

Œuvres numériques, y a t – il un spectateur dans la salle ?

L'utilisation des nouvelles technologies s'inscrit d'ores et déjà dans la trame historique de l'art contemporain. Leurs développements et leurs utilisations par les artistes ne sont pas sans rappeler l'invention du tube de couleur ou du cinéma, inventions technologiques quasi simultanées¹, qui devaient contribuer à une révolution artistique débouchant sur la modernité. Un même phénomène de révolution se produit aujourd'hui dans les pratiques artistiques, ajoutant à cela un caractère de simultanéité – les images pouvant être fabriquées et visualisées dans le même laps de temps.

Dans la continuité des changements provoqués par le cinéma, les nouvelles formes de production de l'œuvre d'art modifient les conditions mêmes de réception par le spectateur. Nous ne sommes plus dans un rapport frontal, immobile et uniquement cérébral, mais bien dans une relation mettant en jeu le spectateur, l'obligeant à s'engager, à habiter l'œuvre, s'il souhaite l'appréhender. L'œuvre n'est plus de la responsabilité seule de l'artiste. Cet engagement du spectateur est bien sûr de nature différente selon le type d'œuvre. Il peut aller jusqu'à un engagement physique et sensoriel. Il est nécessaire de se pencher sur le contexte de ce type d'œuvre dans l'exposition, de repenser la relation artiste <> œuvre <> spectateur à l'heure où la technologie amplifie la critique post-moderne et injecte, paradoxalement, du vivant et du collectif dans l'œuvre.

Des œuvres d'habitation

Déjà les premières installations, qu'elles soient ou non vidéo (Cruz Diez, Dan Graham, Bill Viola, ...), impliquaient que le spectateur s'extrait virtuellement et pour un temps, du contexte de la galerie ou du lieu d'art. Certes, ces œuvres sont toujours présentées dans un lieu qui leur est consacré mais elles ouvrent un espace – temps différent où tout rappel du lieu institutionnalisant s'efface le plus souvent grâce à une immersion physique du spectateur. Les installations numériques ont développé des espaces poly – sensoriels (on se déplace, on touche, on caresse, on enregistre, on respire, on modifie ...) et deviennent des « intervalles d'habitation » proposant un temps alternatif à celui qui est à l'extérieur d'elles – mêmes. C'est ici que s'opère le basculement spectateur > visiteur.

Dans une installation appelée *Victoria Terminus* (2006), Patrick Keller, architecte de formation, a transformé complètement l'espace d'exposition. Le visiteur n'entrait alors plus dans cet espace mais dans la gare de Bombay. Par un assemblage d'images² et de sons, Keller rendait possible un voyage virtuel au cœur de l'espace architectural de la gare. Ici, le visiteur satisfaisait son besoin de projection concrète, confirmait la tangibilité ultime de tout ce qu'il est, fait ou veut faire. Dans *Balling Games* (2006), Sven Pahlsson a initié une relation proprement dynamique rapprochant technologie et vivant. Assis face à deux écrans qui diffusent des images de balles colorées circulant dans des labyrinthes – référence explicite à l'imagerie du flipper, du billard, du jeu de plateau et d'arcade – le visiteur est pénétré par les vibrations d'un caisson de basse situé dans le banc. Il n'est plus spectateur extérieur de ce qui se passe sur l'écran mais habitant d'un espace visuel, sonore et vibratoire qui aboutit à une identification et une projection hors du corps physique vers le corps virtuel de l'une des balles. On opposera à cela le fait que l'œuvre n'est pas à proprement parler interactive³. Certes, ici rien à manipuler, mais l'acceptation ou non du processus proposé, conditionne en lui-même la responsabilité du spectateur quant à la validité de l'œuvre et vaut comme premier stade d'échange et donc d'interactivité.

Dans un autre registre, Cyprien Quairiat (*Salle d'Attente*, 2006) met en exergue ce temps particulier. La durée est ici présente pour ce qu'elle est et pour la façon dont chacun la perçoit. L'installation – quatre chaises face à un mur/écran dans un espace clos – est le miroir de l'état transitoire qu'elle génère elle – même. Elle observe les personnes qui s'installent en son sein et les reproduit (avec un temps de latence) à l'échelle 1/1 sur le mur/écran face à eux. Ainsi, l'image du visiteur conditionne l'efficacité du projet. Le visiteur/résident⁴ habite l'œuvre en lui donnant des éléments de l'ordre de la sphère privée : gestes, attitudes, gêne ... Il est relayé par son avatar⁵,

¹ Les tubes de peintures sont inventés en 1840. Les frères lumières déposent le premier brevet cinématographique en 1895.

² 30 projections vidéo réparties dans la nef selon le plan de la gare et représentant une vision parcellaire de ses espaces.

³ Interactif : qui permet d'utiliser un mode conversationnel (définition du Petit Robert). Il ne faut pas voir dans ce terme, le seul aspect ludique et manipulable.

⁴ Terme employé dans l'univers de Second life pour parler de l'utilisateur du jeu.

⁵ L'avatar est devenu aujourd'hui l'un des éléments majeurs de la virtualité. En avril 2007, Endemol et Electronic Arts ont annoncé la création d'une plateforme commune sur internet, Virtual Me, qui permettra à tout le monde de créer son avatar et de participer à des émissions de télé réalité virtuelles.

image active qu'il ne peut contrôler. « Etre là et apprendre que soi ne se confond pas avec la représentation de soi, que soi peut aussi être absent. »⁶

Les œuvres que je viens d'évoquer sont symboliques de cette abolition de la distance historique dans la relation du spectateur avec l'œuvre/objet (un tableau sur le mur, une sculpture sur un socle <> un spectateur immobile à distance sur un banc) au profit de la relation avec l'œuvre – environnement (un visiteur mobile et/ou exerçant ses sens **dans** une œuvre). Le visiteur est actif dans un dispositif scénique qui forme une boucle. Ici, la scène est aussi la salle où le public est installé.

Comme le précise Françoise Parfait, « l'installation vidéo définit un espace réel que le spectateur va retraduire en espace mental ». ⁷ Le visiteur est maintenant dans l'œuvre et à l'œuvre. Car c'est l'une des caractéristiques des installations vidéo numériques : les artistes mettent à contribution le visiteur dans un esprit dialogique proposant différentes conditions phénoménologiques de réception de leurs œuvres. L'artiste est alors initiateur de collectif. Et si ce dernier se transforme en bricoleur/ingénieur, ce n'est pas tant sa maîtrise technologique ou son habileté qui importent que la capacité du visiteur à explorer le système qu'il met en place. L'installation ne tient sa légitimité, son existence, que de sa coprésence avec le visiteur dans une même unité spatiotemporelle. Le projet artistique conditionne la possibilité d'existence de l'œuvre à la présence du visiteur. *Salle d'attente* ou *Balling Games* ne sont pas des formes autonomes contrairement à celles issues du travail moderniste ; sans présence du visiteur ; l'image n'existe pas et ne peut être saisie, c'est « le regardeur qui fait le tableau » (en l'occurrence l'image vidéo) selon l'adage de Marcel Duchamp. « La durée engagée par la visite, l'activation du dispositif, l'invention d'une fiction ou la construction d'un récit ... que les installations impliquent, en donnant sans ambiguïté la mesure théâtrale. (...)»⁸. Le visiteur endosse une forme de responsabilité vis-à-vis de l'œuvre, il fait naître un espace cohérent, introduit du récit, participe à la construction de la représentation, dispose d'un espace critique, pose les questions lui-même. La visite d'une installation interactive s'apparente à une performance que chacun fait de l'œuvre. Chacun des gestes du visiteur sont autant d'actes créateurs qui articulent sa préhension avec sa compréhension.

De nouvelles formes de récit

Les installations vidéo et numérique ont apporté une nouvelle réflexion sur la question du récit et de ses formes. Tout d'abord parce que les supports matériels utilisés dans ces œuvres peuvent être considérés comme des supports narratifs : ils permettent l'enregistrement, la mise en mémoire, le montage, la rediffusion multiple. Ils ouvrent ainsi l'œuvre à un schéma qui croise et renouvelle les actions, les éléments de vie, les époques, les histoires, les faits. Ensuite parce que les outils numériques affectent la relation du temps narratif. Le présent (temps réel, temps de la visite) et le futur (génératif) s'immiscent dans une réorganisation dynamique qui confère une place centrale à celui qui reçoit.

Avec le *Métier à Tisser musical*, Kingsley N.G propose au visiteur une installation construite autour d'un outil dont le choix est déjà, en lui-même, un acte narratif par l'évocation d'une mémoire collective. Cette œuvre – un métier à tisser Jacquard équipé de capteurs de mouvements et d'un système de diffusion sonore et visuel – est une stratification mémorielle : mémoire de l'industrie mécanique, mémoire de l'informatique et, en négatif à cela, mémoire de l'économie et du social. Le visiteur interagit avec l'objet, réactive les gestes du tisserand, les souvenirs liés au métier, et donc la charge narrative de l'œuvre en puisant dans sa propre mémoire de gestes, d'expériences, de fantaisie et de repères identitaires. Chaque utilisateur du *Métier à tisser musical*, fabrique sa propre mélodie sonore et reste libre de faire le lien entre l'histoire locale et l'histoire globale. Les mémoires personnelles complètent, suivant des niveaux différents, les mémoires collectives ; l'œuvre se fait le support d'un entrelacement privé/public. Par là même, c'est la réinterprétation poétique d'une histoire économique, productive, voire politique, où peuvent ainsi se croiser des récits aussi divers que ceux relevant du mythe (Pénélope) de l'histoire des technologies, de l'histoire sociale et de l'histoire personnelle. Cet effort de connexion entre les récits participe à l'interprétation de l'œuvre. Mais ce travail se poursuit seul au-delà de la présence du visiteur, suivant

⁶ Françoise Parfait, *Vidéo, un art contemporain*, édition du Regard, Paris 2001.

⁷ idem

⁸ idem

une forme d'inconscient collectif où, à l'image de *Salle d'Attente*, l'empreinte persistante de ce dernier sur l'écran une fois qu'il est parti, produit de la représentation, du récit supplémentaire⁹ qui lui échappe.

Les premières installations utilisant ces outils, ne proposaient pas de construction ou de lecture narrative. Elles relevaient plutôt de l'environnement ou de l'action unique. À la différence du théâtre ou du cinéma, l'installation revendiquait de mettre du mouvement et du temps dénué de tout récit. En résulte d'ailleurs une posture différente du spectateur. Au cinéma et au théâtre, celui-ci est à la merci, « prisonnier du réalisateur », immobile face au récit, alors que la mobilité du visiteur, qui passe d'une œuvre à une autre en décidant lui-même du temps qu'il accorde à chacune, n'est pas propice à la construction narrative. Avec les techniques numériques et interactives (captation de mouvement, temps réel ...), les artistes réinjectent du récit dans l'œuvre ou, du moins, des possibilités de narration. Ils utilisent cette mobilité comme interface pour des œuvres où les choix de déplacement du visiteur vont modifier la linéarité du récit, décider du contenu de l'image, lui permettre de revenir en arrière, de faire et refaire, de remettre en jeu non seulement la proposition de l'artiste mais également sa présence ...

Dans *Barbe Bleue* (2007), Torsten Bruch invite deux visiteurs à mixer deux versions d'un même conte. Par leurs déplacements sur des tapis de capteurs – métaphore de la scène de théâtre présente à l'image – les visiteurs sont dans une situation d'implication qui les oblige à communiquer les uns avec les autres pour coordonner leurs actions. L'image n'est plus une simple projection vers nous, nous sommes présent sur la scène aux côtés de l'artiste lui-même dans la peau des huit personnages du conte. Le visiteur n'est plus fixé à un unique point de vue et a l'aptitude d'en changer.

Critique de la modernité

Toutes ces œuvres s'inscrivent dans une suite de réflexions faisant écho à un débat initié par Walter Benjamin dans les années 1930, débat qui porte sur la question de l'art à l'âge moderne de la reproductibilité technique et qui a cour depuis que l'avènement de la civilisation industrielle permet à une œuvre d'art d'exister en plusieurs exemplaires¹⁰. Les capacités de reproductibilité de l'âge industriel ont modifié le processus de création et la perception des œuvres. Mais les œuvres d'art numériques vont bien au-delà de ce qu'avait décrit Benjamin. Elles entraînent une redéfinition de l'art, mettent le vivant au centre de l'œuvre par l'impulsion d'un processus de créativité collective, défient la suprématie de l'œil dans l'organisation du visible. L'installation *Balançoire* de Veaceslav Druta (2004) est représentative d'un tel changement. S'installant sur le siège d'une balançoire à deux grandes roues, le visiteur improvise de la musique. Celle – ci varie selon la position et le déplacement des mains sur les barres, le timbre dépend du poids du visiteur et le volume sonore de l'amplitude du balancement. Dans *Electric Chair* (2007), Leslie Bloquert laisse le visiteur inventer le volume d'une sculpture invisible par ses gestes au dessus d'un socle. Les gestes déclenchent des sons d'amplitudes différentes, mettent le spectateur en situation de projection mentale. L'unicité de l'existence de l'œuvre d'art n'est plus ... elle est plurielle, multiple.

La main, les jambes et les autres muscles du corps cherchent et activent une œuvre, un monde virtuel.

Tout comme la photo et le cinéma l'ont fait avant, les techniques numériques rapprochent l'œuvre du spectateur. L'interactivité confère à l'œuvre une actualité qui menace son pouvoir de témoignage. Là où les œuvres d'art classique ont une valeur de témoignage historique, idéologique, culturelle... et unique, les œuvres d'art incluant les nouvelles technologies perdent ce rapport à l'histoire et sont détachées du domaine de la tradition. D'autant que leur « immanence plurielle »¹¹ fait qu'il y a un nombre indéfini d'exécutions. Dans leurs rapports aux spectateurs, les peintures n'ont jamais prétendu à être contemplées que par un spectateur ou par un petit nombre pendant longtemps « experts » ou amateurs bourgeois. Le spectateur que Benjamin décrivait alors en 1930 s'est transformé en un utilisateur averti, changeant de point de vue, au fait des nouveaux processus de création d'images et utilisant parfois, lui-même, ces processus lui ouvrant ainsi une plus grande connaissance sur l'œuvre.

Or, justement, la remise en cause de la modernité passe par cette question de l'expert. Il n'est ainsi plus nécessaire d'être expert pour faire l'expérience de l'art. Les positions savantes du critique d'art, de l'amateur

⁹ Il est intéressant de noter qu'en 1997, Origin et EA Games créent *Ultima Online*, premier jeu vidéo à « univers persistants » dans lequel lorsque le joueur se déconnecte, l'univers du jeu continue à évoluer.

¹⁰ Voire aujourd'hui d'exister sous une forme utilisable, virtuelle **et/ou** simultanément sur les écrans de plusieurs internautes.

¹¹ Gérard Genette, *L'œuvre de l'art*, Le Seuil, Paris 1997.

froid¹² ou la connaissance universitaire du médiateur – positions issues de la modernité et de ses pratiques de monstration de l'art (particulièrement de la peinture)¹³– doivent être reconsidérées au risque de plus de distance entre publics et œuvres.

Plus encore, aujourd'hui, avec les œuvres numériques, la relation interactive n'est plus duelle (une œuvre / un spectateur), elle s'étend à un très grand nombre de visiteurs, fournissant matière à une réception collective, comme c'est déjà le cas dans le cinéma. À la différence de ce dernier, cette réception collective n'est pas systématiquement simultanée. Chaque visiteur peut être interface avec les autres. La durée n'est plus imposée. L'œuvre met alors en liaison une multitude de coauteurs interfacés dont chacun déroule le fil d'une immense toile qui se tisse ou se défait sous l'action collective. Les visiteurs n'assistent plus en « demi – expert aux performances exhibées par l'un comme par l'autre »¹⁴, mais ils deviennent réellement participants « polytechniciens ».

Enfin, nous pouvons considérer que la poly-sensorialité des œuvres numériques a eu raison du spectateur contemplatif dont Benjamin avait déjà situé la disparition avec l'avènement de la modernité. L'œuvre numérique achève le mouvement entamé avec le cinéma en ce sens où elle a raison du dernier rempart : l'immobilité physique du spectateur. En effet, contrairement au spectateur, le visiteur/promeneur est une sorte de rêveur rousseauiste qui expérimente et s'engage. Ce nouveau flâneur descendant d'Apollinaire, mobile et esseulé, va devoir faire davantage pour accéder à l'œuvre ; il va devoir s'engager, entrer en relation, parfois se risquer. Il doit déclencher des sons ou des images, intégrer son corps dans un environnement technologique, relier deux images distantes physiquement, accepter d'être scanné, écouté, « pesé ». Il se déplace dans l'exposition, d'œuvre en œuvre, tel un pirate passant d'île en île rejoignant des « communautés intentionnelles ¹⁵ », des micro - sociétés temporaires vivant hors de l'espace et du temps traditionnels, acceptant de laisser un fragment de lui-même.

¹² Théodore Adorno

¹³ Période qui correspond à l'apparition des premières grandes expositions à destination des masses.

¹⁴ Walter Benjamin, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Allia, Paris, 2003.

¹⁵ Hakim Bey, *T.A.Z Zone Autonome Temporaire*, édition de L'éclat, Paris, 1997.