



HAL
open science

La notion d'installation in 100 notions **MEDIATION**

Carole Brandon

► **To cite this version:**

| Carole Brandon. La notion d'installation in 100 notions **MEDIATION**. 2025. hal-04921489

HAL Id: hal-04921489

<https://hal.science/hal-04921489v1>

Preprint submitted on 30 Jan 2025

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.

1- INSTALLATION, Brandon, Carole

2- **définition**

L'installation désigne une œuvre d'art ouverte investissant les espaces par combinaisons de différents médiums et médias. Entre sculpture et architecture, l'installation décloisonne les relations aux formes par l'immersion du/de la spectateur.trice. En effet, l'œuvre ne se présente plus comme un objet unique à appréhender d'emblée, mais comme un événement à réactiver. In situ ou non, l'installation questionne l'expérience comme nécessité.

3- **explications de la notion**

L'installation est un terme artistique générique des années 60, né de l'invention de nouvelles formes plastiques dûes aux décloisonnements des matériaux, des disciplines et des lieux dédiés à l'art. Ce qualificatif apparaît justement en même temps que les termes *environnement*, *event*, *performance*, *happening* et *média*, c'est-à-dire au moment où les œuvres s'exposent comme un système de représentation et un processus d'expérimentation. (Anne-Marie Duguet).

Nous nous intéresserons ici plus particulièrement à l'installation multimédia car avec l'utilisation de machines médiatiques par les artistes (vidéo, portapack, synthétiseur, magnétophone ...) celle-ci permet d'exposer le processus de production de l'image.

L'image devient alors une mise en situation, témoin, garant et surface de visibilité des relations entre espaces, corps et machines. Les machines utilisées permettent en effet de rendre visible et d'expérimenter en temps réel de nouvelles modalités de temps et d'espaces.

Les premières installations artistiques multimédia et nommées comme telles, sont l'œuvre *Present past continuous* (1974) de Dan Graham et *TV Buddha* (1974) de Nam June Paik.

Ces deux œuvres déploient les écarts entre les matériaux pour déplacer et questionner des espaces nouveaux, un entre-image (Raymond Bellour): un espace que nous nommerons, flottant (Carole Brandon) car il naît de la rencontre et n'existe que par les relations entre les éléments constitutifs de l'installation multimédia. Un espace particulier qui s'appréhende et s'autogénère, suspendu, à l'image des *TV Buddha*, il fonctionne en circuit fermé. Dans cette œuvre entre une sculpture de Bouddha et son image dans le téléviseur, une imbrication de réalités et de représentations s'affirme dans la distance *entre* chaque face à face et *entre* les espaces ainsi créés. L'image est la surface de l'écran du téléviseur mais le dispositif de l'œuvre de Paik, nous en désosse tout le procédé de fabrication.

Dan Graham produit une réverbération des espaces par le jeu des miroirs et des écrans en décalant la transmission vidéo de 7 secondes entre la captation et la diffusion. Le corps n'est pas juste une copie ou un simulacre de lui-même en feed-back mais dévoile les agencements *entre* les éléments produisant cet espace. Cet espace particulier et unique permet justement de rendre visible les liens des éléments ainsi mis en réseau.

Bill Viola dans *He weeps for you* (1976), nous plonge au cœur d'un dispositif de vision (via une goutte d'eau) opérant une dissection du processus du voir. Il ouvre à ce nouvel espace d'entre-deux et propose ainsi un tout nouveau modèle de représentation, non plus distancié et extérieur, mais un espace à vivre, flottant (entre la goutte, notre propre image, le son du tambourin et la projection de notre image dans la goutte sur le mur ...).

La vidéo joue un rôle primordial dans l'émergence des installations multimédia (mobile, portative, capable de capter/enregistrer/diffuser/décaler en même temps). Intermédiaire elle

crée un milieu particulier à l'intérieur (ou en référence à) cet espace médiatique qu'est la télévision. En s'immisçant dans le média par le médium, les artistes s'émancipent et résistent à l'effacement progressif de la mise en visibilité du processus (opéré par la télévision puis internet puis les réseaux sociaux).

Ainsi placent-ils le corps du/de la spectateur.trice comme révélateur.

Dans une installation multimédia, le/la spectateur.trice peut pénétrer à n'importe quel moment sans que cela altère la compréhension de celle-ci. Elle est un espace pénétrable et rejouable à l'infini, un espace à voir, à parcourir et même à lire (Monique Maza).

L'espace, travaillé par l'installation, devient un espace où le corps et le regard doivent se concerter pour explorer une proposition inédite, c'est en cela que les installations s'inscrivent dans une forme de médiation; elles agissent aux croisements imprévisibles d'espaces, de matériaux et de médias.

Dans l'installation multimédia, les artistes produisent des oeuvres d'art comme une prise de pouvoir face aux médias générant et défendant une esthétique particulière de l'image (Gary Hill, Thierry Kuntzel). Les oeuvres affichent du bruit, de la poussière, des zébrures (du bug aux glitches) autant de picturalités qui donnent une brutalité et une corporéité aux images (Sadie Benning, Pipilotti Rist), autant de traces de manipulations spatiales et temporelles que de traces de vécus (Les Vasulka).

Les installations interrogent les failles dont l'écran (celui de l'image comme du mur, du moniteur, des corps, des programmes...) joue le rôle d'interface poreuse.

Ces particularités de l'image correspondent à la situation de l'écart entre l'image spéculée et la réalité perçue, écart qui induit un changement, un mouvement, une vibration, une résistance ou une rupture (Françoise Parfait), une image-relation justement (Jean-Louis Boissier).

Dans les installations interactives la relation est la condition même de l'œuvre: le/la spectateur.trice perturbe par ses déplacements les éléments. Iels révèlent le dispositif de fabrication de l'image. Iels perturbent le déroulé mais dévoilent les changements, transformant l'image créée sous leurs yeux.

Le corps s'immisce brouillant le programme mais révélant ainsi toutes les strates nécessaires au fonctionnement du dispositif. Le corps ici parasite le système, en tant qu'interférence de dévoilement (Françoise Parfait). L'installation ainsi atteste d'une image qui n'est ni seulement l'œuvre, ni seulement le dispositif, ni seulement l'environnement mais une présence métissant les trois, sans hiérarchie, sans point de vue central.

Les installations multimédia deviennent ainsi à la fois une technique et un intermédiaire (Rémy Rieffel): ces œuvres d'art (notamment interactives) s'érigent rapidement comme des instances entre médiation et médiatisation. Dès lors les installations s'approprient cette qualité d'être un mi-lieu voire un espace de transformation, où cerner des mixités (Raymond Bellour). L'installation est un lieu de passages, comme un résultat visible et sensible.

Si au départ, l'installation multimédia redouble le *whitecube* en *blackbox* elle va très vite par la réduction des tailles des technologies puis l'accroissement de la mobilité et enfin par l'émergence d'espaces numériques et/ou virtuels, s'affranchir d'une idée de boucle et d'intemporalité pour se concentrer sur l'idée d'individualisation de l'expérience.

Aussi, l'installation dite multimédia a migré en dispositif hypermédia avec l'arrivée d'internet. L'interactivité n'est pas sa condition première mais semble dans l'évolution de la place active des spectateurs.trices une nécessité.

En effet, avec internet, cet espace flottant se dissout dans un réseau instable et tentaculaire, avec de multiples points de connexions: dans sa mobilité il se situe désormais plutôt entre l'internaute-corps et l'internaute-usager en s'appuyant sur ses pratiques du réseau 3w ou social.

Pour s'immiscer dans les systèmes, le matériau de création est ce qui est produit en temps réel, ici l'information. Cette information alimente notre quotidien et est alimentée par lui. L'œuvre n'est plus construite dans un système clos fermé sur lui-même éloigné de son origine, elle s'enrichit des données du système duquel elle dépend (Marc Veyrat).

L'œuvre connectée matérialise temporairement (comme une somme d'instant) un dispositif qui n'a de sens et ne fonctionne que dans le temps présent de sa mise en fonctionnement et sa pratique.

Cette image-surface que l'installation nous a permis d'approcher de l'intérieur, cet espace flottant désormais avec internet est sans cesse en mouvement et instable. L'image agit comme trace de mémoire réactualisable: chaque couche ensevelit la précédente, sans qu'aucune finalement ne périsse, mais dont certaines seront mises en lumière, mises en réseaux plus que d'autres (Françoise Parfait), ce que l'installation multimédia a matérialisé justement et qui se place désormais plutôt dans le geste de l'interactivité que dans sa visibilité à l'image.

Comment associer les germes, les fondements de ces bouleversements irréversibles de l'installation multimédia aux œuvres actuelles hypermédia dans nos relations à l'espace, au corps, au quotidien, aux revendications, aux impacts dans la vie réelle, dans nos lectures et écritures des images, aux technologies ?

4- évolution de la notion

Avec l'avènement des technologies mobiles plus légères, les œuvres se sont déplacées, fragmentées, consultables de chez soi ou dans des lieux précis voire dans d'autres espaces (virtuels par exemple). Les villes, les musées ou tous sites patrimoniaux se sont emparés également de ces possibilités en temps réel. Ainsi apparaissent ces nouveaux spectateurs.trices où l'accès à l'information et à la connaissance est d'abord un cheminement actif basé sur l'expérience. Habitué.e à l'immédiateté de l'information, le.la *spect-acteur* (Jean-Louis Weissberg), *spect-actrice* est largement intégré depuis longtemps remplacé.e par un.e mobinaute dérouleur exigeant qui n'est plus actif dans une relation binaire dans un espace dédié mais bien hyperactif dans des dispositifs hypermedia.

Les hypermédiats seraient la forme artistique la plus actuelle des installations multimédia. Nous pouvons les désigner comme un ensemble d'informations en perpétuel mouvement en terme de calcul, de positionnement spatial et de visibilité. Dans un contexte artistique nous l'envisagerons comme dispositif interactif mettant en relation le corps dans n-espaces numériques *et* physiques ouverts et reliés entre eux (Carole Brandon).

La notion de dispositif apparaît dès les années 70 en tant qu'ensemble hétérogène d'éléments (discursifs ou non) pour désigner une combinaison de relations servant à isoler, mesurer, surveiller et discipliner voire contrôler les corps-sujets à l'intérieur d'un champ d'observation (Michel Foucault, Gilles Deleuze). Dans le cas d'une œuvre hypermédia, le dispositif territorialise un instant de l'œuvre pour produire finalement une forme de médiation dans cet espace particulier (flottant) où, dans un lieu précis à un moment donné, des contenus sont transmis, rendus visibles par l'expérience.

Le dispositif c'est justement bien le réseau que l'on établit *entre* les éléments hétérogènes (Giorgio Agamben).

Dans la lignée de l'installation multimédia, les dispositifs hypermédia se construisent ainsi dans la durée (par répétition, par accumulation de données) comme une résistance à l'immédiateté des technologies actuelles. Ils permettent d'éprouver le système et de générer de nouvelles formes de spatialités. Par ces passages inattendus des corps des spectateurs.trices ils réactivent, dans des rencontres hasardeuses, un espace d'entre-deux. Dans cet espace l'œuvre rend visible les liens qui unissent les éléments, c'est-à-dire ce qui constitue un réseau.

Dans un réseau qui ne réduit pas les lieux à une visualisation de données (une impression écran d'un instant t dans un flux) mais bien à une expérience unique dans une épaisseur quadrillée et sans cesse renouvelée.

Les hypermédiats sont donc la forme la plus complète et la plus engagée dans la défense de l'œuvre en tant que réseau. Dans le prolongement de ces nouvelles modalités de perception et de remise en questionnement de la représentation, ils rendent visible l'espace relationnel comme espace *entre* c'est-à-dire le réseau (Pierre Musso), une matrice d'interactions potentielles (Daniel Bounoux). Cette impossibilité de percevoir la totalité de l'œuvre, engage les spectateurs.trices dans une expérience qui se dessine et se construit au fur et à mesure dont souvent l'image n'est pas prévisible car elle dépend des données.

L'œuvre hypermédia tisse sans arrêt des liens actifs entre le visible et l'invisible, le programmé et l'imprévu. L'installation multimédia nous a habitués à expérimenter en temps réel, le processus d'émergence d'une image dans un espace flottant; désormais les dispositifs hypermédiats opèrent avec des données mobiles et non figées, l'œuvre elle-même s'intégrant dans cette fragilité.

Aussi les frontières se floutent parfois entre dispositif artistique, dispositif de médiation, dispositif de valorisation. Utilisant les mêmes technologies (écrans tactiles, téléphone portable, QRcode, réseaux sociaux, casques VR, drone, arduino, puces RFID ...), la gadgétisation incite à proposer des modèles semblables pour augmenter l'information ou les accès à un site.

Cependant les artistes s'intéressent d'abord et avant tout à interroger des nouveaux espaces de surveillances et de contrôles comme les réseaux sociaux, les jeux vidéos, les applications de téléphone portable, pour retourner à l'envers le système de liens établis. Les œuvres s'y logent comme moyen de résister dans la société capitaliste renforcée par la dictature d'internet. Matérialisant ces liens, les artistes donnent à voir sous une forme autre, les relations entre les données et pas seulement un ajout d'informations.

Ces dispositifs hypermédiats gardent la mise en visibilité du processus de création d'une image de l'installation multimédia et ont souvent ses caractéristiques (territoire circonscrit dans le temps et l'espace, circuit fermé, usages de machines et appareils...) avec une variété de

technologies plus immersives comme les casques VR, le eye-tracking, la réalité augmentée, les capteurs... (Maurice Benayoun, Lev Manovich, Du Zhen Jung). Mais ils offrent également des intégrations inédites dans l'hybridation de différents espaces uniquement visibles sur les écrans du téléphone (Le Collectif RaspouTEAM, Golan Levin, par exemple) ou des possibilités d'interventions collectives et mondiales à distance sur une œuvre (Rafael Lozano-Hemmer). L'apparition de l'écran tactile et de la géolocalisation a permis de réinterroger l'espace numérique et ses implications ou conséquences dans l'espace physique et matériel (Adam Bartholl, Jérémy Wood).

Les caractéristiques de cet espace devenu relationnel concernent nos présences individuelles et collectives connectées. Entre la grille et le réseau, les espaces matériel, numérique et/ou virtuel se fragmentent et se percent. L'art dans ces connexions aujourd'hui propose semble-t-il des possibilités d'expérimenter de nouveaux « modèles » d'être au monde, ouverts et nomades. L'appareil, voire l'appareillage (et non plus la machine) semble jouer un rôle essentiel dans ces relations protéiformes.

En effet, chaque individu peut tester par simulation (protège le corps des blessures mais pas des erreurs) ses nouvelles pratiques d'existence, ses possibles identités. L'installation multimédia semble être à l'origine de ce radical changement de la place de l'individu dans la société par ses nouveaux modèles de représentations.

5- bibliographie

AGAMBEN, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, (Rivages Poche, Coll. Petite Bibliothèque, 2007)

BELLOUR, Raymond, *L'Entre-Images, Photo, cinéma, vidéo*, (La Différence, 2002)

DUGUET, Anne-Marie,

Vidéo, Mémoire au poing, (Hachette, Coll. l'Echappée belle, 1981)

Déjouer l'image, (Jacqueline Chambon, Nîmes 2002)

MAZA, Monique, *Les installations vidéo, 'oeuvres d'art'* (L'Harmattan, 1998)

PARFAIT, Françoise, *Vidéo: un art contemporain* (Éd. du Regard, 2001)