

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

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

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

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

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

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

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

Du concept d'individuation à celui de transindividuation

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

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

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

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

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

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

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

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

6. *Ibid.*, p. 187.

7. *Ibid.*, p. 188.

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

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

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

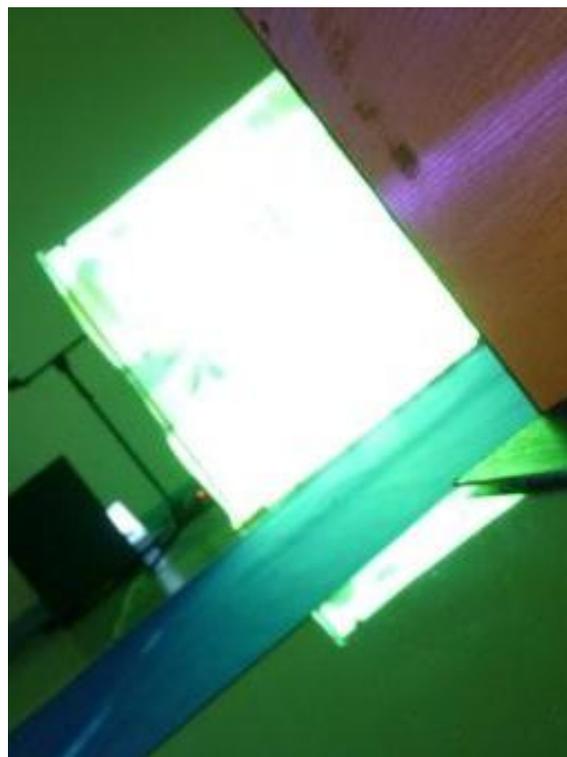
La transindividuation de l'art interactif

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

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

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

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



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

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

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

3. *Ibid.*, p. 14.

4. *Idem.*

5. *Ibid.*, p. 15.

Le « spectateur » et les mécanismes d'inférence

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

L'interacteur, milieu associé de l'œuvre

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

Paris, CNRS Éditions, 2002, p. 359.

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

2. *Ibid.*, p. 240.

3. *Ibid.*, p. 241.

4. *Ibid.*, p. 243.

5. *Ibid.*, p. 245.

6. *Idem.*

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

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

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

10. *Ibid.*, p. 246.

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

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

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

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

L'attitude ludique des plus jeunes

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

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

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

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

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

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

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

de Simondon », *op. cit.*, p. 56.

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

2. *Idem*.

3. *Ibid.*, p. 77.

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

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

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

1. *Ibid.*, p. 68.

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

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

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

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

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

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

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

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

5. *Idem.*

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

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

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

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

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

4. *Ibid.*, p. 18.

Conclusion

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

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

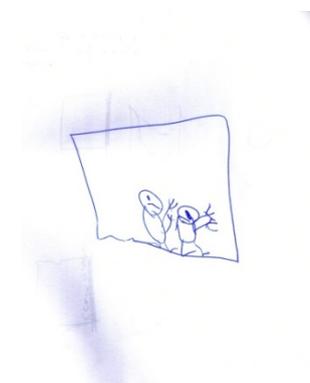
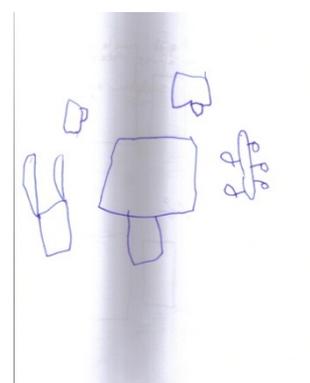
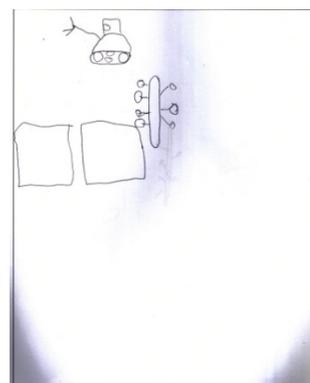
Pour cette raison, les descriptions phénoménologiques qui permettent de décrire l'art expérientiel interactif doivent intégrer l'interaction entre visiteurs, l'expression des émotions mais aussi les phases de tâtonnements avec essais et erreurs sus-

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

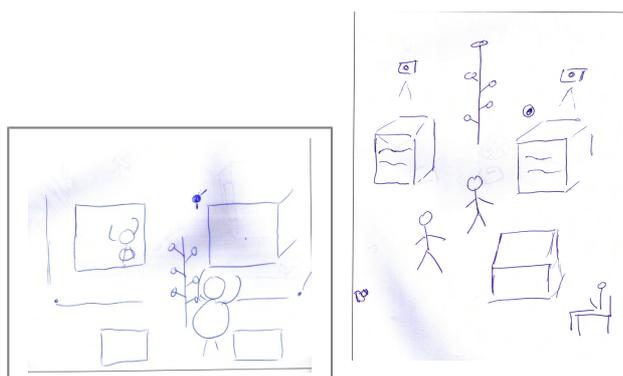
6. Alva NOE, « Experience and experiment in art », in *Journal of Consciousness Studies*, n° 8-9, 2001, p. 123-135.

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

Françoise LEJEUNE

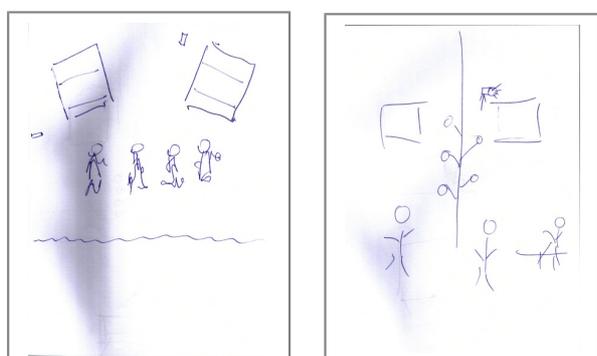


ANNEXES



Dessins de fureteurs

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



Dessins de spectateurs