



HAL
open science

L'art interactif: modèle pour penser notre rapport au monde

Edwige Armand

► **To cite this version:**

Edwige Armand. L'art interactif: modèle pour penser notre rapport au monde. Les pratiques artistiques contemporaines et les problématiques de leur diffusion et de leur réception, Mar 2017, Siliana, Tunisie. hal-03527220

HAL Id: hal-03527220

<https://hal.science/hal-03527220>

Submitted on 15 Jan 2022

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.

L'art interactif : modèle pour penser notre rapport au monde

Edwige Armand, Laboratoire LARA-Seppia, Université Jean-Jaurès Toulouse.

J'aborderai l'œuvre d'art numérique en posant la question de son sens paradigmatique tant au niveau esthétique que conceptuel.

Il me semble que nous pouvons bien affirmer que l'art numérique introduit une rupture tant au niveau du marché de l'art, de sa conservation, de son entretien, de sa réception que de sa création. Les œuvres d'art numérique ne permettent peut-être plus d'habiter le monde au sens où Heidegger l'entend, et ne constitueraient plus le socle historique qui permet à l'être humain de prouver son existence au travers des âges. Selon Hannah Arendt¹, l'œuvre d'art parce qu'elle est inutilisable, ne s'use pas, perdure et nous prouve notre existence sur terre. Avec les œuvres d'art numérique, l'usage de celles-ci fait qu'elles s'abîment, s'usent, qu'il n'y a plus à proprement parler d'original et sa conservation est un défi lancé aux conservateurs qui font face à des œuvres qui perdent leur fonctionnalité selon les avancées et changements technologiques. C'est bien une idée de la conservation d'un patrimoine qui se redéfinit et la préservation d'une trace humaine, d'une époque humaine qu'il devient difficile de préserver et de sauvegarder.

Nous nous demanderons ce que signifie le changement de statut de l'œuvre d'art numérique, tant au niveau du récepteur, du créateur que de la modification du statut des œuvres interactives.

Si les œuvres d'art mettent en exergue les changements de paradigmes d'une société selon certains penseurs, nous pouvons nous demander ce que signifie la perte de l'originalité de l'œuvre, de sa trace et de sa manifestation esthétique unique. Certains annoncent que le bouleversement du numérique est comparable au paradigme de la Renaissance. À la Renaissance, il y a eu l'invention du sujet moderne, du modèle mécanique, l'apogée du cartésianisme. L'ensemble de ces bouleversements fut traduit par la perspective qui mettait l'œil du regardeur au centre de la vision du monde, situant le sujet au-devant du monde, et où le monde était placé devant soi, constitué, divisible en partie. La perspective traduisait une conception où l'être humain était à distance de la réalité, où il pouvait agir sur elle. De même la figure de l'artiste, les signatures et autoportraits fleurirent. Ce monde se présentait dans une certaine stabilité, et le sujet devenait agent, responsable. Ce monde, placé comme déjà là au-devant de soi, lui permettait de se réfléchir, de se positionner comme sujet pouvant prendre par la distance que lui offrait cette stabilité du regard une prise de position et de décision sur le monde environnant.

Nous pouvons dès lors, au regard de ce postulat nous demander ce que peuvent signifier les œuvres d'art numérique qui modifient la position du regardeur, du créateur et la manière

¹ ARENDT Hannah, *Condition de l'homme moderne*, Paris, Pocket, 2012.

dont ce monde qui était comme déjà constitué se défait et se refait selon l'activité du spectateur.

Nous analyserons dans un premier temps, les changements du statut de l'auteur, ensuite du spectateur et enfin nous tenterons de dégager des pistes de réflexion sur ces changements opérés par le statut même de l'œuvre d'art.

1/ L'auteur :

L'outil du numérique a permis de favoriser une porosité entre les domaines artistiques et scientifiques. Nous utilisons désormais un même média avec un ensemble de problématiques qui peuvent se croiser. L'interdisciplinarité n'est pas une question nouvelle puisque l'opéra est une des plus anciennes formes artistiques qui croisent les disciplines. Mais plutôt que d'aborder une superposition de media, pour faire une œuvre totale, l'art numérique introduit des questions d'hybridation des domaines, inaugure de nouvelles manières de créer et de faire sens entre les spécificités de chaque domaine. Les œuvres plastiques sont désormais des œuvres du temps, les créations sonores deviennent spatiales et nous parlons de sculpture sonore. La danse se couple au domaine du sonore et du visuel généré en temps réel, le théâtre use des outils numériques spécifiques au domaine du sonore et des écritures spécifiques aux outils numériques. Nous voyons apparaître des formes d'art qui multiplient les transferts d'écritures de temps et d'espaces et qui étaient spécifiques à chaque domaine.

Il s'agit de repenser la spécificité de chaque domaine, leur grammaire et leur articulation. Aujourd'hui il est de plus en plus difficile de créer de manière isolée. Le créateur est face à des problématiques qui relèvent de l'ingénierie, du sonore, du visuel, du gestuel, du théâtral. La technique de programmation dans l'art interactif pose des problématiques d'écriture scénaristique et algorithmique d'une complexité qui dépasse le savoir d'un seul individu. Les œuvres d'art numérique relèvent d'une multitude de compétences, qui ne peut être dirigée par un seul individu. Le programmeur, le créateur sonore, le créateur plastique, le metteur en scène, le chorégraphe, l'ingénieur en mécanique et en informatique font souvent l'objet d'une coopération qui ne permet plus de distinguer l'influence des compétences de chaque corps de métier sur l'œuvre.

Par exemple, les programmeurs et ingénieurs qui s'investissent dans la création de la pièce ne sont pas que des artisans du programme et il serait faux de dire qu'ils ne sont que de simples techniciens. Les programmeurs, les ingénieurs proposent des formes d'écritures et ne peuvent pas être relégués au simple statut de traducteurs des intentions de l'artiste. En proposant des formes, en cherchant des solutions techniques ils modifient la forme de la pièce en train de se faire et dès lors, si la forme porte leur empreinte, le sens de celle-ci est bien modifié par la formalisation qu'ils proposent. Le créateur sonore quant à lui s'allie au plasticien, au chorégraphe, au metteur en scène pour réfléchir ensemble à la création collective d'une forme. Par l'apport de la spécialité de son domaine, il influence la formalisation finale de la pièce. Dans la création de pièces interactives liées aussi à l'intermédialité chaque corps de métier n'est pas l'illustration de l'autre ni la superposition à un autre domaine, mais crée un sens qui émerge de la relation entre chaque discipline.

Une des œuvres emblématiques que nous pouvons prendre pour exemple est celle de Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus et Michel Bret. La pièce le *Funambule* ou *Danse avec moi*, témoignent bien de cette intrication des compétences et des savoirs qui s'hybrident, où

chaque acteur perd sa place en tant que créateur unique et isolé. L'œuvre d'art numérique est une création menée à plusieurs, où la direction de l'œuvre résulte d'une multitude d'intentionnalités qui se sont condensées pour faire œuvre. Ce n'est plus un sujet unique qui marque l'œuvre d'une singularité, mais une multitude d'auteurs qui dans la création de leur relation intersubjective, vont jusqu'au bout dans la création d'une pièce qui acte la multitude des regards et des hybridités. L'œuvre d'art interactive témoigne le plus souvent d'un croisement intersubjectif qui a réussi à créer du sens de manière collective.

Dans cette perspective ainsi nous pouvons questionner la figure de l'artiste qui naît avec l'émergence de la notion du sujet. Alain de Libera, qui est un philosophe médiéviste, retrace l'invention de la notion de sujet. Il explique qu'à l'Antiquité, le sujet était passif, réceptif et non pas actif. « Dans le monde aristotélicien, qui dit "sujet" dit "passivité" ou au moins "réception", "portance" ou "portée", et non pas "action" ou "activité".² » Le « sujet » grec est lié à la passivité et est entendu comme simple substrat ou « porteur ». Alain de Libera nous dit que l'invention de la notion du sujet moderne est avant tout un terme de barreau, dont le terme moderne est écrit pour la première fois par Emanuel Kant en 1801³. Alain de Libera explique que le sujet-agent naît avec l'idée de l'imputabilité des actes. Si je suis sujet agent, je suis responsable, je suis dès lors coupable et redevable par une dette. Le sujet responsable et donc coupable naît aussi avec une société où la propriété privée se développe et où la justice, les lois et le droit se structurent. Au regard de la définition du sujet, de son émergence, de la responsabilité qu'elle sous-entend, et de son incarnation dans la picturalité, qui selon Anne Cauquelin⁴ ne traduit pas les perceptions, mais les crée, nous pouvons dès lors nous questionner sur ce que signifie peut-être la perte de l'incarnation d'un sujet unique, auteur isolé et singulier qui traduisaient une vision du monde incarnée dans l'œuvre d'art picturale. Et si selon les propos de Anne Cauquelin, l'art crée bien l'écriture des perceptions qui influence nos représentations, nous pouvons nous interroger sur ce que donnent à percevoir les œuvres d'art numérique.

2/ Le spectateur

Ce que déplace aussi le rapport du spectateur à l'œuvre est la notion d'original. Si la tradition picturale depuis le moyen âge et la Renaissance en Occident nous a permis de figurer et situer l'être humain dans un monde aux propriétés fixes, l'œuvre d'art numérique déplace la fixité du regard, la position du spectateur dans son rôle de contemplateur d'un monde figuré et dans lequel la stabilité de l'image préfigurait la stabilité d'un monde, comme posé au-devant de soi. Le spectateur dans les œuvres d'art interactives n'est plus à l'écart d'un monde dans lequel il pourrait avoir un point de vue unique et central distant, son regard n'est plus centralisé par l'œuvre, mais son corps est au centre du dispositif de l'œuvre. Sans son corps en mouvement, la manifestation de l'œuvre ou plus précisément d'une de ses versions n'apparaît plus. La création de ce qui se manifeste dépend de son action, de son mouvement. Il n'y a pas tant une réalité prédonnée à son regard, mais une réalité qui co-émerge par son activité. Sans son action sur elle, l'œuvre reste à l'état de virtualité. L'art interactif met en

² DE LIBERA Alain, *L'invention du sujet moderne*, Paris, VRIN, 2015.

³ *Ibid.*

⁴ CAUQUELIN Anne, *L'invention du paysage*, Paris, PUF, Quadrige, 2000.

exergue la relativité d'un monde, qui ne serait créée que par l'action et l'interprétation de celui qui actualise des données virtuelles. Sa responsabilité est toute relative dans l'émergence de la réalisation puisque le programme et les données numériques combinées sont virtuellement déterminées dans les œuvres d'art de la première cybernétique. Mais la diversité de l'aléatoire permise par la programmation, fait que l'œuvre d'art peut apparaître à chaque fois sous une forme différente et renouvelée. L'œuvre se manifeste par l'action du spectateur invité à s'engager dans un processus jouant sur l'entre-deux de l'aléatoire et du déterminisme. Le spectateur a une part de responsabilité dans l'actualisation de l'œuvre, dans la poursuite de son interprétation par ses mouvements. Il agit dans la réalisation de celle-ci qui resterait virtuelle sans son activité. Le spectateur réalise un moment de l'œuvre, qui ne signifie plus durée et permanence, mais actualité et multiplicité. Tout geste peut également relever d'une multiplicité d'interprétations et nous donne la manifestation d'une réalité virtuelle qui coexiste et est simultanément jouée dans un autre cadre spatio-temporel.

Le modèle quantique est aussi peut-être ce qui pourrait nous permettre de donner sens à ce nouveau genre de rapport au spectateur et aux diverses manifestations de l'œuvre. Le spectateur crée une actualisation de l'œuvre, comme l'observateur crée la formalisation de ce qui est observé. Autrement dit, la manifestation, ce qui apparaît dépend d'un ensemble de conditions qui construit l'expérience et son interprétation. L'œuvre n'est pas, tant que le spectateur n'agit pas et ne participe pas aux conditions de l'apparaître. L'œuvre perd l'indépendance matérielle, mais se couple aux mouvements spectatoriels. Le corps est donc nécessaire pour construire les conditions d'apparitions, comme les outils d'observations le sont pour construire le phénomène visible et qui en est déterminé.

Le spectateur est donc une condition nécessaire pour que l'œuvre apparaisse, mais s'il est impliqué, il est aussi contraint par des données virtuellement insérées, ne pouvant qu'actualiser une version, allant de l'aléatoire au déterminisme, privé également parfois d'une expérience collective puisque l'œuvre n'apparaît que pour lui et son action. Yves Michaud à ce propos énonce l'idée que le spectateur avec les œuvres d'art numériques est privé des valeurs collectives que proposent les œuvres d'art, elles referment l'individu dans sa bulle. Selon l'auteur l'œuvre traditionnellement fait émerger un sens et une appartenance à une communauté, par la communion des sensibilités. Or avec les œuvres numériques, le plaisir esthétique va de soi à soi⁵.

Le jugement esthétique ne peut porter non plus sur une œuvre unique et immuable, mais sur une expérience individualisée de l'œuvre, où le spectateur ne peut plus construire du sens par une expérience partagée par une communauté.

Mais si l'expérience esthétique devient privée du sens collectif au sens où l'entend Michaud, certaines œuvres interactives loin d'augmenter l'expérience individualisée et individualiste, permettent en revanche une expérience de l'intersubjectivité. Les œuvres de Chu-Yin Chen, Scénocosme, Mathieu Chamagne sont des exemples amplifiant le rôle social et l'expérience collective que peuvent encore produire les œuvres d'art numérique.

Dans ces derniers exemples, l'œuvre ne dépend plus de l'activité d'un spectateur privé d'un sens collectif, mais l'œuvre dépend de l'activité et de la concordance de la gestualité

⁵ MICHAUD Yves, *Le nouveau luxe*, Paris, Stock, 2013.

collective. L'œuvre est non seulement polymorphe par la multiplicité de ses actualisations, mais dépend d'une multitude de corps qui agissent pour l'actualisation d'une de ses versions.

L'art numérique déplace le rapport du spectateur à l'œuvre, mais aussi le statut même de l'œuvre.

3/ Le statut de l'œuvre d'art numérique

Les œuvres d'art interactives de la première cybernétique ont des sens conceptuels ambivalents. D'une part, elles laissent penser que le spectateur agit, acte une actualité et serait ainsi responsable et acteur de l'émergence de la réalité. Il n'est plus face à une image du monde qui serait fixe, qui serait unique et à subir, sinon à contempler. Les œuvres d'art numérique peuvent laisser penser que le sujet est créateur de son monde, que ce monde est relatif à son activité et qu'il est difficile d'attribuer un sens unique à la manifestation d'une actualité qui dépend de sa gestualité. Les œuvres d'art interactives exacerbent l'idée que la réalité n'est pas tant une donnée immuable, fixe et rigide, mais dépend bien du corps qui agit, d'un corps qui crée les conditions de l'apparence. Sans le corps qui agit, il n'y aurait dès lors pas de qualités supposées déjà là, mais qui résultent plutôt, de l'actualisation dans une temporalité qui ne cesse de métamorphoser le sujet de l'œuvre, de la réalité. Il n'y a plus ainsi d'objet unique, ni une réalité objectivée, mais une émergence dont le sens à attribuer varie selon le geste qui le produit. Les données virtuelles s'actualisent et la réalisation dépend de l'acte qui actualise les virtualités de ce qui est créé. C'est une image d'une réalité qui n'assure plus un socle immobile, où le sujet peut se positionner comme une extériorité, mais le sujet est immergé dans cette extériorité qui résulte de son activité. Ainsi il n'y aurait pas tant une réalité extérieure avant de l'actualiser et il n'y aurait pas de fait à interpréter s'il n'y avait pas un acteur qui crée les conditions de l'apparition.

L'œuvre d'art interactive pourrait donner à voir que le corps agissant est créateur d'un monde et que ce monde dépend de son activité, mais où sa responsabilité n'est cependant que partielle. Le spectateur agit dans un ensemble de contraintes et des données virtuellement déterminées. Le sujet-agent est bien encore au centre du dispositif, mais pris dans un entrelacement d'un monde en amont préfiguré, dans lequel son activité qui semble faire émerger une version de la réalité de l'œuvre n'est que partielle et indéterminée, malgré sa nécessité d'agir. Les résultats multiples des œuvres numériques dépendent d'une plurivocité d'auteur, qui définit les conditions amont de l'œuvre et où le résultat final est laissé à l'activité du spectateur ou des spectateurs. La responsabilité du résultat est partagée par une multitude d'interacteurs, d'auteurs.

Ainsi d'un certain côté les œuvres d'art interactives laissent penser que la réalité, comme l'œuvre résulte d'un corps créateur, qui fait émerger une version de l'œuvre comme de la réalité, qui n'existerait pas sans son activité. Il est donc responsable de ce qu'il fait advenir. L'œuvre devient multiple, comme la réalité qui peut être déclinée en autant d'individualités et de réalisations. L'expérience esthétique est soit une expérience individualisée, privée d'un sens collectif ou partagée par les interacteurs. Entre responsabilité exacerbée et co-responsabilité à plusieurs niveaux, les œuvres d'art numérique énoncent peut-être le fait que nous sommes dans un entre deux mondes. Entre partage et multiplicité d'une œuvre qui n'assure plus une réalité univoque, authentique, et/ou a contrario, le sujet est isolé responsable, acteur partiel de la qualité de son monde.

Nous quittons peut-être l'idée d'un monde aux propriétés fixées d'avance, déjà là, comme un arrière monde. Nous quittons peut-être l'idée d'un monde où le sujet serait pleinement acteur de son monde, pour l'idée d'une vision où l'action et la réalisation dépendent d'un ensemble de paramètres variant de l'aléatoire au déterminé. Mais d'un certain côté, nous délaissions l'idée d'un monde où nous serions seulement spectateurs et où pour actualiser une version il nous est demandé d'agir et d'être co-auteur. Nous quittons peut-être enfin la conception d'un monde, où la réalité serait vécue comme un fait à subir, mais un espace qui se co-crée avec le corps agissant qui fait émerger des données restées en virtualité et qui se structure dans le mouvement qui compose l'indéterminisme et le déterminé. L'auteur unique, le spectateur contemplatif, l'original de l'œuvre, mais son indépendance à l'actualisation et même à l'actualité des techniques, font que les figures tant de l'artiste, du spectateur, du statut même de l'œuvre d'art demandent à être réinventées et à créer selon les sens et tendances que l'art se doit de créer. Ce qui est montré est d'une part l'affaiblissement de la responsabilité de l'être humain pour une conception de co-responsabilité dans un monde variant entre déterminisme et aléatoire, aussi bien qu'il nous est donné à comprendre l'importance de son action sur la réalité qui fait monde.

C'est la notion de permanence, d'authenticité, de trace d'un être dont la certitude de l'existence aurait pu être conservée que défigurent les œuvres d'art interactives. Le statut virtuel de l'œuvre nous rappelle que notre création de réalité pourrait en être de même avant que le geste ne se décide pour dessiner les contours d'un phénomène qui devient insaisissable. L'œuvre ne fait plus trace ne fait plus acte de vérité, l'œuvre devient sans trace, comme sans mémoire et se situe dans un régime du « ça aurait pu être » et de la potentialité. Ainsi il n'y aurait plus un sujet qui par le centrage de sa vision perçoit l'œuvre, mais un décentrement du sujet qui s'indéfinit par la multiplicité du phénomène qu'il participe à créer et dans lequel il est immergé. Le point unique renvoyant à l'image unique, réfléchissant par une extériorité une intériorité supposée est peut-être voué à l'indistinction que nous suggèrent les arts interactifs.

Les arts reconfigurent le territoire du visible, du pensable et du possible. L'art agit comme transformation de la pensée dans laquelle le monde stable et nos schèmes qui ont opéré des découpages distincts de celui-ci pourraient bien se révéler multiples et indéfinissables.

L'œuvre n'assure plus une présence immuable, mais ressort du domaine de l'incertain, de l'informe, du réel. Ce que mettent sous nos yeux les arts interactifs plus vivement encore, est l'insaisissabilité du réel par une multiplicité de réalités et dont le formalisme d'un cadre réduisant sa complexité a voulu supprimer par l'image unique, claire. La multiplication des phénomènes qui s'empressent dans un même geste, évoque peut-être l'impossibilité d'un sens qui défit une pensée ordonnancée, linéarisée, non seulement par notre langue, mais aussi par la planéité cadrée de notre regard.

Si l'art a créé des modèles de perceptions, il semble aujourd'hui que c'est un art sans modèle qui invite au dessaisissement du regard, d'une pensée habituée à une unité absolue au profit d'un corps créateur d'intensités, combinant des multiplicités à transformer. L'œuvre d'art détient encore un potentiel libérateur qui échappe au sens univoque d'une réalité. L'œuvre d'art numérique offre au corps l'utopie d'un pouvoir où il pourrait encore créer une multitude de réalités.

