
Activité créatrice du spectateur dans les dispositifs d'art numérique : entre potentialité et occurrence

Edwige Armand

LARA- Seppia - Laboratoire de Recherche en Audiovisuel

- Université de Toulouse Jean Jaurès

18e section (Arts: Arts plastiques, du spectacle, musique, musicologie, esthétique, sciences de l'art)

edwige.armand@gmail.com

Julien Rabin

Réalisateur informatique intermédia

julien.rabin@gmail.com

MOTS-CLES :

Interactivité, création, art, spectateur, outils numériques

RESUME :

Cet article interroge les objets numériques dans la création artistique, aussi bien du point de vue de l'artiste que du point de vue du spectateur. Que ces outils soient créés par l'artiste, consommés ou détournés, dans quelle mesure offrent-ils un potentiel de création et de nouvelle condition d'expérience esthétique ? Plus particulièrement lorsque ces objets interviennent à la fois comme outils de production de l'œuvre et comme moyen d'y accéder, leur potentiel pour l'artiste ou le spectateur doivent trouver un équilibre qu'il appartient à l'artiste d'aménager. Quel degré de création cette interrelation laisse-t-elle au spectateur dont la participation est une condition de révélation de l'œuvre ?

INTRODUCTION

La multiplication des objets technologiques et leur omniprésence dans le quotidien introduisent massivement de nombreux outils permettant à chacun de manipuler ou créer du contenu numérique, qu'il s'agisse d'images fixes ou animées, de contenus sonores ou de données textuelles. Si ces outils numériques consommés par le plus grand nombre ont envahi l'ensemble de la sphère privée, publique et entrepreneuriale, certains artistes appartenant au monde des « arts numériques » en font usage pour les détourner, pour en dévier les limites et les exploiter autrement ou, tout simplement, pour les questionner. Les outils logiciels, les interfaces de contrôle (écrans tactiles, périphériques gestuels), les plate-formes mobiles ou en ligne et l'écriture de programmes interactifs sont autant de moyens pour l'artiste de créer une œuvre ; d'autre part, ils fournissent des moyens de matérialiser leurs œuvres données à éprouver au spectateur. Si l'introduction de ces outils dans les champs de la création peut

conduire à simuler et à réactualiser des situations antérieures, elle introduit aussi de nouveaux usages qui modifient et bouleversent le domaine de l'art, que ce soit dans l'acte de création lui-même ou dans l'expérience de l'œuvre par le spectateur.

Les technologies occupent une place singulière dans le domaine de la création car celui-ci est porteur d'une interrogation sur ces outils et sur les représentations qu'ils véhiculent. Les inventions techniques ne sont pas un domaine en marge du domaine artistique et les innovations ne sont pas réservées au champ de l'ingénierie. Les artistes, par leur pratique, peuvent questionner, voire anticiper les ruptures et modifications des perceptions que produisent ces nouvelles techniques. Les techniques portent en elle des modèles de société et des visions du monde qu'elles matérialisent. Leurs fonctionnements et manipulations contribuent à façonner les idéologies sociales et donc les perceptions du monde. Ainsi l'art interrogeant les perceptions d'après Don Foresta (Don Foresta, 1990), paraît être un révélateur des modifications paradigmatiques qu'introduisent les techniques. Comme le soulignait Marshall McLuhan « *l'art est un radar, une sorte de système de détection à distance, pourrait-on dire, qui nous permet de détecter des phénomènes sociaux et psychologiques assez tôt pour s'y préparer* » (Mac Luhan, 1968 : 16). Aussi, le champ de la création artistique forme un terrain propice à une interrogation sur la consommation, le développement et l'usage de ces techniques. Les artistes se sont toujours emparés des techniques de leur temps pour en créer des formes artistiques. Aujourd'hui, les technologies modernes fortement marquées par les lois du marché et accaparées par nos sociétés marchande peuvent-elles laisser suffisamment de potentiel de création pour l'artiste ou celui-ci est-il soumis à l'idéologie capitaliste qui est intégrée dans le fonctionnement de ces outils ? L'artiste n'est-il pas contraint d'emblée d'utiliser une technique déjà pervertie dans son fonctionnement par une idéologie marchande qui vise l'efficacité et qui en limitera son imaginaire ? Est-il possible pour un artiste de créer et donner à expérimenter une forme originale avec ces outils numériques, puisqu'ils modélisent les comportements sociétaux grâce à l'usage de masse qui a fortement conditionné notre regard et dont la visée commerciale a déterminé notre relation avec eux ? Dans quelle mesure est-il possible de dépasser les limites de ces objets incarnant une intention marchande et hautement commerciale ? L'expérience esthétique n'est-elle pas amoindrie du fait que ces outils ne sont pas réservés à des fins artistiques ? Leur consommation quotidienne, nos usages et relation avec ces objets ne risquent-ils pas d'entamer l'originalité qui pourrait s'éprouver au contact de l'œuvre ?

Au travers d'exemples issus des recherches effectuées dans le cadre de l'installation interactive *ANapeau* en cours de réalisation, il s'agira d'appréhender comment les outils numériques, mis en œuvre pour permettre la participation du public, sont à la fois de véritables contraintes pour les créateurs artistiques et une véritable promesse en terme de possibilités formelles et conceptuelles. Enfin, nous nous demanderons si ces objets numériques, par leur détournement à des fins artistiques, peuvent emménager de nouvelles conditions de possibilité d'une expérience esthétique.

1 L'OBJET NUMERIQUE DANS LA CREATION ARTISTIQUE

1.1 Un outil aux fonctions partagées

Interroger les notions de consommation et de création liées aux outils numériques dans le champ de la création artistique impose d'emblée une première remarque. De manière traditionnelle, les relations entre l'auteur, l'outil et le spectateur délimitent des espaces et des

temps distincts. Que ce soient des outils ou instruments produits spécifiquement pour la création visuelle ou musicale, ou des objets détournés à des fins de création, les instruments du créateur n'agissent qu'en amont de la production de l'œuvre et ne sont pas utilisés par le spectateur. Par exemple, le pinceau saisi par le peintre n'intervient que lorsque celui-ci dépose la peinture sur la toile. Il est ensuite inutile au spectateur qui regarde le tableau.

Il en est différemment des objets numériques qui interviennent dans l'acte de création et instaurent une situation inédite : l'outil manipulé par l'artiste en amont de l'œuvre, lors de sa réalisation, peut également constituer un moyen d'y accéder, d'interagir avec celle-ci. En particulier lorsque l'artiste ou ses collaborateurs ont recours à la programmation, le système informatique réalisé pour l'écriture de l'œuvre sera également manipulé par le spectateur par le biais de diverses interfaces de contrôle gestuel, captation par caméra vidéo, etc. L'objet numérique qui intervient dans le dispositif de l'œuvre est partagé. Une réflexion sur les outils numériques de création dans l'art doit alors être envisagée selon ces deux aspects : du point de vue de l'auteur et du point de vue du spectateur. Dans quelle mesure les artistes exploitent-ils les outils qui leur sont proposés, les détournent-ils ou s'en créent-ils de nouveaux ? Quant aux spectateurs, leurs actions sur le dispositif interactif sont-elles contraintes à des fonctions utilitaires pour activer l'œuvre, ou ouvrent-elles un champ de liberté, un espace pour matérialiser leur expression ? Si ces questions peuvent être posées de manière générale, une réflexion sur l'activité des spectateurs au sein d'une œuvre donnée implique de les aborder conjointement. Par cette situation spécifique de l'objet numérique dans l'acte de création, les potentiels de créativité pour l'auteur et pour le spectateur sont soumis à une interdépendance qu'il appartient à l'artiste d'aménager.

1.2 Outil et création - modèles et écritures

Si l'art moderne avait exonéré l'artiste d'un devoir de maîtrise sur l'outil, l'utilisation d'objets numériques à des fins de création rétablit cette nécessité en l'amplifiant. Alors que la technique, le concept et les objets ont été substitués progressivement à la maîtrise, la dextérité ou virtuosité de l'artiste, le numérique marque un « *retour au savoir faire fort décrié jusqu'à maintenant* » (Couchot, Hillaire, 2003 : 35) et questionne fondamentalement le rôle de l'artiste, comme l'analysent notamment ces deux auteurs dans *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*. L'artiste n'est plus confronté à la matière mais au code et à une écriture algorithmique.

Que ce soit en utilisant des objets numériques, en les assemblant ou en créant des outils spécifiques par le biais de la programmation, le recours à une pensée du calcul, de la mesure et de l'algorithme rend complexe la tâche de création. Ces derniers imposent en effet une modélisation de l'œuvre désirée en vue de sa traduction en langage informatique qui semble peu compatible avec la démarche prospective et empirique menée par les créateurs. Nigel Cross explique que le créateur comprend de manière non exhaustive les détails de sa future pièce, discernant avec peine la structure complète. S'il en esquisse des fragments, des éléments de structure, le processus est nécessairement incomplet jusqu'à la fin de la production. C'est ce qu'il appelle la pensée floue de l'artiste et la logique floue : aucune visée ou objectif ne sont déterminés et donc la suite d'enchaînement des causes pour atteindre un objectif n'est pas opératoire. De nombreuses solutions et formes alternatives ou provisoires sont alors un potentiel d'actualisation. Comme Nigel Cross le précise : « *Puisque le problème de la conception est lui-même flou et peu structuré, il est important de noter que les croquis facilitent la structuration du problème à travers des tentatives de solution* » (Cross, 2002 : 44). Il précise que « *le concepteur pense tout à la fois au concept global et aux détails de la mise en œuvre du concept ; mais, bien sûr, pas à tous les détails, sinon il pourrait élaborer*

directement l'ensemble des dessins définitifs. Il utilise donc le croquis pour identifier et pour réfléchir sur les détails critiques – ceux qui risquent d'entraver ou d'influencer de façon significative la phase définitive de conception détaillée » (Cross, 2002 : 43). Le croquis permet ainsi à l'artiste de visualiser l'œuvre à réaliser et l'esquisse du projet lui donne à voir toutes les difficultés et passages matériels que l'œuvre comprend virtuellement. La conception pourrait se comprendre dans cette dialectique problème-solution émergeant. La modélisation de l'œuvre par le biais des outils informatiques implique d'évincer cette frange d'indétermination présente entre le croquis et la réalisation, en vue d'éviter des erreurs dans le programme (*bug*) et d'assurer son bon fonctionnement. L'indéterminisme de la conception est ici contrarié par la nécessité de programmer et de structurer logiquement le scénario de l'œuvre interactive. On pourrait se demander de quelle manière la structure hautement logique et déterministe de la programmation modifie la puissance inachevée du processus de conception.

La formalisation de la pensée, sa soumission aux modèles informatiques est plus complexe encore lorsqu'il s'agit d'ouvrir l'œuvre en projet à la participation du spectateur. L'artiste doit penser à un panel de gestes que l'utilisateur pourrait effectuer tout en programmant le dispositif pour conduire le spectateur à limiter ses gestes selon l'intention souhaitée. Il faut donc écrire par avance les effets que le spectateur aura sur la dramaturgie de la pièce interactive. L'artiste doit modéliser les fonctions que l'intervention du spectateur viendra déclencher, anticiper ses gestes et leurs conséquences esthétiques, ainsi que l'ensemble des variations possibles liées à chaque intervention. Autrement dit, l'incorporation du potentiel gestuel du spectateur constitue la trame de l'écriture interactive. Comme le rappelle Hugues Genevois, au sujet de la création d'instruments numériques pour la création musicale, « *ne voir dans les nouveaux dispositifs gestuels que des ensembles de capteurs destinés à effectuer cette transformation des positions, vitesses, pressions et autres signifiés corporels en données numériques procède d'une confusion trop communément répandue. Cela revient à ne pas faire de distinction entre mesure (d'un paramètre) et écriture (d'un signe)* » (Genevois, 1999 : 40). La réalisation de l'œuvre interactive englobe donc non seulement des fonctions mécano-informatiques, mais surtout les éléments de scénario interactifs contenant les réactions du dispositif, la prévision des actions potentielles du spectateur et l'évolution de l'interaction dans la durée. Il renferme donc, en puissance, les formes de l'œuvre envisagée. La particularité des œuvres interactives, tant dans la conception que dans la structuration du scénario convertit la structure imprévisible (non seulement de l'acte de la conception mais également de la diversité gestuelle du spectateur) dans un format déterministe.

Le projet *ANApeau* offre un exemple significatif des problématiques posées à l'artiste. Au niveau conceptuel ce travail interroge l'être humain et sa capacité à sortir de sa condition matérielle.

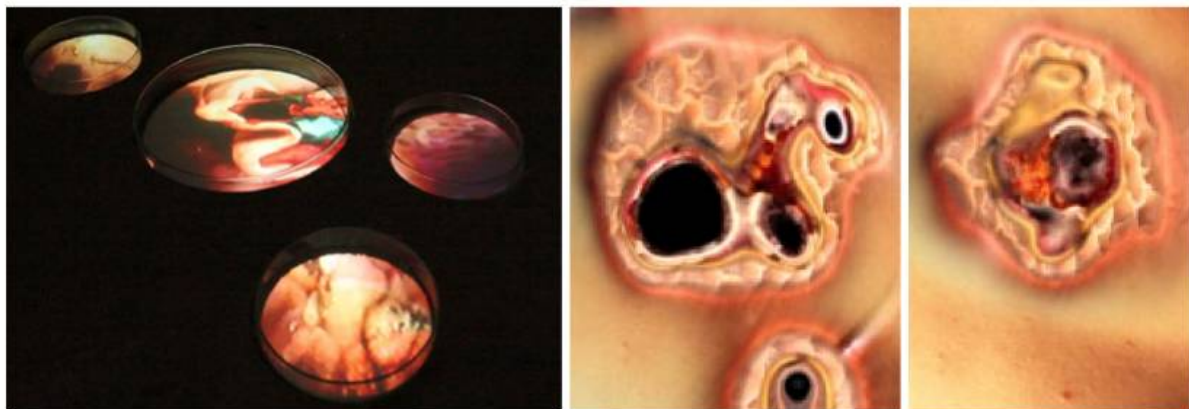


Figure 1. Extraits de recherches plastiques réalisées pour *ANApeau*

Il est une exploration des relations entre la connaissance humaine et l'expérience sensorielle médiatisée par la peau. Le dispositif présente un ensemble de boîtes de Pétri dans lesquelles sont projetées des images de peau que le spectateur doit manipuler, déformer, creuser pour en révéler les trames.

L'interactivité repose sur un principe de boucle de *feedback* dans laquelle les gestes du spectateur, captés par une caméra infrarouge ou un écran tactile, s'accumulent, affectent l'image, puis s'estompent. Si cette interaction repose sur un principe simple, du point de vue informatique, les enjeux plastiques s'immiscent au sein des modèles scientifiques. Les recherches et les développements logiciels pour le projet visent en effet à rompre avec des modèles d'interaction basés sur le mode action/réaction pour désamorcer le déterminisme de la programmation. L'objectif est beaucoup plus de brouiller ce modèle en instaurant différentes temporalités, différents réseaux de conséquences. Par exemple, si le geste de l'utilisateur vient marquer les couches de peau, les traces de son action tendent inexorablement à s'effacer. *A contrario*, son inactivité engendre des images animées de la peau (qui ondulent). L'interactivité instaurée forme ainsi un dialogue aux ponctuations mobiles entre l'action du spectateur et des processus engendrés par le dispositif lui-même. Le développement du logiciel dédié à ce projet a donc été guidé par la recherche d'un équilibre entre les nécessités liées à la captation de geste de l'utilisateur du dispositif et à son bon fonctionnement et les possibilités plastiques imaginées. Nous avons dû expérimenter, tester notre interactivité auprès des personnes pour réajuster le programme et trouver un compromis entre le geste que nous voulions que le spectateur produise pour atteindre le résultat plastique souhaité et la prévision de la gamme des gestes du public.

Les potentialités de création sont ainsi à trouver au cœur de l'écriture informatique où s'affrontent logique binaire (déterminisme imposée par la programmation) et logique floue (conception de l'auteur et gestualité du spectateur indéterminée) mais aussi la factualité et réalité pratique du dispositif.

1.3 Entre manipulation et autonomie du spectateur

Face au dispositif, le spectateur ne peut éviter d'intervenir, de s'impliquer corporellement dans l'œuvre pour l'actualiser. Ce rôle de « spect-acteur » qui laisse suggérer que le spectateur possède une part de création avale¹, qui l'oblige à éprouver un système de relations avec le dispositif. Il doit explorer les règles prédéfinies par l'artiste. À la manière de l'interprète de musique qui doit apprendre et maîtriser l'instrument, le spectateur doit apprivoiser le dispositif, en comprendre les rouages pour jouer une partition inconnue et imposée.

Mais cette exploration ne peut se jouer que dans des règles préétablies. L'œuvre programmée, « écrite à l'avance » (Citton, 2012 : 64) par l'artiste intègre en puissance chacun de ses gestes et réagit de manière systématique. Dans ce cadre prédéfini, comment peut alors se jouer pour le spect-acteur (à qui l'on voudrait présupposer un rôle dans le processus de création de l'œuvre) le « *fond d'accidents et d'inattendu* » qui, selon Paul Ardenne, caractérise l'acte de création (Ardenne, 2004 : 52) ? Le dispositif interactif peut alors sembler antinomique de l'acte de création supposé pour le « spect-acteur », puisque tout est écrit par avance.

1 Ce que décrit Edmond Couchot dans *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*.

Le partage de cet objet numérique avec l'artiste, l'inclusion dans cet outil des modélisations des gestes du spectateur par le biais de la programmation, induisent des modalités d'action spécifiques. Le geste n'est pas tant un moyen d'accéder à l'œuvre ou de la créer que de fournir les informations nécessaires au système pour fonctionner. Comme souligné par ces auteurs à propos du rôle du spectateur : « *il n'est plus considéré comme un moyen d'accéder à l'information, mais comme contenant de l'information* » (Bevilacqua, Rasamimanana, Schnell, 2006 : 102). Le spectateur devient l'une des composantes du sujet de l'œuvre, il y est intégré.

Ainsi instrumentalisé, le rôle du spectateur s'apparenterait-il à un consommateur manipulé, à qui on a enlevé le pouvoir de décision et d'action sur l'objet numérique dans lequel s'incarne l'œuvre, et qui navigue parmi une illusion de choix, limités à un ensemble fini de fonctions ?

Dans *ANApeau*, nous avons justement exagéré cette idée que le spectateur n'agit pas sur l'œuvre et nous avons pensé le dispositif pour que le spectateur soit amené à manipuler cette peau virtuelle, à l'effacer pour en dévoiler l'épaisseur. La réaction produite par le système n'est pas mécanique et le spectateur se heurte aux contraintes imposées par le dispositif pour en comprendre les modalités de fonctionnement. Son geste semble réduit à insuffler l'énergie nécessaire au dispositif pour engendrer son échec puisque les traces qu'il crée s'effacent afin de montrer que l'œuvre est indépendante de son geste et qu'elle fonctionne sans lui et ne lui répond pas. Pour cela nous avons dissocié l'effet des causes produites pas le geste du spectateur pour également éviter le schéma action/réaction immédiate.

Mais l'approche fonctionnelle de la relation du spectateur aux outils qu'il manipule est partielle. Les principes d'interactivité mis en œuvre peuvent se jouer à différents degrés et les modalités de fonctionnement ne sont pas nécessairement perçues par le spectateur. Jean-Louis Boissier note par exemple que « *si l'on prend l'image (...) d'une déambulation que le spectateur viendrait à exercer, on peut remarquer que le principe d'un trajet n'est pas nécessairement antinomique d'un comportement autonome et "libre". Mais on peut comprendre aussi qu'un trajet puisse comporter des surprises, des hésitations, des zones de flou, des bifurcations, des obligations, etc. et que toutes ces figures relèvent d'un projet artistique* » (Boissier, 2010 : 3). Si la réaction du dispositif est nécessairement programmée, il en résulte néanmoins pour le spectateur une zone de flou qu'il peut explorer et qui se rapprocherait en ce sens de la logique du créateur (logique floue). Entre l'intention de l'artiste et la réaction du spectateur imprédictible, peut-il alors exister une frange de création pour le spectateur qui n'est pas uniquement l'objet d'une manipulation ? Parler ici de création n'est-ce pas un terme abusif ? Le spectateur peut déjouer l'installation comme l'artiste détourne les objets numériques, en cela on trouve des similarités, mais l'intention du spectateur n'a pas pour objet de réaliser une œuvre ni d'exprimer un contenu original. Le spectateur peut tout au plus détourner l'intention artistique qui anticipe les conditions de possibilités de son expérience et sa relation à l'œuvre. Si, pour la programmation, l'auteur tient davantage compte du spectateur en intégrant le panel des possibilités des gestes qu'il pourra effectuer, il y a bien une modification de la place du spectateur envisagée par l'auteur. L'artiste écrit la dramaturgie de l'œuvre pour des gestualités possibles que le spectateur effectuerait en essayant d'en maîtriser et d'en contraindre la variabilité. Néanmoins, l'intégration du spectateur dans l'œuvre n'est pas nouvelle – l'outil de la perspective en intégrant le spectateur au centre de la vision du tableau montre que la volonté d'intégrer le spectateur fait l'objet d'une préoccupation ancienne. Par contre, son intégration devient plus complexe lorsqu'il s'agit de penser le déterminisme de son comportement pour lui accorder une place centrale. Ce qui ne change pas, c'est le fait que le spectateur ne se soumet toujours pas à l'intention de l'artiste, tant au niveau de la compréhension de l'œuvre que du comportement qu'il devrait

adopter. L'artiste souhaiterait diriger la réception de l'œuvre d'art mais la réception de la part du spectateur lui échappe nécessairement, de par la liberté de l'interprétation.

2 DE LA CONSOMMATION D'UNE ŒUVRE A LA CREATION D'UNE EXPERIENCE ESTHETIQUE

Dans le champ de contraintes qui borne l'œuvre interactive, le rôle du spectateur semble néanmoins ne pas pouvoir s'affranchir totalement des fonctions utilitaristes requises par les objets numériques qui la matérialisent. Pour autant, sa relation à ces objets ne peut se réduire à leur consommation. La création artistique leur confère en effet une aura et l'œuvre ne peut se circonscrire à un objet matériel et à un résultat plastique. Elle n'est pas un objet, mais un moyen, un vecteur de sens. L'interrogation des possibilités de création du spectateur se joue alors sans doute beaucoup plus dans la réception de l'œuvre.

2.1 Objet dans l'œuvre et œuvre-objet

L'art, depuis E. Kant, a été défini comme le fruit d'une intention désintéressée. Le plaisir esthétique viendrait de ce rapport détaché de l'objet, dont le plaisir s'acquerrait en dehors des qualités objectives et physiques et relèverait davantage de la position du spectateur et de sa relation à l'œuvre. L'expérience esthétique doit amener une réflexion et une réorganisation cognitive chez le spectateur pour percevoir ce qui lui est donné à voir. Nous pensons que l'art crée des perceptions et oblige à inventer une nouvelle modélisation du monde par la création de nouvelle représentation. L'art n'a pas pour objectif de satisfaire les sens et la compréhension dans une évidence primaire ou consensuelle. L'art, selon nous, a pour objet le sens et le sensible et est vecteur de création de perceptions. Notre histoire européenne de l'art et du spectateur a façonné nos comportements vis à vis de la réception de l'œuvre qui en détermine à son tour l'expérience artistique. Toute la théorie kantienne défend l'idée que le beau naît d'un plaisir désintéressé, supposant que le corps du spectateur est libéré des mécanismes de perceptions qui ne sont plus tendus vers une visée de l'utile qui servirait le mouvement de son corps sensori-moteur.

Cette mythologie de l'expérience esthétique n'est-elle pas remise en question par l'injonction à participation du spectateur qui doit agir avec l'œuvre, venant ainsi perturber la libération perceptive que la posture de la contemplation venait ouvrir ? L'œuvre d'art numérique ne s'exprime plus par un objet unique et statique, mis à distance comme hors de soi et comme pré-donné au devant de soi, mais relève de son action et de son mouvement. Ce glissement, qui « *fait passer de la philosophie du goût à la philosophie de l'action* » (Cauquelin, 2003 : 235), écarte cette conception de réception non agissante supposée du spectateur – qui peut être critiquée car, lorsqu'il est en train de percevoir, le spectateur n'est jamais passif, mais toujours impliqué dans un traitement cognitif, et il n'est jamais désintéressé, comme l'a très bien souligné J.M Schaeffer dans *Les célibataires de l'art* (Schaeffer, 1996). Les œuvres interactives amplifient cette idée d'action car elles invitent le spectateur à s'engager et à se mouvoir dans le dispositif. On pourrait se demander si la gestualité du spectateur, requise pour activer le dispositif interactif, ne vient pas alors distraire, voire mettre à mal la concentration et l'attention que nécessite toute relation à l'œuvre. Si de nombreux artistes du XX^e siècle ont interrogé cette posture (au travers des *events* et *happenings* du courant Fluxus par exemple) les œuvres interactives l'interrogent plus vivement encore. En incluant le rôle du

mouvement du spectateur qui vient problématiser la dramaturgie de l'interactivité et qui actualisera une version unique. Comment le spectateur peut-il alors éprouver ce rapport idéal détaché à l'objet s'il doit agir pour expérimenter l'œuvre ? Ces œuvres interactives n'invitent-elles pas à questionner la conception d'une expérience esthétique qui serait désintéressée par rapport à l'objet ?

La question est plus prégnante encore lorsque ces objets sont issus du domaine de la grande distribution et des *mass media*. L'expérience esthétique produite par des œuvres introduisant ces objets numériques ne risque-t-elle pas d'être parasitée par tous les produits présents sur le marché et les images qui conditionnent l'imaginaire ? L'usage pratique et quotidien de ces objets ne risque-t-il pas d'interférer sur l'expérience artistique ? En effet, ces objets ont une structure déjà établie en amont et possèdent des schèmes et idéologies qu'ils matérialisent. On peut alors se demander si la singularité de l'objet artistique n'est pas fragilisée par les objets numériques massivement consommés qui visent le goût commun, le consensuel et la norme esthétique cherchant à « *canaliser le désir des individus vers les marchandises, détruisant ce qui pouvait fonder le désir de groupe social* » (Stiegler, 2012 : 51). Notre champ de vision étant saturé de ces objets, écrans, sonneries, sirènes (Anders, 2004), comment envisager un détournement possible pour les artistes pour les dissimuler ? Peuvent-ils trouver des formes pour masquer l'objet quotidien et fortement commercialisé afin que l'œuvre s'en émancipe pour qu'émerge leur originalité et déjouer l'horizon d'attente sensori-moteur. Dans *Anapeau*, les mouvements du spectateurs sont captés par une Kinect. Nous avons pris en compte que cet outil sert principalement dans le domaine vidéo-ludique. Dans *Anapeau*, il n'y a justement pas de but à atteindre, contrairement à la plupart des jeux vidéos, et les gestes sollicités sont infimes. Nous avons souhaité échapper à une gestualité grossière qu'impose d'emblée l'outil Kinect. De même, nous nous sommes servi d'un questionnement sur la tactilité des écrans pour insinuer le rapport ambigü que cette technologie induit (les téléphones par exemple). La peau se creuse et laisse apparaître du noir dans le « fond » et le mouvement autant que la forme peuvent laisser suggérer un acte et une forme érotique. Ce ne sont ici que quelques exemples décrivant la manière dont des réflexions sur les schèmes moteur qu'induisent l'usage des objets techniques peuvent nourrir une volonté de détournement des usages techniques.

2.2 Vers une disparition de l'objet

Pourtant un écart persiste entre l'œuvre et ses objets. Si les objets numériques sont nécessaires à la diffusion et à l'accès à l'œuvre, celle-ci s'en échappe aussi, en déborde. L'interactivité de l'œuvre fait de celle-ci un objet multiple et protéiforme variant selon les virtualités actualisées. Il existe alors autant d'œuvres que de spectateurs, puisque celle-ci dépend de son implication et de son engagement. Avec l'outil du numérique, il est possible de sérialiser l'œuvre d'art en autant de versions possibles à chaque événement, métaphore « *des séries de la réalité* » qui pourraient se décliner dans chacune des actualités (Deleuze, 2001 : 141). Fruit des combinaisons aléatoires, l'œuvre semble apparaître à chaque fois unique et nouvelle.

La mobilité, l'instabilité résultant des actions du spectateur perturbent intrinsèquement le rapport d'usage des objets technologiques manipulés. Ces derniers tendent à se diffracter dans l'ensemble des occurrences de l'œuvre. Comme le remarque Mario Costa, avec l'interactivité, « *la forme cède à l'informe, à l'aléatoire, au hasard, à l'éphémère, au transitoire, c'est-à-dire à l'arrivée du flux et de l'événement* » (Costa, 2003 : 61). Le produit de l'art se voit ainsi inachevé, incomplet et s'éloigne des objets finis et saisissables. Dans *ANapeau*, l'image de la peau vient sans cesse estomper les traces de son manipulateur en recouvrant la surface-écran : en perpétuel inachèvement, l'œuvre ne peut plus être consommée puisqu'un objet est

nécessairement un achèvement. « *L'objet esthétique correspond au produit physique et se résout complètement en lui : le corps tout entier ou une de ses parties ou fonctions spécifiques est technologiquement introduit dans une situation d'expérience nouvelle qui perturbe la situation habituelle* », énonce ailleurs Mario Costa (Costa, 2003 : 58). On pourrait dire que les œuvres d'art numériques exacerbent l'idée que c'est à travers le corps du spectateur, le traitement cognitif interprétant les données qu'il formalise par la suite et à travers son expérience, que se réalise le véritable sujet de l'œuvre. L'art interactif renforce l'idée que la réalité même est une création et que le traitement cognitif permet de mettre en forme les données que le corps formalise simultanément par cette interprétation possible. Autrement dit, sans la cognition qui traite et interprète simultanément les données du corps qu'elle participe à créer, il n'y aurait pas de réalité et d'expérience. L'œuvre, comme la réalité, dépend de l'interprétation inventée par le corps. Il y a donc ici autant de réalités possibles que d'interprétations par le corps. L'œuvre d'art interactive dépend de la manière dont les données du corps vont être interprétées par le programme comme la réalité dépend du traitement cognitif des données du corps qu'il participe à créer. Ce que suggèrent ces œuvres d'art numérique, c'est qu'il y a autant d'expérience que de corps, autant de réalités qui s'actualisent par le mouvement du corps que de spectateurs. Ici l'expérience esthétique n'est plus contenue dans une relation univoque à un même objet plastique, mais l'objet esthétique qui n'en est pas un (car il est inachevé) dépend du mouvement du corps. Le corps produit l'actualisation de l'œuvre. La conception kantienne s'avère alors inopérante, puisque le spectateur n'est plus désintéressé devant une oeuvre qui se situe face à lui, où il agit pour créer une version de l'œuvre aux combinatoires multiples. De l'état passif et contemplatif que suggérait la tradition de la réception esthétique, ces nouvelles formes d'art invitent à s'interroger sur la participation nécessairement active et cognitive du spectateur.

« Pour l'esthétique de tradition kantienne classique, le plaisir esthétique était censé faire communiquer les spectateurs entre eux à travers un sens commun esthétique. Le suprématisme, le constructivisme, le futurisme, le muralisme mexicain et le réalisme socialiste ont par exemple tous partagé ces illusions d'un art porteur d'unité à la fois par le style et par l'accord des sensibilités. » (Michaud, 1968 : 125) Avec les œuvres numériques, ce sont les données du corps du spectateur qui coordonnent la réalisation de l'œuvre. L'expérience esthétique devient ainsi personnalisée, subjective ou privée, car elle est ajustée aux données du corps du spectateur. En faisant du corps une source de création, l'activité du spectateur convoque peut-être ainsi, de manière inédite, la célèbre formule de Marcel Duchamp proclamant que « *c'est le regardeur qui fait le tableau* » et nous indique toute la virtualité esthétique que pourrait prendre chacun de nos gestes.

L'intention divertissante que contient certains objets numériques (la Kinect pour notre cas) n'est-elle pas alors remédiée par l'action créatrice du spectateur qui est invité à agir et réfléchir l'œuvre ? De même, les œuvres d'art interactives qui pourraient déconcentrer la présumée contemplation du spectateur ont la particularité de devoir être expérimentées. On ne peut saisir et comprendre une pièce interactive par le biais d'un autre média et le spectateur doit éprouver l'œuvre – ce qui pourrait restituer la notion d'aura développée par W. Benjamin. Le spectateur ne peut pas visionner et comprendre la pièce à distance par le biais d'une restitution vidéo (peut être par le vecteur d'un autre corps tout au plus). Pour en saisir une de ses versions, le spectateur est obligé de l'expérimenter, pour actualiser une des virtualités. Ces œuvres étant à chaque fois uniques et dépendantes de son corps (qui agit sur la réception des données que le programme pourra ensuite traiter), le spectateur, pour accéder à l'expérience esthétique formellement unique, doit être présent pour actualiser une des virtuelles combinaisons. La réintroduction de l'aura (puisque'on ne peut pas reproduire l'œuvre car elle

dépend de la spécificité d'un corps) ne vient-elle pas pallier à la saturation de ces objets quotidiens qui formatent et sérialisent nos regards ? Nos usages des objets numériques étant massivement homogènes, on peut se demander si l'art n'en réalise pas leur originalité. La reproduction massive de l'œuvre entraînant la perte de l'aura est ici inopérante puisque l'œuvre est une production unique d'un corps et une expérience liée au mouvement singulier du spectateur. Elle n'est plus réduite à un voir mais à des potentialités de gestes qui deviennent le sujet de l'expérience esthétique.

CONCLUSION

L'intervention des objets numériques dans le champ de la création artistique questionne aussi bien le rôle de l'artiste que celui du spectateur et de l'objet d'art. D'une part, s'ils peuvent offrir à l'artiste un ensemble fini de fonctions, ces objets ouvrent également de nouveaux moyens de modéliser et d'objectiver l'œuvre imaginée. D'autre part, le spectateur devient un moyen d'activer l'œuvre interactive mais aussi d'en modifier les contours, de la transformer. Le potentiel de création oscille alors entre les fonctions imposées par l'outil et le degré de liberté qu'il propose.

Mais l'intervention du spectateur dans l'épreuve de l'œuvre instaure une relation singulière à ces objets numériques. Ces derniers se voient partagés entre l'artiste et le spectateur et le potentiel de création qu'ils offrent à chacun doit être envisagé dans une relation d'interdépendance. Si l'artiste peut consommer des outils préexistants, il doit également créer un espace dans ces outils pour accueillir l'action du spectateur.

Cette situation modifie le processus de création, mais aussi les conditions de l'expérience esthétique. En incorporant le geste du spectateur dans les dispositifs numériques, l'œuvre numérique contient désormais un entrelacement et une zone de porosité gestuelle où se crée l'œuvre d'art numérique.

BIBLIOGRAPHIE

Ardenne Paul (2004), *Un art contextuel*, Flammarion.

Anders Günter (2004), *L'obsolescence de l'homme*, Fario.

Bevilacqua Frédéric, Rasamimanana Nicolas, Schnell Norbert (2006), *Interfaces gestuelles, captation du mouvement et création artistique*, in *L'inouï*, n°2, p. 101-111.

Boissier Jean-Louis (2011), *La relation comme forme, l'interactivité en art*, nouvelle édition augmentée, Les presses du réel.

Cauquelin Anne (2003), *L'interface. Le passage d'une philosophie du goût à une philosophie de l'action*, in Poissan, *L'Interfaces et sensorialité*, Presses universitaires du Québec.

Citton Yves (2012), *Gestes d'humanités, Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin.

Costa Mario (2003), *Internet et globalisation esthétique, L'avenir de l'art et de la philosophie à l'époque des réseaux*, L'Harmattan.

Couchot Edmond, Hilaire Norbert, (2003), *L'art numérique, comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion.

Cross Nigel (2002), *Comprendre la pensée du concepteur*, in Borillo M., Goulette J.-P., *Explorations cognitives des processus de conception*, Mardaga.

Deleuze Gilles (2001), *Différence et répétition*, Puf.

- Genevois Hugues (1999), *Geste et pensée musicale : de l'outil à l'instrument*, in Genevois H, De Vivo R., *Les nouveaux gestes de la musique*, Éditions Parenthèses, collection Eupalinos.
- Don Foresta (1991), *Mondes Multiples*, Bàs.
- Mc Luhan Marshall (1968), *Pour comprendre les médias*, Éditions HMH.
- Michaud Yves (1968), *Le nouveau luxe, Expériences, arrogance, authenticité*, Stock.
- Schaeffer Jean Marie (1996), « *Les célibataires de l'art, Pour une esthétique sans mythes* », collection Essais.
- Stiegler Bernard (2012), *États de choc, Bêtise et savoir au XXI^e siècle*, Mille et une Nuits, collection Essais.