, 2002.

2. Wim Delvoye, *Action Doll – Wim Delvoye posable action figure and Cloaca*. Présentée à la FIAC 2007, son lancement fut un succès, grâce notamment au stand animé par deux jumelles. Produit d'art par excellence, il s'agit d'une boîte contenant la poupée Wim Delvoye, ainsi qu'une réplique de *Cloaca*, et l'équipement de l'artiste (téléphone, bottes). Produite à 1000 exemplaires, elle était vendue 249 euros.

3. Hans Ulrich OBRIST, Dana WYSE, « Au lit avec Hans Ulrich Obrist », in D. Wyse, É. Lebovici, H. U. Obrist, *How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career*, Éditions du Regard, 2007, p. 294.

4. *Ibid.*, p. 296.

5. Cf. <http://www.blueq.com/shop/item/229-productId.125837682_229-catId.117440520.html>

6. Hans Ulrich OBRIST, Dana WYSE, « Au lit avec Hans Ulrich Obrist », in D. Wyse, É. Lebovici, H. U. Obrist, *How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career*, Éditions du Regard, 2007, p. 277-278.

7. *Jesus Had A Sister Productions* aurait vendu, à ce jour, plus de 200 000 pilules si l'on en croit Felipa Almeida (Felipa Almeida « *Dana Wyse's Miraculous Pills: when laughter and the cure are synonymous* », *Sur La Terre*, September 2004, p. 10-15 - Consultable en ligne : <http://www.falmeida.com/pdfs/danawyse_en.pdf>)

8. Dana WYSE et al., *How to Turn Your Addiction to Prescription Drugs into a Successful Art Career*, op. cit., p. 297.

une dizaine euros. C'est d'ailleurs, sans doute, ce rapport particulier qui crée une alchimie spéciale entre l'artiste et ses clients : ces produits s'adressent à chacun, de façon individuelle, presque intime. C'est parce que Dana Wyse a abandonné l'œuvre d'art dans ses formes traditionnelles, et a substitué des clients à des spectateurs dans le temps de l'œuvre, que son art est fort ; la cohérence entre la forme, le fonctionnement et le message amène la puissance.

Le propre des produits d'art, composants de la pratique de ces artistes, est de se confondre, plus ou moins, avec un produit commercial : sans cartel ni étiquette « art », le produit d'art est disponible, il se tient ouvert. Placer des produits d'art dans une exposition et leur ôter la possibilité d'être achetés, c'est porter atteinte à leur fonctionnement, leur nuire. Afin de remédier à ce qui constituerait un handicap – ne pas participer à des expositions, de groupe notamment, qui offrent une visibilité non négligeable – Dana Wyse a trouvé une brillante solution qu'elle a mis en pratique lors de l'exposition *L'argent*¹ ayant eu lieu au Plateau, à Paris. La PD-G de *Jesus Had A Sister Productions* avait installé, au cœur même de l'exposition, deux distributeurs de ses produits d'art. Pour deux euros, on pouvait repartir avec une pilule, un kit... Le jeu était excitant car, voyant le contenu du distributeur, il était pourtant impossible de choisir ce qui tomberait : certains ont ainsi payé cher le fruit de leurs désirs². Dana Wyse a ainsi su s'adapter à un format commun sans porter atteinte à la cohérence de sa pratique qui suppose une possibilité d'achat immédiat.

Concernant les caractéristiques et le fonctionnement des produits d'art, mes précédentes recherches ont relevé notamment l'utilisation des techniques commerciales et publicitaires, l'absence de signature de l'artiste en tant que marque d'originalité et d'authenticité, l'utilisation d'un modèle industriel, le dépassement de la reproductibilité, des conceptions d'original et de copie, un

fonctionnement utilisant des capacités de large diffusion, le marketing etc. Rien d'étonnant donc à ce qu'ils bousculent le régime du spectateur. Le produit d'art n'est pas destiné à être regardé mais à être acheté : il appelle une attitude de consommateur pas de spectateur tant son appel à l'action est manifeste. Le produit d'art n'est pas exposé mais présenté : il n'entre pas dans une logique d'exposition avec des spectateurs, mais relève de la présentation à des clients potentiels. Il se refuse à l'hors-du-temps et à l'hors-du-monde des galeries et autres espaces d'exposition et de réflexion : il veut nous toucher et nous faire agir ici et maintenant. Il rejette les caractéristiques de l'œuvre d'art, et s'affirme en tant que production propre des artistes entrepreneurs. Les produits d'art ne sont pas nécessairement numérotés, ni signés et ne sont pas vendus avec un certificat d'authenticité. Visuellement assimilable à un produit commercial, la distinction n'est pas évidente. Le produit d'art n'est ni une œuvre, ni un multiple, ni un produit dérivé, ni un produit réalisé par un artiste ; il a ses caractéristiques propres et un fonctionnement inédit. Le produit d'art est au centre de la relation entre l'artiste entrepreneur et son client. C'est un objet relationnel intégré à un processus artistique plus vaste. Il sert d'articulation entre l'artiste et ses contemporains. Il est un prétexte qui permet de créer du sens par une relation. C'est parce que l'artiste entrepreneur a remplacé l'œuvre par des produits d'art qu'une nouvelle relation s'est mise en place avec le public – qui n'est plus une somme de spectateurs mais de prospects, ou de clients. Le produit d'art n'incarne ni une représentation, ni une fiction ; il existe hors de tout spectacle : mais est-ce à dire que le produit d'art sort totalement de la logique du spectateur étant donné que son fonctionnement nécessite un public actif, agissant, payant l'artiste pour obtenir quelque chose, participant au processus global de création de valeur artistique mise en place par l'artiste entrepreneur ?

Les clients, bénéficiaires et usagers des services d'art

Autre potentialité offerte par les pratiques entrepreneuriales artistiques et perturbant l'emploi du terme « spectateur » : les services. Au-delà des

1. *L'argent*, Frac Ile de France / Le Plateau (18 juin – 17 août 2008), commissariat : Caroline Bourgeois et Élisabeth Lebovici.

2. Cette stratégie commerciale évoque par certains aspects celle de Takashi Murakami lorsqu'il a créé le *Superflat Museum*.

particularités, on peut souligner trois points essentiels concernant la prestation de services en art :

- Le service artistique est pensé par un artiste, ou en tout cas, il est inscrit dans le cadre de l'art (et pas nécessairement dans le monde de l'art, ou dans un contexte matériel artistique). Il peut être de tout ordre, réalisé ou non par l'artiste.

- La réalisation du service par l'artiste est généralement soumise au règlement d'honoraires ou à une rétribution.

- Le service est destiné à des clients, bénéficiaires ou usagers. En aucun cas il ne s'agit d'un spectacle ou d'une action regardée par des spectateurs.

Clairement en rupture avec les conceptions traditionnelles de l'art et de l'œuvre où originalité, rareté et authenticité de l'œuvre matérielle sont valorisées, cette pratique ne s'adresse pas à des spectateurs : elle a un fonctionnement qui nécessite une participation, une action, une relation, un investissement personnel. Les services sont des « œuvres » en devenir qui sont sans cesse réactivées. Or, si les artistes entrepreneurs œuvrant dans la sphère des produits d'art sont aujourd'hui les plus visibles à l'image de Dana Wyse, Takashi Murakami ou Wim Delvoye, ceux qui se tournent vers les services n'en sont pas moins dynamiques et incisifs. On pensera alors à Bernard Brunon qui œuvre par *That's painting*, une entreprise de peinture en bâtiment, ou à Jean-Baptiste Farkas qui refuse l'œuvre, l'artiste, le spectateur, et l'exposition et propose divers services par l'intermédiaire de *Glitch* et *IKHEA©SERVICES*. Grâce à ces deux « marques » ou « façades », il propose en fait des modes d'emploi : il ne produit pas d'œuvres d'art, il ne s'adresse pas à des spectateurs et n'emploie d'ailleurs le titre d'artiste qu'en grinçant des dents¹. Les services que propose Jean-Baptiste Farkas² consistent donc en un titre descriptif et un mode d'emploi, qui explique en quoi le service consiste et comment le réaliser. Il est indiqué explicitement si le service est à réaliser seul ou non. Dans la plupart des cas, quelques indications,

1. Jean-Baptiste FARKAS « IKHEASERVICES », *cat. XV^e Biennale de Paris*, Éditions Biennale de Paris, 2007, p. 340.

2. Des dizaines sont répertoriés dans le livre *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, Éditions Mix, 2010.

ou remarques, supplémentaires sont fournies afin d'optimiser³ la réalisation. L'agent d'art Ghislain Mollet-Viéville et Jean-Baptiste Farkas pensent que le moment de la réalisation des modes d'emploi constitue le cœur de l'œuvre⁴.

Pour exemple, le service N°9 *Intervertir des contenus d'étagères*⁵ peut s'avérer perturbant et passionnant. Sa simplicité accroît son efficacité.

N° 09 Intervertir des contenus d'étagères
NOUS LE RÉALISONS POUR VOUS ou
À VOUS DE LE RÉALISER

Mode d'emploi : ce service consiste à intervertir les contenus d'étagères appartenant à deux commanditaires qui ne se connaissent pas. Un contrat détermine la durée de cette intervention et stipule si elle est ou non réversible.

Remarques : précisons ici que la réalisation de ce mode d'emploi autorise l'usage quotidien des objets échangés. On favorisera la rencontre de deux individus dont le niveau de vie diffère radicalement. Lors d'une mise en pratique, l'une des deux personnes impliquées a contraint son partenaire à reproduire avec exactitude l'agencement des objets constituant le contenu de l'étagère qu'elle a souhaité intervertir. Parenté : Vis ma vie.

Indispensable : électroménager, matériel haute-fidélité et informatique doivent être accompagnés de leurs modes d'emploi⁶.

IKHEA©SERVICES 2002

3. Ce qui est assez amusant, étant donné le goût de Jean-Baptiste Farkas pour la soustraction et la dégradation. Celui-ci va même jusqu'à utiliser des typologies qui suppriment des lettres. (Voir en note de bas de page du n° 46 « Délestage », *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, *op. cit.*, p. 128.)

4. Jean-Baptiste FARKAS, Ghislain MOLLET-VIÉVILLE, « À propos des "énoncés d'art" », in *Critique*, Revue générale des publications françaises et étrangères, Publiée avec le concours du Centre National du Livre, août-septembre 2010, Tome LXVI - N°759-760, Les Éditions de Minuit, 2010, p. 728.

5. « N°09 Intervertir des contenus d'étagères », *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, *op. cit.*, p. 51.

6. Le service pourrait être étendu à d'autres types d'interventions, discrètes (intervertir des contenus d'ordinateurs) ou monumentales (intervertir des contenus de maisons ou d'appartements).

Il s'agit d'une prestation qui intervient dans la vie des bénéficiaires du service¹, pas dans un contexte artistique :

Si les *IKHÉA©SERVICES* recourent aux compétences de l'art, c'est dans l'espoir d'agir hors de l'art et de distiller une éthique qui exhorte à la prise de risque. Les énoncés ou les propositions surgissent comme des anomalies qui occasionnent des événements aléatoires et doivent engendrer des différends, voire de vraies altercations. Il s'agit d'éveiller chez tous ceux qui se risquent à la mettre en pratique des forces de création et d'anéantissement auxquelles les codes sociaux les ont probablement habitués à renoncer².

Dans la pratique de Jean-Baptiste Farkas la place accordée à l'Autre est grande. En effet, il n'y a œuvre que parce que quelqu'un active le mode d'emploi, le réalise. Dans le catalogue de la XVe Biennale de Paris, Jean-Baptiste Farkas note : « Qu'est-ce que l'art prestataire ? Écrits pour être mis en pratique, les *IKHÉA©SERVICES* sont indissociables des personnes qui, en les réalisant, leur inventent un vécu³. » Et en guise d'introduction à ses services, dans *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, Jean-Baptiste Farkas éclaire ce qu'il entend par « participer » :

- mettre un mode d'emploi en pratique⁴.
- commander la mise en pratique d'un mode d'emploi⁵.

1. Ghislain Mollet-Viéville écrit d'ailleurs : « on peut tout de même espérer qu'un jour, il ne s'agira plus seulement "d'ouvrir l'art au plus grand nombre" comme l'annonce le Palais de Tokyo ou inversement "d'ouvrir le plus grand nombre à l'art" selon le commentaire qu'en a donné André Rouillé dans son éditorial pour Paris.art.com, mais plutôt d'ouvrir le plus grand nombre et l'art à la vie ! » Ghislain MOLLET-VIÉVILLE, « Jean-Baptiste Farkas, *IKHÉA©SERVICES* », *FROG* n° 4, Automne Hiver 2006 in P. Nicolas Ledoux, *Is there any Ghislain Mollet-Viéville*, Les presses du réel, 2011.

2. Jean-Baptiste FARKAS, Ghislain MOLLET-VIÉVILLE, « À propos des "énoncés d'art" », in *Critique*, op. cit., p. 732-733.

3. Jean-Baptiste FARKAS, « *IKHÉASERVICES* », cat. *XV^e Biennale de Paris*, op. cit., p. 373.

4. *Vous êtes, dans ce cas, usager et vous interprétez un de nos modes d'emploi de façon personnelle. (...)*

5. *Vous êtes alors commanditaire et vous entrez en contact avec nous. Nous déterminons quels seront les frais de la réalisation programmée (certains modes d'emploi nécessitent un budget) et s'il y aura lieu d'envisager une rémuné-*

- proposer un nouveau mode d'emploi.
- proposer la variante d'un mode d'emploi déjà mis en pratique au moins une fois⁶.
- acquérir un de nos services⁷.

Jean-Baptiste Farkas n'emploie pas le terme de spectateur, ni de client – la rémunération n'étant pas automatique – mais celui d'utilisateur, de commanditaire et d'auteur. Jean Baptiste Farkas confie même qu'il « abandonne l'art-pour-spectateurs pour (s)'adonner à un art-pour-usagers. Ce qui change absolument la donne ! Voici pourquoi : on trouve l'utilisateur partout dans la société, tandis que le spectateur est en quelque sorte le produit, l'aboutissement et le point d'orgue de la Culture. Il faut veiller à ce que l'utilisateur continue d'appartenir à la société dans son ensemble et ne se ratte pas à la Culture, ce qui en ferait immédiatement un nouveau type de spectateur⁸. »

Une question de positionnement

Les deux exemples de Dana Wyse et Jean-Baptiste Farkas révèlent une transformation radicale du rapport à l'œuvre mis en place par certains artistes, et amorcé depuis plus de quarante ans en Europe et aux États-Unis. Au sujet de la participation du spectateur, il faut bien noter que

[...] cette particularité n'est pas née d'une table rase. Elle prolonge une préoccupation qui se manifeste dans l'art dès les années soixante/soixante-dix avec la « participation du spectateur » sous des formes allant du happening à l'art cinétique, en passant par l'art conceptuel lui-même, le body art, l'art dans la rue, l'art technologique, l'art sociologique etc. Pour être encore plus précis, il faudrait évoquer Duchamp qui, dès le début du xx^e siècle, considérait déjà que c'était le regardeur qui faisait le tableau⁹.

ration.

6. *Dans ces deux derniers cas de figure, vous êtes auteur.*

7. *Des modes d'emploi et des passages à l'acte*, op. cit., p. 10.

8. Entretien avec Jean-Baptiste Farkas, Avril 2011 in Aurélie BOUSQUET, *L'artiste entrepreneur, ses clients, ses actionnaires*, Thèse de doctorat sous la direction de J. Lageira, Université Paris 1, 2012, p. 540.

9. Edmond COUCHOT, Norbert HILLAIRE, *L'Art numérique*, Éditions Flammarion, Paris, 2003, p. 109.

Dans le catalogue de la ^{xv}^e Biennale de Paris, Stephen Wright propose également un excellent texte sur la question, en accord avec ce que défend la Biennale de Paris. Il écrit :

Le spectateur fut un élément propre à un régime de visibilité qui est aujourd'hui en pleine recomposition. À un certain moment de l'histoire de l'art, il fut même un acteur ou agent historique, avant d'être réduit à son état de témoin plus ou moins passif d'aujourd'hui. Au spectateur doit logiquement se substituer d'autres types d'usagers d'art, d'autres rôles, moins liés au régime de visibilité dominant et donc moins susceptibles de reconnaître la légitimité de ses cadres légitimants¹.

Yves Michaud remarquait, par ailleurs, tristement à propos du public de l'art contemporain – non sans une teinte de provocation :

Pour être tout à fait honnête, les artistes contemporains ne se soucient pas du tout du public, y compris quand tout leur art porte sur le relationnel et le transactionnel. Passé le soir du vernissage, les installations relationnelles deviennent des guichets fermés ou des manèges abandonnés : le studio de télévision n'aura fonctionné qu'un soir d'inauguration officielle, le repas pour les pauvres n'est plus servi et l'artiste est déjà reparti pour d'autres (bonnes) œuvres².

Or, la relation qu'entretiennent les artistes entrepreneurs avec leurs clients est probablement bien trop vitale pour être gadgétisée et délaissée. Nombre d'artistes incluent un spectateur participant de façon particulièrement cadrée et superficielle : du côté des artistes entrepreneurs utilisant des produits d'art ou des services pour œuvrer, la création d'une place capitale pour un client potentiel marque une considération accrue, et une vraie implication du public – certains diront même une responsabilité, dans la mesure où sans interaction avec leurs clients, les entreprises (artistiques comme commerciales) sont vouées à disparaître.

Si ce nouveau rapport à l'œuvre s'inscrit dans une histoire de la réception, ce terme devient de

plus en plus délicat à employer tant ce qu'il suppose ne trouve plus d'écho dans la réalisation de ces pratiques. Il apparaît inadéquat d'analyser une posture dite de réception, de *spectatorship*, alors que l'on est confronté, non plus à des spectateurs d'œuvres d'art finies, mais à des clients achetant des produits d'art ou demandant la réalisation de services à caractère artistiques et impliqués de fait dans le processus artistique. Cette transformation du rapport à l'œuvre et donc de la figure du spectateur, en tant que celui qui vient à la rencontre de l'œuvre, est en constante progression, et manifeste un changement de posture de la part des artistes mais aussi de leurs logiques de création.

Bernard Edelman met au cœur de ce changement la « révolution numérique », qui a engendré « un nouveau public, un public “ post-moderne ”, animé d'un esprit libertaire et frondeur ; non plus le public “ passif ” qu'on connaissait jadis, mais un public “ actif ” qui rêve d'un cyberspace où les œuvres et les idées circuleront librement et donc gratuitement, dans une économie universelle du don. Dans cette perspective, on ne se demande plus si le droit d'auteur doit s'adapter, mais si son existence même a encore un sens³. » Arthur Danto avait d'ailleurs remarqué cette évolution du rapport à l'œuvre en 1997. Il écrivait :

L'art contemporain comporte une caractéristique qui le distingue sans doute de la totalité de l'art produit depuis l'année 1400 : il s'agit du fait que ses ambitions premières ne sont pas d'ordre esthétique. Son mode de relation essentiel ne le lie pas aux spectateurs en tant que spectateurs, mais à d'autres aspects des personnes auxquelles il s'adresse. Par conséquent, le champ essentiel de cet art n'est pas le musée, ni, certainement, les espaces publics constitués en musées du fait d'avoir été occupé par des œuvres d'art fondamentalement esthétiques et qui s'adressent effectivement de manière essentielle aux gens en tant que spectateurs⁴.

On regrette toutefois qu'Arthur Danto ne précise pas « ces autres aspects des personnes auxquelles il s'adresse ».

1. Stephen WRIGHT, « Vers un art sans œuvre, sans auteur, et sans spectateur », in *XV^e Biennale de Paris*, *op. cit.*, p. 23.

2. Yves MICHAUD, *L'art à l'état gazeux, Essai sur le triomphe de l'esthétique*, Éditions Stock, 2003, p. 43.

3. Bernard EDELMAN, *La propriété littéraire et artistique, Que sais-je ?*, Presses Universitaires de France, 2008, p. 113.

4. Arthur DANTO, *L'art contemporain et la clôture de l'histoire*, traduit de l'anglais par Claude Hary-Schaeffer, Éditions du Seuil, 2000, p. 269.

Cette relation nouvelle avec le public, qui est appelé à devenir client, en plus de transformer l'œuvre, le processus artistique, la production, les rôles et le rapport à l'art, modifie aussi le rapport à la galerie et au musée. En effet, si le rapport à l'œuvre évolue et que la figure du spectateur disparaît, il convient alors de repenser l'exposition et la conservation de ces pratiques où l'activité prime sur l'objet, comme cela a pu être le cas pour Philippe Mairesse qui, par l'intermédiaire de cabinets de conseil, intervenait dans des entreprises, non pas comme un consultant venu apporter des solutions, mais comme agent désirant travailler sur la qualité des problèmes¹. Il sera intéressant de voir comment, le moment venu, les musées français activeront ces pratiques hors-normes en leurs lieux.

Face à ces œuvres² ouvertes nécessitant une participation du public, l'appel est double : action et réflexion. Dana Wyse comme Jean-Baptiste Farkas ont des démarches et des propos profondément critiques – il ne s'agit en aucun cas d'œuvres à expérimenter physiquement relevant de l'effet d'optique ou de la sensation. S'il est clair que le spectateur n'apparaît plus dans cette relation à l'œuvre (puisque le client l'a remplacé), concernant le rapport à l'art, il me semble que la figure du spectateur est fondamentale. La distinction rapport à l'œuvre / rapport à l'art apparaît essentielle dans les différentes temporalités et les diverses modalités d'implication mises en œuvre. Si l'art veut avoir un impact au-delà de la réception physique et instantanée, n'a-t-il pas besoin de spectateurs ? Avec les produits d'art et les services, les artistes entrepreneurs abolissent la figure du spectateur inscrite traditionnellement dans le rapport à l'œuvre mais ils ont besoin de spectateurs de leur art pour le sortir du *hic et nunc* de

l'achat ou de la réalisation du service et le positionner dans un cadre de réflexion. Face à un art interactif, la disparition du spectateur face à l'œuvre ne signifie donc pas la mort du spectateur de l'art. Au contraire, cette dernière position se voit renforcée : et si tel n'était pas le cas, l'art entrepreneurial se verrait réduit à un système de consommation. Or, il s'agit d'art aux potentialités profondément critiques par lequel les artistes ambitionnent de nous toucher. Au final, concernant la question du spectateur face à l'art interactif, on est en mesure de se demander si la complexification des processus mis en œuvre ne renforce pas l'activité du spectateur, non plus face à l'œuvre puisqu'il n'en est plus spectateur, mais face à l'art. Les démarches très élaborées dans lesquelles interviennent plusieurs acteurs constituent une forme d'art aussi riche qu'exigeant envers le public, les spectateurs et les artistes – ceux-ci devant à la fois s'assurer que leur dispositif fonctionne en tant qu'œuvre et expérience appelant des participants, et en tant qu'art soumis au regard critique des spectateurs.

Aurélie BOUSQUET

1. Cf. cat. exp. *Ma petite entreprise*, Centre d'art contemporain de Meymac, Septembre 2003, p. 4 : « Le groupe Accès Local, fondé en 1998 comme branche de la SARL GRORE créée en 1992 par Philippe Mairesse, mène une activité de prestataire de services basée sur le slogan : appliquer des méthodes artistiques à des situations qui ne le sont pas, appliquer des situations artistiques à des méthodes qui ne le sont pas. »

2. J'emploie ici ce terme mais son utilisation est discutable : « activités », « processus » ou « pratiques artistiques » conviendraient sans doute mieux mais demeurent liés à la poïétique.

Les pare-brises ruisselant de lumière

Spectateur, quel spectateur ? Spectateur de quoi ? Et d'où ce privilège scopique exorbitant qui nous conduit sans qu'on y pense à limiter si souvent l'art à l'art visuel, bientôt à la peinture, sous l'égide d'un théâtre souverain, où les gradins de pierre, puis les fauteuils encapsulent, camisolent les spectatants dans une assise bien spécifiée ? Un simple aperçu pourtant de l'histoire du théâtre même européen, *commedia dell'arte*, théâtre élisabéthain ou théâtre royal français, bousculerait bien vite ces vues naïves, ces cartes postales de l'histoire de l'art. Il n'y a de spectateur que dans une machine d'art spécifique, qui s'établit dans l'espace configuré du musée, véhicule d'une histoire de l'art en marche, entre les rives desquelles il circule, appelé à vérifier la succession réglée des nations souveraines développant leur spatiotemporalité esthétique, sous le schème de la perspective (un urbanisme du point de vue).

Le spectateur n'est pas le vecteur enchanté d'une émotion esthétique, mais bien sa condition nullement *a priori*, ou alors d'un *apriori* tellement historique, tellement fictionné par la machine d'art occidentale qu'il s'agirait de l'analyser, alors que bien des discours esthétiques aujourd'hui – les plus nombreux – en font le privilège de la culture occidentale, son point de friction avec l'absolu, le silex où l'on gratte l'étincelle de l'émotion esthétique. Ce mythe déguise si peu son ambition coloniale, selon lequel l'art serait né en Grèce, un jour, épaulé par la naissance simultanée des mathématiques, de la philosophie et de la démocratie – le Bien, le Vrai, le Beau – sous un soleil torride, et la nuit tiède sur les terrasses regardant tourner le ciel, constituant ce Cosmos de l'universalité, que l'Europe aurait fait renaître.

Machine d'art, machine de vision

Définir l'art sous la mire du spectateur, cela s'est fait. Merleau-Ponty, dans *L'Œil et l'esprit* dit du miroir que « son œil préhumain » est « l'emblème » même des peintres¹. Foucault, qui va pourtant bientôt critiquer la notion d'auteur², écrit, au moment d'aborder sa célèbre analyse de la représentation à partir des *Ménines* de Vélasquez : « Le peintre s'est placé à côté de l'ouvrage auquel il travaille. C'est-à-dire que pour le spectateur qui actuellement le regarde, il est à droite...³ ». Cette mise en scène de visibilité que Foucault détaille minutieusement, qu'il scrute pour construire le diagramme de la représentation à l'âge classique, est bien entendu remarquable, mais je ne m'intéresse ici qu'au spectateur qui « actuellement » regarde le peintre portraituré, à ce circuit en miroir : « nous regardons un tableau où un peintre à son tour nous regarde »⁴. Où se tient Foucault ? où nous tenons-nous, nous-mêmes, lorsque, derrière Foucault, nous regardons *Les Ménines* ? Ce tableau de 1656, lui-même, nous savons, par expérience ou par oui-dire, qu'il se tient au Prado, un édifice construit en 1785 pour servir de musée, commandé à Juan de Villanueva sur les ordres de Charles III pour abriter le Cabinet d'histoire naturelle. Foucault l'a peut-être vu, mais très probablement, il ne le regarde pas en écrivant, il consulte un ouvrage d'art, une photographie. De même, nous, lecteurs, nous nous reportons à la reproduction que l'éditeur a glissé à la fin de l'ouvrage, nous déplaçons le papier glacé pour considérer cette petite vignette noir et blanc, en lévitation sur le bord supérieur de la page.

1. Maurice MERLEAU-PONTY, *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964, p. 32.

2. Michel FOUCAULT, « Qu'est-ce qu'un auteur ? » *Bulletin de la Société française de philosophie*, 63^e année, n° 3, juillet-septembre 1969, repris dans Foucault, *Dits et Écrits*, édition établie sous la direction de Daniel Denfert et François Ewald, 4 vol., Paris, Gallimard, 1994, p. 789 *et suiv.*

3. Michel FOUCAULT, *Les Mots et les choses*, Paris, Gallimard, 1966, p. 19.

4. *Ibid.*

L'analyse de Foucault ne tient pas compte de cet appareil de mise en visibilité, la machine d'art : il les néglige pour considérer directement la scène qui lui permet de monter le diagramme de la représentation. Maintenant, nous, sommes-nous spectateurs ou lecteurs ? S'agit-il d'ailleurs d'identifier spectateurs et lecteurs sous le titre unifié de la réception ? Il semble bien que c'est ainsi que procèdent la plupart des discours sur l'art, depuis la constitution de l'esthétique comme branche de la philosophie, et celle de l'histoire de l'art, qui offre à la philosophie la ressource d'un atlas d'images. Car spectateur ne renvoie pas à théâtre, mais à ce face-à-face immobile, cette mise en miroir du regardant et du regardé, où ce que nous privilégions, c'est un spectateur abstrait, devant une vue elle-même abstraite de son espace de visibilité, exactement comme Foucault lorsqu'il note « pour le spectateur qui *actuellement* le regarde ». Attitude de réception ? et qui concernerait la peinture ? Allons ! Le spectateur est toujours au second degré.

Il n'y a de spectateur qu'instruit par un dispositif de vision très spécifique, qui met en forme et apprête, non pas même un spectacle (car tout spectacle conserve sa densité propre et son aléatoire, forme un bloc qu'un spectateur isolé ne peut imaginer digérer à lui seul), mais bien une émotion spécifique : la grande torsion du beau sur le goût. La posture du spectateur participe de cette aventure de l'idéalisation de l'art, c'est-à-dire de son individuation dans la culture, grâce à son éviction de la technique, l'apparition d'un public, la marchandisation et l'intrusion du marché de l'art naissant dans la sphère domestique cultivée, l'apparition d'une presse spécialisée (*The Spectator*¹...), des lieux de culte (les musées), des organes de production spécialisés (les écoles d'art), une politique de la culture. L'art, individué dans le continuum de la production, est devenu ce personnage important de la culture, que nous révérons sans y penser, qui réclame ses guides, ses lieux de réunions, ses circuits d'achats. Enfin, avec le noble retard qui caractérise l'apparition des vieilles personnes à un banquet, l'esthétique

comme branche distincte de la philosophie fait son entrée à l'université (pas avant 1921 en France²). L'art, récemment individué dans le social comme secteur exquis de la production, réclame son terminal individuel, son point d'accès et d'actualisation : le spectateur, souvent décliné au neutre du masculin, ni badaud, ni expert, *middle class* en somme, mais propre et bien élevé, ni vaucien, ni femme savante.

Définir l'art sous la mire du spectateur, donc, cela se pratique. Mais ce qui m'intéresse, c'est de dénouer les conditions de cette machine de vision, très spécifique, dans laquelle un apparemment quelconque est appelé à jouer le rôle de vecteur spécifique pour cette oraison profane, l'instauration de l'art dans le sensible, la messe de la culture de masse ! Comment en est-on venu à isoler cette contemplation raréfiée à un seul binôme, le spectateur, en transe devant la vitrine de son goût pur ?

Musées et spect-acteurs

Les musées pourraient remplir ce rôle. Le spectateur prendrait naissance au moment où, l'art cessant d'être réservé à l'élite royale ou aristocratique, les palais princiers ouvrent leurs galeries et leurs décors au plus grand nombre et se reconvertissent en monuments pour l'éducation populaire. Il semble qu'il y manque les prêtres et leurs insignes sacerdotaux, l'appareil somptueux de visibilité mis en forme selon une sorte de restriction protestante, où ce sont les humains que l'on place sous la douche des chefs-d'œuvres, selon un bain hygiénique savamment gradué. Les dispositifs muséographiques marquent cette déclinaison de la cacophonie d'image XVIII^e à sa version actuelle lentement protestante. Les murs bariolés d'image, iconostase étouffante des tableaux empilés dans un charivari visuel proche de l'étourdissement, font lentement place aux murs nus, rares spots lumineux fixant le regard du muséographe isolant chaque œuvre dans sa dramaturgie individualisée.

1. Le quotidien *The Spectator*, fondé par Joseph Addison, paraît de 1711 à 1712. Hume et Diderot livraient leurs *Essais* ou leurs *Salons* à la presse.

2. En 1921, c'est Victor Basch, qui, le premier, occupe une Chaire d'esthétique, créée pour lui à la Sorbonne. Voir Fabienne BRUGÈRE et Anne SAUVAGNARGUES, « Préface », *Vocabulaire d'esthétique*, Étienne Souriau, Paris, PUF, 1990 (rééd. 2010), p. XIII-XXII.

En réalité, l'apparat des musées n'est pas si différent des lieux sacrés, gardiens en casquette, cartel sous les tableaux, muséographie savante ou populaire des vitrines, aires de circulation aussi réglementées que dans les temples ou à un carrefour : un tourisme de l'âme. On est si souvent tenté d'abstraire les conditions de l'installation, queue et ticket d'entrée, vestiaires prophylactiques, station rituelle où on se débarrasse de ses instruments contondants usuels, du parapluie au sac-audos, un déchirement pour ceux qui trimbalent crayons multiples et carnets, ceux qui ne se sentent pas spectateurs, mais tiennent au contraire à danser du pied et du poignet, à se laisser entraîner à tracer, à accompagner la vision du geste, moins spectateur que spect-acteurs, en connivence de pratique et non satisfaits d'une contemplation pure. Rencontrer la peinture dans les musées n'est jamais une affaire d'yeux solitaires, mais de muscles et de gestualité, de pare-feu auditif pour se protéger des guides hurlants, du zonzonnement des audioguides, des conversations intrépides, et pour se frayer chemin à coup d'épaule, vers un minuscule terrain dégagé devant l'œuvre. Comme si chacun de nous se trouvait en face de la Montagne Sainte Victoire ! Autant dire que les musées requièrent les reproductions pour que nous puissions fictionner le détachement et l'immersion du spectateur, impossible à mettre en œuvre dans la grande messe de l'art, mais pourtant produite à partir d'elle, comme son corrélat sensible et désintéressé, son vecteur d'actualisation.

On dira qu'il a fallu la photographie, dont le rôle me semble crucial pour l'établissement de l'histoire de l'art : sans doute, Vasari et Winckelmann se servaient de gravures, les dessins circulaient, des copies de plâtres aussi. Mais il n'y pas de spectateurs en art visuel avant la photographie, et son utilisation dans l'imprimerie des livres d'art, parce que la photographie configure ses planches et les recadre au même format, de sorte que toutes les productions visuelles s'insèrent dans un musée de papier, selon une uniformité de facture qui marque la condition matérielle d'une histoire universelle de l'art. La photographie n'a rien d'une technique auxiliaire de reproduction. En histoire de l'art, elle est au contraire le dispositif nécessaire pour que se développe le comparatisme (Wölfflin inaugure cette pratique de la double dia-

positive dans ses cours), et que nous puissions abstraire la vision de l'œuvre de ses conditions réelles de présentation, pour nous la représenter comme ce face-à-face immobile d'un corps spectatant et d'une œuvre clouée sur son mur.

La question du rapport spectateur-œuvre est d'autant plus intrigante qu'elle ne s'applique qu'à un nombre très restreint d'œuvres et à des traditions visuelles ou d'art vivant presque dérisoires. La division entre producteurs et consommateurs d'art qu'elle suppose n'est acquise que dans certaines civilisations (à histoire) et pour des périodes plutôt récentes, chinoise, grecque, renaissance, mais non pour l'Europe médiévale, l'art byzantin, l'art appliqué, non pour des secteurs entiers d'art contemporain. Bref, le spectateur ne s'actualise que dans un secteur très limitatif de l'art dont les conditions au sens foucauldien sont bien restrictives et méritent d'être prises en compte. C'est le point perspectif, vu dans l'enceinte du musée. Dirait-on par exemple que les érudits chinois qui déroulent un précieux rouleau lors d'une soirée et font vibrer l'arc cinétique d'une peinture sur soie dans son déroulé cinématographique sont des spectateurs ? D'autant moins qu'ils doivent se déplacer pour la prendre sous le regard, et que la vue n'a aucune stabilité pas plus que le rouleau qui, dans son format horizontal ou vertical, excède le champ visuel. L'art européen avant la renaissance, mais aussi de larges portions depuis lors ne produisent aucunement des spectateurs, que l'on songe aux grands ensembles décoratifs somptueux, à l'art urbain, – sans parler des vastes productions non occidentales que nous rangeons désormais sous le label art, mais qui n'étaient pas faites pour être vues, de l'art funéraire égyptien à la danse rituelle.

On dira que spectateur est le résultat d'une machine de vision, empruntant au théâtre, au musée et à la photographie. Mais en peinture, à l'évidence, la chorégraphie posturale du corps, sa déambulation, mystérieusement réduite à rien par le schème du spectateur, instaure entre tableau et regardant un rapport qui n'a rien du spectacle, mais implique une participation motrice. Il en va de même de l'art des tapis, dont Oleg Grabar rappelle qu'ils comportent des signaux, des points de stations et de halte et se comportent à la manière des signalisations routières : signes moteurs,

meubles prescriptifs¹. Toute une sensori-motricité de la participation dont le schème du spectateur ne peut aucunement rendre compte : ces œuvres nous apprennent comment nous tenir, produisent leur mode de réceptivité, leurs spect-acteurs.

Il en allait de même avec les musées. La perspective-fenêtre qui est le corrélat de la position du spectateur vaut à la rigueur pour les allées de musées, où on déambule dans un jardin zoologique de styles, classées, identifiées selon des critères de l'attribution, de la spatiotemporalité du génie, à condition bien sûr que l'on fasse abstraction de toute leur machinerie puissamment distractive. Toute une géopolitique de l'art ! Les musées quadrillent non pas d'abord le regard, mais une sociomotricité de la dégustation – des spécialités locales que l'on se force à apprécier en groupe, exactement comme lorsqu'on goûte des crickets grillés à Oaxaca ou une soupe froide à Saint Petersburg l'été, on plisse des yeux devant la *Joconde* au Louvre. Belting a bien montré la solidarité entre l'histoire de l'art, discipline naissante et l'architecture des musées : la succession des écoles nationales (ou protonationales) : la Florentine, la Siennoise, la Vénitienne comme on dirait de pizzas ou de spécialités régionales. Une architecture de visibilité, qui met en scène l'art lui-même pour un spectateur idéal, mais décliné selon le nuancier imprévisible de ses terroirs.

Cette machine d'art commande la reconstruction de la perspective depuis sa préhistoire florentine, sous l'angle du spectateur dans les travaux de Panofsky². Indépendamment du fait que le texte princeps d'Alberti n'a guère été lu, on aurait tort de sous-estimer le fait qu'il était architecte et sculpteur, non seulement peintre, exactement comme Vasari, et que son œuvre écrite constituait une aventure scripturaire bien différente de l'introduction du point de vue spectatant par un peintre perspectif. Cette ouverture à l'univers convoité des érudits, des humanistes et du latin, s'effectue la plume à la main comme en témoigne éloquemment son style *more geometrico* et son pastiche d'Euclide. D'autres dispositifs construc-

tifs aussi ingénieux, nous n'avons pas retenu trace, parce que c'est préférentiellement du texte que nous mémorisons et n'avons guère de support pour les gestes opératifs, s'ils ne se mettent pas en forme dans le médium spirituel de l'écrit. L'invention de médium d'Alberti, c'est le texte, – ce qui ne diminue en rien son mérite d'artisan peintre, architecte et sculpteur. La fenêtre d'Alberti ne donne pas une fois pour toutes la matrice d'un espace rationnel opérant le transfert de la tridimensionnalité vers la vue bidimensionnelle, ouvrant sur le plan du support ce cube spatial dont Panofsky semble croire qu'il constitue une forme symbolique unitaire. Panofsky lui-même hésite entre plusieurs options, reconnaissant au byzantin une capacité aussi vigoureuse à se déles-ter des rudiments de perspective antique, lorsque les pieds en raccourci laissent place à ces pieds suspendus et que les arbres de Ravenne s'incurvent gracieusement pour accompagner l'orbe de la voûte. Il n'empêche qu'il considère la perspective « en arête de poisson » antique comme en défaut par rapport à l'espace unifié renaissant, et qu'il pense sa forme symbolique dans l'optique d'une rationalité unifiée et pour tout dire européenne. Le spectateur idéal n'est pas défini par l'angle optique chaque fois légèrement distinct de ces constructions disparates, mais bien par l'œil unique de l'historien, cadrant sous la forme symbolique unitaire de sa propre conception de l'art ces productions hétérogènes.

La perspective renaissante n'avait pourtant rien d'unitaire, ne délivrait pas la formule unique d'une *perspectiva legitima* identique, universelle et rationnelle : Lucien Vinciguerra a montré que Piero della Francesca, Léonard ou Dürer assignent des espaces distinctifs, liés à des géométries empiriques légèrement discordantes, et marquent, par le choix de leurs matériaux et de leurs principes empiriques, d'importantes divergences. Svetlana Alpers, de son côté, avait multiplié les différences : l'espace tactile de Robert Campin, ses aiguères cubistes aux plis cassants, les intérieurs obliques et infinitésimaux de Rogier van der Welden, n'ont rien à voir avec les perspectives aériennes, vaporeuses des Italiens³.

1. Oleg GRABAR, *Penser l'art islamique. Une esthétique de l'ornement*, Paris, Albin Michel, 1996.

2. Erwin PANOFSKY, *La Perspective comme forme symbolique* (1927), trad. fr. sous la dir. de G. Ballangé, Paris, Minuit, 1975.

3. Lucien VINCIGUERRA, *Archéologie de la perspective*, PUF, 2007. Svetlana ALPERS, *L'Art de dépeindre. La peinture*

Si elle n'est pas le corollaire de la perspective comme forme symbolique, la position du spectateur ne correspond en rien non plus à la gesticulation des peintres, à leurs calculs savants : Poussin aplatit ses figures pour les caser dans un sarcophage idéal, au deux tiers inférieurs du tableau, alors qu'au même moment Rubens tord ses puissantes spirales ascensionnelles. Et que dirait-on des ciels baroques ? Sont-ils destinés à être vus, ou plutôt comme des ascenseurs, ou des trous d'air à former des courants ascensionnels, des tourbillons pour aspirer l'âme des vivants ? De toute façon, la césure du spectateur, comme le remarque Marie Gautheron¹, se joue à propos du support, dans le passage des polyptyques médiévaux et prérenaissants, qui sont des meubles, et ne requièrent aucun angle de vue privilégié, à leur recadrage XIX^e qui s'appuie et popularise la mise en forme quadrangulaire, unitaire et séparée du tableau de chevalet à partir du XV^e siècle. La production d'art avant l'instauration du tableau ne comporte aucun spectateur, pas plus d'ailleurs qu'une différenciation de l'art d'avec le culte ou l'ostentation ornementale du pouvoir. Comme des installations vidéo, leur structure déceptive prévient toute fixation du regard. Les grands retables agitant leurs panneaux comme des armoires restent impossibles à contempler, ils brouillent plutôt le regard indéfiniment contrarié, qui saute de cadre en cadre et d'image en image. Sans compter qu'ils s'ouvrent et se ferment, alternent les grisailles et la couleur, les trompe-l'œil, la menuiserie, les rappels de l'architecture des églises dans lesquelles ils battent. L'histoire de l'art au XIX^e siècle et le marché des musées ont retailés les retables et les prédelles en cadres inoffensifs, leur assignant à chacun cette forme quadrangulaire dont Malraux notait à juste titre qu'elle marque la mise en forme préférentielle des Modernes. Il s'agit bien en l'occurrence d'un recadrage, d'une mise-en-tableau comme on parle de mise en conformité, et qui a rendu la contemplation possible, mais au prix d'un démantèlement assorti de la requalification des retables religieux en valeurs marchandes de l'art.

Avant les musées, des monuments de papiers, des temples scripturaires désignèrent les artistes généalogiquement, zoologiquement par embranchement et mutation, par saut et postérité. Ces musées de papier comptent également pour l'invention du spectateur. Pline et son encyclopédie de l'art y figureraient en bonne place, mais il leur manque, ingrédient nécessaire à la machine d'art, l'extraction des œuvres de leur domaine d'agissement matériel. Ses *Histoire naturelles* restent une encyclopédie des matériaux : les pierres, les métaux, les bronzes portent leurs bourgeons créatifs. Ce sont les matériaux qui, par génération spontanée, se couvrent de bourgeons germinatifs, le marbre produisant son Phidias, la peinture à l'encaustique son Zeuxis. Vasari et son chauvinisme patriotique, les Florentins, peu de Vénitiens, et déjà la belle hiérarchie du visible : dans ces textes se déploient des musées de papier, et ce n'est pas pour rien que les Offices à Florence eurent comme architecte précisément Vasari, l'auteur des *Vite de' più eccellenti pittori, scultori ed architettori* (Florence, 1550). Cette histoire de l'art normée par la vue, scopocentrique, pour reprendre le beau terme proposé par Peter Szendy², n'a certainement pas été le résultat d'une mise en forme par la vision, dépliant naturellement sa contemplation désintéressée au contact du beau.

Pourtant si l'on peut à la rigueur se penser spectateur d'une histoire de l'art en papier, l'architecture prévient toute bêtise, puisqu'elle réfuse par avance toute séparation entre le fonctionnel et le technique, entre l'appliqué et l'artistique, entre la vue, l'oreille et la motricité : on y parle, elle porte le son, elle soulève notre front ou écrase nos épaules comme le remarque Wölfflin dans *Psychologie de l'architecture*. Déjà la sculpture porte le tact avec pondération et déjoue la vue ou l'étrange distanciation élégante du spectateur. Son grain fait appel à la main, son aplomb à un terroir de matières, et elle se miniaturise dangereusement du côté de l'ornemental, des arts appliquées : une statue oui, peut-être peut-on la contempler, mais une fontaine ? Un centre de table ? Un angelot en applique ? de là à passer au mobilier, il n'y a qu'un

hollandaise au XVII^e siècle, 1983, J. Chavy (trad.), Paris, Gallimard, 1990.

1. Marie GAUTHERON, *Séminaires*, ENS Lyon, 2003-2005.

2. Peter SZENDY, *Écoute. Une histoire de nos oreilles*, Paris, Minit, 2001.

pas que le spectateur ne franchit pas, frileusement replié autour d'un goût de l'art que rien d'utilitaire ne doit corrompre. Or, dans tous ces exemples, du musée réel au musée de papier, de la déambulation dans les galeries au rapport avec les œuvres, il ne s'agit jamais de spectateur abstrait, mais d'une implication sensori-motrice bien pragmatiquement concernée, résultant de modes de sensorialité socialement percutants.

Cette mise en forme, qui fait du mobilier d'objets d'une époque bien autre chose qu'un art-pour-un-spectateur, le film de Tati *Playtime* la montre au mieux : des escalators, lampadaires, avenues, la ponctuation féérique des feux de signalisation, les globules de voitures incroyablement stéréotypées circulant dans les tuyaux des autoroutes comme des coques vernissées, chacune encapsulant un humain sous sa carapace lustrée : il ne s'agit pas d'un spectacle pour un spectateur, mais d'un mode de subjectivation complexe, multisensoriel, en prise avec des organes mutants. Savoir appeler un ascenseur peut se révéler plus compliqué que de se familiariser avec un ordinateur. Ce film ne nous donne pas à voir le spectacle hilarant de la modernité, mais l'implication sensori-motrice de modes de sensorialité toujours diversement mis en forme par un mode social de subjectivation. Le spectateur correspond à un tel mode de subjectivation, répondant à la construction d'un spectateur au second degré : l'érudit distingué qui déguste l'art universel à l'abri dans sa chambre, compulsant des albums et des reproductions.

Quelques pieux, décorés ou pas

Qui dit spectateur alors prétend que l'art n'est pas technique mais contemplation. Qu'il délivre une vérité de la perception (ou mieux, une archi-perception). Que cette contemplation implique une réception esthétique, disons-le tout net, kantienne, et qui est loin d'être réservée aux élèves de Terminale, comme on le voit dans l'argumentation de Marcel Mauss pour son *Manuel d'ethnographie*. Dans ce traité passionnant de 1926, où Mauss récapitule ses consignes d'observation et de collecte à l'intention des ethnographes, la séparation entre art et technique est déjà résolue. Mauss s'intéresse aux sociétés extra-européennes,

pour lesquelles l'art n'est pas individué comme un acteur spécifique de la culture, et borne même son analyse aux sociétés qui « peuplent les colonies françaises et aux sociétés de même stade », ce qui élimine de son champ les Australiens et les Fuégiens. Son élève Marcel Griaule organisera la première grande mission ethnographique et scientifique financée par l'État français, la mission Dakar-Djibouti (1931-1933), centrée sur la collecte d'objets qui constitueront l'essentiel du fonds Afrique du Musée d'Ethnographie du Trocadéro, futur Musée de l'homme, puis de l'actuel Musée du Quai Branly. Griaule, et avant lui Mauss, sont donc bien loin de restreindre l'art à sa version occidentale, et leur approche sociologique de la culture matérielle, en phase avec l'art de leur temps, affaiblit au maximum la distinction entre art et technique. L'art africain, au moment où Mauss écrit, est déjà entré dans le panthéon de la culture mondiale.

Pourtant, si Mauss commence par affirmer que le moindre objet relève de la culture matérielle et que technique et esthétique sont indiscernables, dans le cas où l'œuvre consiste en un objet, la pierre de touche de sa distinction reste kantienne : si l'objet est fabriqué et pensé par rapport à son but physique, il est technique ; il ne l'est pas s'il est « fabriqué et pensé » « par rapport à la recherche d'une sensation esthétique ».

Or cette distinction elle-même n'est pas une propriété des objets et s'avère donc indiscernable, à moins de faire appel à la psychologie collective. C'est donc la réception de l'objet qui prime. Précisément parce que l'activité esthétique est créatrice au même titre que l'activité technique, il est « impossible d'établir aucune distinction autre que celle qui existe dans la mentalité de l'auteur¹ ». L'étranger ethnographe consultera donc le groupe, en interrogeant l'acteur ou l'auteur sur le statut de cet objet, c'est-à-dire sur les critères qui garantissent la distinction qui l'extrait du domaine technique ordinaire : un pieu décoré, une pipe décorée, relèvent d'après Mauss de la statuaire en ronde-bosse. Pour savoir néanmoins s'ils restent pieu ou pipe, ou s'ils se métamorphosent en

1. Marcel MAUSS, *Manuel d'Ethnographie*, 1926, Payot, Paris, 1967 : Partie 4, « Technologie » et 5 « Esthétique ».

objets d'art, il faut sonder les intéressés. Le goût est dit par l'homme de goût, ici, le producteur. On salue au passage la référence à Hume et à son essai de 1757 *Of the Standard of Taste* (*Sur la norme du goût*) : le « standard », la règle ou la norme du goût est sociale, sans pour autant être purement statistique, mais fait appel au critique autorisé.

Ce détour culturaliste est pourtant bien vite ramené dans le droit chemin de la pureté kantienne : la technique se caractérise par la notion d'utilité, tandis qu'une relative absence d'utilité définit l'esthétique, « toujours représentée dans la pensée des gens sous une forme de jeu, de surajouté, de luxe¹ ». Ce qui est fascinant dans cette définition, où Mauss, retrouvant des accents rousseauistes, tout ensemble, délivre l'art du besoin (un jeu) et tend vers une théorie de l'ornement, du supplément (« surajouté ») gratuit, c'est qu'il achève sa gradation par un appel au « luxe », qui joint le superflu au faste, le jeu ou l'apparente inutilité du gratuit à une démarcation sociale. L'objet esthétique peut-être utilitaire, mais il vaut comme sa propre fin, pas seulement comme moyen comme dans le cas technique, et il exerce une fonction de distinction sociale, qui est celle de l'apparat, de l'étalage du faste. L'art ne serait-il au fond qu'une technique de luxe ? Ce serait bien trop triste ! Alors non, il s'agit plutôt de désintéressement kantien ! « L'un des meilleurs critères pour distinguer la part d'esthétique dans un objet, dans un acte » définit ainsi précisément la forme-spectateur : « *l'objet* esthétique est un objet qu'on peut contempler, il y a dans le fait esthétique un élément de contemplation, de satisfaction en dehors du besoin immédiat, une joie sensuelle mais désintéressée. On trouve dans toutes ces sociétés une faculté de désintéressement, de sensibilité pure² »...

Ce qui m'amuse dans ce passage, c'est l'introduction de la contemplation, qui fixe une consommation, voire une consumation, sans conteste sacralisée³, et permet à Mauss de dégager

1. *Ibid.*

2. *Ibid.*

3. Mauss se réfère à PREUSS, *Religionen der Naturvölker* (Leipzig, 1904) ; *Der Ursprung der Religion und Kunst*, n° 22, 23, 24 de *Globus*; - *Der Unterbau des Dramas*, (Leipzig, 1927).

la catégorie du beau en même temps que celle de plaisir esthétique, sous la neutralité du spectateur. Sans doute ce plaisir s'avère un peu mâtiné de plaisir profane – la joie quoique désintéressée reste sensuelle –, mais dans un esprit tout kantien, la valeur esthétique n'est pas liée à une propriété fonctionnelle de l'objet, elle tient à la qualité du plaisir qu'il procure, vu du côté du récepteur. Que ce plaisir ne soit pas toutefois à la discrétion de celui qui l'éprouve, mais isolé d'autres types de plaisirs, trop individuellement arbitraires ou trop collectivement prescrits, autrement dit qu'il s'agisse d'un goût qui n'est pas tout bonnement l'expression d'une préférence empirique ou d'une obligation sociale, voilà ce qui nous permet en retour de faire l'ethnographie de Mauss et de le prendre, une fois n'est pas coutume, en flagrant délit d'eurocentrisme.

Le beau se détache de l'agréable (du besoin) comme il se distingue du bien (du culte). Mauss se montre ici tout imprégné des § 2-5 de la *Critique de la faculté de juger* (1790). La place de l'art entre désir physique et respect religieux est assurée par cette faculté de désintéressement, opportunément élargie à tous les humains, ce qui semble certes louable, mais éclaire aussi d'un jour déplaisant ce motif de l'universalité de l'art. Ramené à une catégorie de l'appréciation, sans doute étendue à toutes les sociétés, il n'empêche que seule cette forme-spectateur, individuée en Europe comme résultat de la machine d'art occidentale, permet à l'ethnologue en retour de la discerner comme le propre de toutes les sociétés.

Lignes de rêves et itinéraires

Or, la manière dont l'art opère dans les sociétés différentes des nôtres n'entre pas dans ce label de la contemplation. Barbara Glowczewski le confirme à l'occasion d'une exposition sur l'art australien contemporain, qui a le double intérêt de penser la production aborigène actuelle, bien en place dans le marché contemporain de l'art, sans réserver le qualificatif d'art aux productions traditionnelles, marquées pour nous ethnographiquement, et de présenter une très belle analyse de la société et de l'art australien une conception toute différente. Elle explique tout d'abord que « les aborigènes sont encore souvent identifiés à un

prototype supposé préhistorique, une survivance de l'âge de pierre, car ils ne fabriquaient pas de fer lors de la colonisation il y a deux siècles⁴ ». Or, lorsqu'elle-même est allée vivre dans le désert australien en 1979, en compagnie d'anciens qui avaient vécu le choc de la rencontre avec la colonisation, passant d'une vie de chasseurs semi-nomades à la sédentarisation forcée, elle a surtout été frappée par

quelque chose de très moderne dans leur rapport à l'image, au corps et au rêve. Cet effet de modernité – certains diraient de postmodernité – peut s'expliquer : l'Occident a changé de paradigme en entrant dans l'univers de l'audiovisuel puis de l'internet. Or le connexionnisme généralisé qui caractérise l'usage des nouvelles technologies est aussi – selon moi – le propre de la manipulation créatrice des mythes et des rites par les Aborigènes. En effet, ces Aborigènes utilisent eux-mêmes l'image du rêve comme mémoire associative, matrice articulant virtuel et actuel pour expliquer la dynamique de leurs combinatoires et connexions à la fois sémantiques, analogiques et performatives¹.

Voilà un autre modèle, tout à fait passionnant, et qui ne fait aucun appel à la notion de spectateur, ni d'ailleurs à celui de l'art, mais à une corrélation participative, qu'il vaudrait mieux nommer performance, parce que le chant s'y mêle à la danse, la peinture à l'exploration géographique et mythique d'un territoire, et que cet art, fait social total, vaut politiquement et même juridiquement comme revendication de propriété par les Aborigènes. Créativité artistique et résistance politique, expression appropriative qui fixe les ancêtres et les points remarquables d'un paysage : ce qui nous semble relever de l'art forme ici un complexe multisensoriel, intermédial et politique, qui assure les relations de parenté et la communication entre les groupes, de même que le lien avec les autorités

actuelles qui gouvernent l'Australie. Le point de rencontre avec le marché mondial de l'art s'effectue de manière délibérée, et même s'il transforme les conditions de production, ce n'est pas lui qui menace en premier lieu d'acculturation ces peuples, mais l'ensemble des facteurs pathogènes liés à la sédentarisation et au choc de l'assimilation avec la culture dominante.

Or le degré de séduction de cet art des traces, qu'on a traduit en anglais par rêve, mais qui implique des lignes de chant, de danses, des revendications de toponymes, d'alliances et d'itinéraires éthologiques et sociétaux, concernant des traversées et des habitations autant qu'une typologie des alliances et des savoirs, n'aurait pas pu être aperçu avant l'ère audiomédiatique et informatique contemporaine, dont le schème technologique est moins ostéologique et musculaire que nerveux et perceptif. D'une part, le degré de civilisation est corrélé à l'état de la technologie de pointe à l'œuvre dans la société colonisatrice : l'universel de l'art s'indexe sur l'état technique des sociétés occidentales prescriptrices, passées de l'âge du capitalisme industriel (primauté de la métallurgie et de la sidérurgie) au capitalisme cognitif (primat des technologies de l'information). Si les explorateurs européens avaient découvert la culture aborigène à partir d'une technologie numérique, si cette rencontre s'était effectuée à l'âge de l'internet et non à celui de l'industrie – ce qui bien sûr est impossible par hypothèse, le numérique s'appuyant sur une mondialisation qui s'est effectuée sous le régime du machinisme industriel – ils auraient pu l'envisager moins comme un fossile de l'évolution technique (absence du fer) que comme un précurseur de l'âge numérique. D'autre part, notre connivence avec les connexions de réseau nous font percuter sur un régime d'art différent, qui n'implique plus la relative immobilité du spectateur, terminal ponctuel qui foment la mise en scène d'une expérience solitaire de l'œuvre. Notre régime actuel d'art connectique et relié, électronique et en réseau, y compris dans nos vieux musées, les écrans de nos téléviseurs déjà archaïques, ou nos consoles, tablettes et écrans portables actuels, nous rend disponibles pour percevoir dans ces performances aborigènes, grâce à Barbara Glowczewski, un tout autre spectacle que celui que percevaient les ethnologues du siècle précédent, férus

4. Barbara GLOWCZEWSKI, « Le paradigme des aborigènes d'Australie : fantasmes anthropologiques, créativité artistiques et résistances politiques », in *Catalogue de l'exposition : La revanche des genres. The Revenge of Genres*, 13 octobre-10 novembre 2007, G. Le Roux et L. Strivay (dir.), Espace d'art contemporain Les Brasseurs, Liège, Belgique, 2007, p. 84-105. La citation se trouve au début de l'article, p. 84.

1. *Ibid.*

sans doute de désintéressement, et capables de commenter les objets ornés plus que les événements... Ces récits mythiques « ancrés dans le paysage » « se déroulent de lieu en lieu à travers tout le continent comme des feuillets narratifs et chantés, pris en relais de groupe en groupe¹ ». Aucun désintéressement ne les spécialise en les détachant pas plus qu'ils ne s'incarnent préférentiellement sur un support : au contraire, connectifs et opératoires, ils mettent en forme une socialité émouvante, pragmatique et sensori-motrice, cartographient un territoire géographique et mental en même temps qu'ils l'explorent. Ce lien d'une expérience esthétique à la spatio-temporalité, à la sensori-motricité socialisée indique un régime de l'art qui n'est plus lié à la position de l'observateur, spectateur d'une dramaturgie de l'art pur, mais implique l'art dans sa sensorialité motrice d'emblée sociale et écologique.

Ce continuum technico-social, sensori-moteur défait, en même temps que la soi-disant universalité de la posture du spectateur, la consistance d'une certaine définition de l'art. Barbara Glowczewski parle de « manipulations créatrice² », et il est clair que selon nos critères, il s'agit certainement d'art, mais d'une modalité de l'art, fête et rite collectif, bien présente d'ailleurs également en Occident, mais qu'on ne peut totaliser sous le régime du spectateur, puisqu'il implique performance participative. C'est la distance et avec elle le régime de la contemplation qui se défont avec le schème sensori-moteur d'une transformation réelle. Or cette transformation est tout aussi opératoire chez nous : dans des conditions bien sûr différentes, nos pare-brises ruisselant de couleur, la nuit, dans nos villes tressautant de lumières, cliquant d'enseignes et de néons bariolés, le pinceau des phares colorés rouges et blancs de nos voitures, tout cela forme un univers signalétique, somptueux et quotidien, qui marque la transformation sensori-motrice de l'image dans nos sociétés post-industrielles.

Cette débauche de photons fait de nos villes, de nos banlieues et de leurs abords des murs mouvant d'images, comme l'a montré Venturi³, modernes iconostases *in situ*, non des livres d'images, en dépit de l'omniprésence de l'écriture, mais des surfaces d'appel et de capture, d'images mobiles et motrices avant d'être sensorielles. Les écrans géants, affiches déroulantes, en phase avec notre expérience motrice du paysage, notre perspective en mouvement accéléré de la voiture au train, à l'avion nous ont fait entrer dans une écologie de l'image où les dispositifs sont moteurs avant d'être sensoriels. Des écrans d'ordinateur, de smartphone, au pare-brise de nos moteurs, une connectique généralisée a remplacé la construction contemplative d'un spectateur distancé. La position du spectateur s'y transforme en opérateur-relais. Nos villes signalisent ainsi sur un mode qui n'est pas seulement locomoteur, mais bien perceptif, esthétique et sensoriel en terme de participation, où production de consommation et de communication sont intégralement poreuses. Nos pieux et nos pipes ne ressemblent plus à de la ronde-bosse, comme le disait Mauss, ou plutôt la sage-ronde bosse elle aussi entre dans une danse technologique, qui se répercute d'ailleurs aussitôt sur les arts anciens. Ce que nous tenions au début du xx^e siècle pour les arts éternels ne nous semblent plus que l'éclairage fixiste, commode et réducteur hérités des systèmes des beaux-arts du xviii^e siècle, et qui nous ont permis d'isoler commodément l'art en le séparant des techniques.

Kant et les poivriers de Sumatra

Que pour Kant lui-même, la position du spectateur n'allait pas de soi, est un motif supplémentaire pour s'en détacher allègrement. Non seulement Kant entend les beaux-arts dans le cadre de la conversation et de l'agrément de la vie sociale, mêlant un doigt de vin des Canaries aux rires et aux froufrous, aux beaux ameublements, tapis, parterres de fleurs, riches garnitures, charme du badinage galant, montrant par là qu'il élargit le

1. *Ibid.*

2. Voir Barbara GLOWCZEWSKI et Félix GUATTARI, « Les Warlpiri », *Chimères. Revue des schizoanalyses*, n° 1, printemps 1987, p. 5-37.

3. Robert VENTURI, *Learning from Las Vegas*, MIT Press, Cambridge Mass., (1972) 1977. Je dois à Anne Querrien de m'avoir signalé cette référence.

spectre des beaux-arts aux arts appliqués, au cadre plaisant d'une fête de l'esprit – un esprit civilisé, cela va de soi⁴. Même si néanmoins, le jeu du goût reste plaisir désintéressé pris à la forme et à l'effet qu'elle exerce sur l'imagination, Kant est très loin de limiter l'art à cette puritaine contemplation à laquelle ses commentateurs l'ont restreint.

D'autre part, le terme « spectateur » n'intervient à ma connaissance que trois fois dans la *Critique de la faculté de juger*. Une première fois lorsque Kant discute avec Marsden des mérites respectifs des plantations de poivriers et de la luxuriance de la jungle à Sumatra, dans la « Remarque générale sur la première section de l'analytique », à la fin de l'Analytique du beau. Une autre fois, dans l'Analytique du sublime, au § 26 : la stupeur qui, « dit-on » précise bien Kant, saisit le spectateur lorsqu'il découvre la Basilique Saint Pierre à Rome, proche de l'émouvante impuissance sublime, tient au dépassement délicieux de l'imagination. Une troisième fois enfin, toujours dans le cadre du sublime, dans la Remarque générale sur l'exposition des jugements esthétiques réfléchissants, Kant mentionne « l'étonnement qui confine à l'effroi, l'horreur et le frisson sacré qui saisissent le spectateur à la vue de masses montagneuses montant jusqu'au ciel, de gorges profondes où se déchaînent les eaux, de solitudes qui invitent à la méditation mélancolique » : en précisant « et qui ne peuvent donner naissance à une peur véritable puisque qu'il [le spectateur] se sait en sécurité ».

Inutile de préciser que ces trois exemples relèvent du genre de la littérature de voyage, que le spectateur dont il s'agit est d'abord un lecteur, précipité par l'imagination dans le monde enchanté des poivriers de Sumatra, ou dans celui plus inquiétant de la capitale du christianisme romain, la basilique Saint Pierre, lieu saint par excellence du papisme honni, que Kant compare mine de rien aux Pyramides d'Égypte, monumentales vésicules du paganisme. Sans compter les voyages en montagnes, qui viennent à peine de faire leur apparition dans l'esthétique du paysage, et nous prodiguent un frémissement sublime devant la puissance de la

nature. Indépendamment même du fait que le sublime, chez Kant, ne concerne pas les beaux-arts mais la moralité, ces trois exemples anticipent pour notre œil contemporain de manière déconcertante et prophétique le devenir pictural du romantisme : ruines prométhéennes, exotisme et frissons naturalistes devant les éléments (Caspar David Friedrich, Füssli, Turner), faisant glisser la peinture du figuratif vers l'informel. Même si la position du sublime est explicitement rapportée par Kant à la sécurité de celui qui, du rivage, observe un naufrage en haute mer, mêlant l'effroi sublime à l'innocuité d'un voyeurisme candide, aucune de ces trois postures ne relève directement de l'expérience esthétique. Elle participent plutôt d'une ivresse de lecteur, découvrant par l'imagination un tohu-bohu d'expériences auxquelles il ne lui est donné de participer que par le biais d'une lecture euphorisante et propiciatoire. Ce fameux spectateur était donc issu de la flamme livresque d'un philosophe sédentaire. Il s'agissait plutôt de la mise en scène programmée d'un spectateur s'observant spectatant, d'un spectateur au carré.

Parler de spectateur en art, c'est ainsi confondre spectateur et prise de vue sur un spectateur. Ruyer est sans doute celui qui a le mieux montré que ce privilège exorbitant du scopique repose sur un malentendu. On se duplique se voyant vu, comme dans ces tableaux romantiques où le peintre se figure au premier plan du paysage. On se figure la perception comme si un sujet idéal était placé en face de la vision qu'il contemple. On confond ce faisant la sensation et sa mise en scène : or le cerveau, note Ruyer, ne dispose pas d'un œil supplémentaire pour se voir regarder. Il faut bien que la sensation soit immédiatement saisie à même le tissu sensible (aire corticale de la vision) sans prendre elle-même la forme d'une peinture ou d'une image au sens ordinaire, réclamant un troisième œil qui la contemple.

Autrement dit, il faut penser la sensation non sur le mode du vécu, comme si un petit sujet nous observait voir, mais sur le mode du vital social et technique, un tissu sensible sensori-moteur produisant une image du monde qui n'est pas elle-même mise en scène. La perspective est une machine de vision au pouvoir limité : ce qui voit, c'est la plage sensible de l'œil. Ruyer en tirait une vision hallucinée de la forme vraie, et une philosophie de la conscience axée sur la biologie et

4. Cf. Emmanuel KANT, *Critique de la faculté de juger*, 1790, § 52.

l'embryologie, où l'atome, l'amibe ou l'embryon, également dotés de conscience s'avéraient capables de travailler à réaliser leur forme par auto-survol, mais sans se représenter eux-mêmes en train d'effectuer cette tâche¹. Giotto comme une ventouse collée par son échafaudage à la partie de fresque fraîche qu'il est en train d'exécuter dirait-il qu'il voit les vies de Saint François se détacher des murs de la basilique d'Assise, qu'il secrète pourtant comme une limace aveugle ? Et nous qui, prenant un pas de recul les regardons aujourd'hui, sommes-nous spectatants ou enclos dans une coque colorée, qui nous frictionne et nous regarde sans que nous sachions très bien sur quel panneau arrêter notre regard ? La notion de spectateur est une construction trop simple, bien qu'adéquate à certaines analyses, non pour autant valable pour les arts visuels ni le théâtre en général, seulement appropriées à certaines conditions de vision qui ne sont plus les nôtres.

Clivant dans la réflexivité cartésienne une réflexivité première, sans miroir, Ruyer me donne ici une piste nouvelle. pour faire entendre la position du spectateur sous une perspective entièrement différente, celle de l'action insoupçonnée que les facteurs d'art ont sur les dispositifs critiques. L'argument de Ruyer s'applique à merveille à Foucault, à son Vélasquez peintre peint, « pour le spectateur qui actuellement le regarde ». Le spectateur est plutôt mis en joue, par ce miroir nullement préhumain, mais extraordinairement machinique, socialement sensori-moteur et technique, qui projette sur l'avant-scène du tableau le spectre royal de son double destinataire, le couple de souverains, Philippe IV et Mariana. Un miroir n'implique aucune immédiateté réflexive, c'est un circuit technologique, un terminal sensori-moteur, une surface d'inscription sociale. Et cette machinerie de la représentation, que Foucault construit avec tant de finesse, ne se contente pas de marquer l'installation de la représentation. Elle l'installe, mais sur la performance négligée du point de vue spectatant, produit par la machine d'art, au moment de sa courbe où l'individuation de l'art exsude, produit littéralement son récepteur individuel.

Spectateur implique ainsi premièrement, perspective et point de vue, point de mire, urbanisme baroque, recadré par l'histoire de l'art en marche, impliquant la dislocation et le recadrage des œuvres en tableaux, puis en photographie. Deuxièmement, l'entrée de l'art dans le marché de la culture, d'abord Académies étatiques, collections princières, collections d'amateurs, puis musée nationaux et galeries privées. Mais aujourd'hui, l'installation, l'art urbain, la vitalité de l'art s'établit dans la rue. Hier aussi, d'ailleurs, la créativité ne se limitait pas aux lieux institutionnels du faire, comme la séparation hâtive de l'art et du monde de la production ordinaire l'a laissé croire à ceux pour qui l'autonomie de l'art semblait un gage de réussite. Troisièmement, en retard de quelques siècles sur l'actualité de l'art vivant, les discours sur l'art se tiennent cramponnés à cette reconstruction tardive : la position du spectateur, en réalité enkystée dans cette construction de l'art xvii^e, prise sous la mire du xx^e siècle, servie par la photographie et la facilité de reproduction, c'est-à-dire par l'introduction des œuvres dans un musée moins imaginaire qu'idéal, mental peut-être mais adéquat à la transformation de chacun en individu consommateur du capitalisme contemporain.

Voilà ce que j'appelle machine d'art. Fixant la place du spectateur dans le sublime, Kant lui-même était tributaire d'une histoire des dispositifs de visibilité et d'une individuation de l'art dont il n'était guère conscient. De même Foucault, installant la représentation sur le diagramme de la performance d'un spectateur produit par une machine d'art qu'il persiste, comme tant d'autres, à penser comme naturelle. En lieu et place du face-à-face entre l'œuvre et le spectateur, le dispositif épais et savoureux de mise en visibilité doit être conçu comme la face matérielle d'un agencement dont le spectateur n'est que la résultante. Tandis que les discours en forment la condition d'énonciation collective, condition elle-même suspendue à la mise en forme des tournants sensori-moteurs, des formes d'art pratiques, de leur conservation, mise à disposition, de leur entrée numérique dans notre quotidien. Saisir le nouage entre ces deux aspects revient à construire la machine d'art occidentale, aujourd'hui mondialisée. Le spectateur en est la dérivée, support d'expérience non valide *a priori* mais témoin dia-

1. Raymond RUYER, *Le Néo-finalisme*, Paris, PUF, 1952, rééd. PUF, 2012, chap. IX.

gnostic, personnage conceptuel d'un certain moment de l'art du XVIII^e tel qu'il est repris et consommé après le tournant du XIX^e siècle, et tel qu'il définit l'art d'hier.

Anne SAUVAGNARGUES