

AR01

Art et Société



Au ZKM : Zentrum für Kunst und Medientechnologie
Centre pour l'art et la technologie des médias

Responsable de l'UV : M. Robert Belot

Semestre : Automne 2003



Sommaire

Introduction	1
I- Communiquer	3
L'œuvre et le spectateur	
Les spectateurs	5
Le monde réel et le monde virtuel	7
II- Les nouveaux statuts	9
Spectateur, où es-tu ?	
Artiste, qui es-tu ?	11
Oeuvre, montre-toi.	13
Conclusion	15
Annexe	
Le ZKM	18
Les oeuvres du ZKM	19
Bibliographie	20



Introduction

Lorsque nous parlons d'art et de musée, nous nous remémorons les images de tableaux, de sculptures, de mosaïques, des films cinématographiques, des vidéos Il existe pourtant des musées qui ne présentent ni peintures, ni sculptures, ni dessins. Ces musées nous montrent un type d'œuvre récent, assez peu connu : ce sont des oeuvres interactives.

L'interactivité se dit de phénomènes qui réagissent les uns sur les autres afin qu'un dialogue s'installe et fasse évoluer les deux entités. L'objet en question agit sur la sensibilité du spectateur. Les couleurs lui communiquent de la joie ou de la tristesse par exemple. Les formes lui remémorent des souvenirs plus ou moins anciens. Le spectateur apprécie l'objet et le définit comme oeuvre d'art.

Mais l'objet produit reste le même. Ni sa forme, ni ses couleurs ne vont changer. Le spectateur peut changer le statut de l'objet, le faire passer de simple objet à oeuvre, mais il peut difficilement en changer le sujet sans se l'approprier et dans ce cas en devenir l'auteur.

Ainsi, comment une oeuvre peut-elle être interactive ?

C'est grâce aux nouveaux médias que l'art a pu s'ouvrir au domaine de l'interactivité. Les technologies vidéo et numériques ont alors permis aux

artistes de créer de nouvelles formes d'art et d'évoluer ainsi vers de nouveaux horizons. Cependant, ces nouveaux horizons ne se trouvent pas toujours partout et ne participent pas toujours à une meilleure compréhension de l'art. Actuellement en France, il est rare de rencontrer des oeuvres interactives, même dans les musées et centres d'art contemporain. Il est donc important de se pencher sur ce refus, afin de comprendre en quoi l'art interactif ne rentre pas dans les normes de l'art.

A travers les oeuvres du ZKM¹, nous analyserons les différentes communications qu'a apportées l'interactivité dans l'art, puis nous verrons en quoi l'interactivité entre l'oeuvre et le public bouleverse les statuts de l'oeuvre, du spectateur et de l'artiste.

¹ Zentrum für Kunst und Media Technologium (Centre pour l'Art et la Technologie des Médias).

Voir annexe en page 15

Communiquer

L'œuvre et le spectateur

L'interactivité, c'est le dialogue entre deux entités dans le but de provoquer chez elles, un changement. C'est grâce aux nouvelles technologies que l'interactivité est intervenue dans l'art. Nous comprenons que l'œuvre touche le spectateur, le bouleverse, et provoque ainsi ce changement, cependant comment le spectateur peut-il changer l'œuvre ?

America's Finest de Lynn Hershman est un fusil de guerre (un M16) posé sur un pied. Lorsque le spectateur regarde dans le viseur, il voit deux images superposées en transparence : la vue qu'il a devant lui est une image de guerre tirée des médias. A chaque fois qu'il appuie sur la gâchette, une nouvelle image apparaît, puis de manière aléatoire, c'est la sienne qu'il verra, lui-même en train de viser et tirer ; une caméra est placée derrière lui. Le but de cette œuvre est de mettre en évidence les sensations que nous éprouvons quand nous sommes devant ou derrière une arme.

Nous voyons à travers cette œuvre que le spectateur fait évoluer l'œuvre. Il en fait même partie intégrante puisque c'est lorsqu'il se voit dans le viseur que le sens ultime est dévoilé. Le spectateur agit sur l'œuvre et la fait évoluer.

Bubbles de Wolfgang Muench est une douce pluie de bulles bleues. C'est grâce à un projecteur qu'elles s'affichent à l'écran. Lorsque le spectateur passe entre le projecteur et l'écran, son ombre apparaît à l'écran. Les bulles qui touchent l'ombre sont stoppées, elles éclatent ou glissent le long de l'ombre suivant la brutalité de l'arrêt. L'œuvre propose une pluie de bulles, le spectateur décide du devenir de cette chute. Il s'amuse avec les bulles, les filles dansent, les garçons jouent à la balle.

Pour ces deux exemples, nous avons un dispositif vidéo et numérique, et un spectateur. Chacun a besoin de l'autre pour agir. Il s'établit un dialogue entre le dispositif et le spectateur, et cette communication est le centre de l'œuvre.



America's Finest
Lynn Hershman



Bubbles
Wolfgang Muench

Les spectateurs



Certaines oeuvres demandent une communication particulière : celles des spectateurs entre eux.

Fruit Machine d'Anne Hegedus ne peut, non seulement, exister qu'avec la participation de trois spectateurs, mais ils doivent aussi communiquer entre eux pour faire vivre cette oeuvre.

Cette oeuvre est une machine à sous virtuelle composée de trois roulettes et dotée de fruits. Le but est d'aligner les fruits identiques. Il faut porter des lunettes bicolores pour voir l'image des trois roulettes en relief. Chaque spectateur manipule un bouton directionnel qui commande l'une des trois roulettes du jeu. Les spectateurs sont alors obligés de communiquer entre eux afin d'encastrer les trois parties du puzzle. Lorsque les trois roulettes sont encadrées, une pluie de pièces tombe du ciel, avec bien sûr le bruit de l'argent qui tombe. L'oeuvre est alors accomplie. La communication avec l'oeuvre est toujours là, mais l'oeuvre a introduit une nouvelle forme de communication : celle des spectateurs.

Web of life, de Michaël Gleich et Jeffrey Shaw, est une oeuvre composée de cinq installations disposées sur plusieurs continents. Elle ne demande pas la participation du spectateur en place sur un continent, en revanche, elle montre sur Internet une communication entre chacun de ces continents. Pour connaître et voir l'oeuvre il faut aller sur Internet. Il y a donc deux spectacles à voir : l'installation sur chaque continent montre une chaîne de lignes de main sous forme d'image en relief, et l'Internet montre la communication entre ces différentes chaînes de lignes de mains.

Ici, c'est la communication même qui est mis en avant ; Le spectateur, ses lignes de la main sont le support de l'œuvre et permettent une nouvelle communication. Effectivement, les lunettes bicolores permettent non seulement de voir cette image en relief, mais elles permettent également, ajoutées à l'obscurité de cette pièce, d'entrer et de communiquer dans un nouveau monde : le monde virtuel.



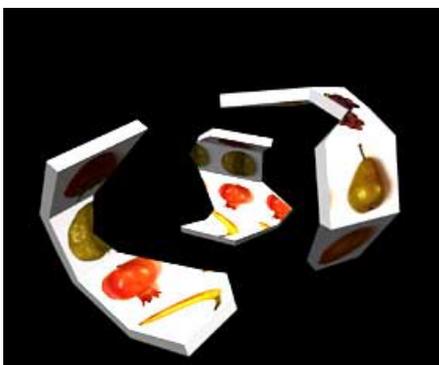
Une Installation



L'œuvre sur Internet

Web Of Life

Michaël Gleich et Jeffrey Shaw



Fruit Machine

Anne Hegedus

Monde réel et monde virtuel

Avec l'installation Web of life nous sommes plongés dans une atmosphère particulière, la pièce est dans l'obscurité, avec la seule lumière de l'écran, le sol et les murs sont noirs et courbes. Sans les lunettes, l'écran montre deux fois la même image, plate, superposée et en transparence. Avec les lunettes les spectateurs se trouvent dans l'image, les chaînes de lignes de mains les entourent. C'est une simulation, ces traits ne sont pas réellement autour d'eux, mais ils en ont l'impression.

Jeffrey Shaw s'est aussi intéressé au monde virtuel, mais cette fois plus besoin de lunettes. Legible city demande au spectateur de monter sur un vélo face à un grand écran qui prend toute la place du mur. Sur cet écran s'ouvre un espace 3D, une ville où chaque bâtiment est une lettre. Ici encore, le monde virtuel s'appuie sur le monde réel puisque le spectateur a le choix entre trois villes : Manhattan, Amsterdam et Karlsruhe. Les plans de ces villes sont réels. Grâce au vélo, nous pouvons nous promener dans ces rues (désertes). Très rapidement nous oublions d'y rechercher des repères et lisons ces lettres qui forment des histoires ; très rapidement nous oublions aussi l'effort fait pour se déplacer dans cette image : nous sommes alors dans le monde virtuel. L'image est devenue un monde. Le spectateur fait partie intégrante de l'œuvre et se promène dans l'image donc dans un monde virtuel.



Legible City
Jeffrey Shaw

Nous avons vu à travers ces divers exemples que la communication est le centre de l'œuvre, elle en est la substance même. Cette communication est l'interactivité et n'est pas seulement la relation extérieure à l'installation, aux programmes, ni seulement le dialogue avec un individu, ni celui entre les spectateurs, elle est toutes ces relations intérieures et extérieures.

Quant au virtuel, nous comprenons à présent pourquoi il est si souvent question de « réalité virtuelle », car nous avons bien l'impression de réalité mais nous savons que ce n'est qu'une simulation. Le terme de « réalité virtuelle » semble être une oxymore, mais pourtant ce virtuel est bien réel puisque nous le vivons.

Cependant, même si l'interactivité nous permet d'accéder à la réalité virtuelle, il ne faut pas confondre les deux. La réalité virtuelle est une immersion totale dans l'image. L'interactivité est l'échange entre deux entités.

Les nouveaux statuts

Les exemples précédents nous ont montré un nouveau type de spectateur : le spectateur-acteur ; une même oeuvre qui est, paradoxalement, formellement différente devant chaque spectateur ; un monde réel et pourtant immatériel. Intéressons-nous à présent à ces entités : le spectateur, l'auteur et bien sûr l'oeuvre.

Spectateur, où es-tu ?

C. Sommerer et L. Mignonneau sont les auteurs d'Interactive Plant Growing : cinq plantes sont exposées dans une salle sombre, chacune sur un socle face à un grand écran. Ce ne sont pas les plantes qui sont à regarder, Elles sont les interfaces et lorsque les spectateurs les touchent, un élément végétal pousse à l'écran. Chaque plante donne un élément végétal différent, sauf le cactus qui efface toute l'image. Des capteurs électromagnétiques sont présents dans la terre des plantes et perçoivent le magnétisme du spectateur, c'est ce magnétisme qui devient visible à l'écran à travers la vitesse de croissance de l'élément végétal. La vitesse de croissance est différente pour chaque individu. Le spectateur n'est plus un simple spectateur, il devient acteur, c'est lui qui rend l'image possible. Il est spectateur de ses propres actions. Plusieurs spectateurs peuvent collaborer pour construire cette image. Mais est-ce l'image finale qui est importante ou le processus de construction ?

Le spectateur est devenu un spectateur-acteur. Cependant le spectateur classique, qui regarde l'œuvre sans en être acteur existe toujours : une personne peut rester au fond de la salle sans participer à la construction de l'image. Cependant aura-t-il vraiment connu l'œuvre s'il ne l'a pas vécue ?

De même pour Fruit Machine et Web of life, il est possible de porter les lunettes bicolores et de regarder les autres agir, mais alors le spectateur n'aura pas vécu l'interactivité de l'œuvre et dans ce cas aura-t-il vraiment rencontré l'œuvre.

Cependant, certaines oeuvres ne permettent absolument aucun spectateur classique : ces oeuvres font, de chaque individu présent, un acteur de l'œuvre.

America's finest ne peut être vécu que par un spectateur à la fois. Mais les spectateurs qui le regardent actionner sa mitraillette sont également acteurs puisqu'ils font partie de l'image que voit celui qui regarde par le viseur. C'est sur ou à côté d'eux qu'il tire. Ces passants font partie de l'œuvre, même si cela est à leur insu.

Caméra virtuosa de Bruno Cohen ne permet aucun spectateur classique. Cette oeuvre est une salle fermée où l'on prend des cours de théâtre et de danse grâce à différentes bandes vidéo. Ce que ce spectateur-acteur ne sait pas c'est qu'il est filmé et que l'image est retransmise à l'extérieur de cette salle où il se sent isolé et à l'abri des regards de tous. Ainsi, lorsqu'il sort de cette pièce, il doit affronter le regard ou le rire des spectateurs de sa propre bande vidéo. Mais ces spectateurs, qui ont vu ce cours de danse, sont également acteurs, ils jouent un rôle dans l'expérience qu'a vécue cette personne. Et même s'ils ne sont plus présents, la personne, qui a pris ce cours de danse et se rend compte qu'elle a été filmée et exposée au regard des autres, se demande si quelqu'un l'a vue ou non. Tous les individus présents sont acteurs de cette oeuvre.

Ce nouveau spectateur, ce spectateur-acteur, devient l'interprète de l'œuvre, c'est lui qui commande l'œuvre.

En est-il pour autant l'auteur ?

Artiste, qui es-tu ?

L'interactivité demande non seulement la présence d'un individu, mais surtout son action. Le résultat final obtenu n'est possible que grâce à lui. Cependant, est-ce pour autant que l'interactivité fait du spectateur-acteur l'auteur de l'œuvre ?

Il ne faut pas oublier que le spectateur n'est pas à l'origine de l'œuvre. Le dispositif mis en place est produit par d'autres personnes. Ce spectateur-acteur est plutôt un élément de l'œuvre que son auteur. Cependant les personnes qui mettent ces dispositifs en place ne sont pas uniquement les personnes citées en tant qu'artistes.

Il faut envisager trois phases dans la réalisation de tels dispositifs :
En premier lieu, il y a l'idée, qui, elle, est bien produite par l'artiste cité.
Ensuite il faut matérialiser cette idée. Or l'art interactif met en jeu des technologies spécifiques, c'est pourquoi les artistes font appel aux ingénieurs. Dans un premier temps, afin de savoir si leur idée est réalisable, ensuite pour la réaliser : c'est à dire trouver le programme qui analysera le magnétisme de l'homme par exemple, mais aussi fabriquer le capteur de ce magnétisme. Cette phase est donc celle de la recherche et de la construction des différentes interfaces de l'œuvre.

Ainsi pour Camera Virtuosa, le cartel nous indique Bruno Cohen pour la réalisation, puis Bruno Cohen, Daniel Corinaut, Bernhard Serexhe pour le concept scénique et le script, Robert Chong pour la direction technique et la synchronisation, George-Albert Kisfahdi pour la technique optique, le ZKM pour la production et la Maison de la Culture de Metz et l'Ecole des Beaux Arts de Nancy pour la co-production. Ce cartel nous indique une équipe très complète et indispensable à la réalisation de l'œuvre.

Pour Bubbles, Wolfgang Muench est cité pour le concept, la réalisation et le software, et Kiyoshi Furukawa pour la musique et l'action concept. Non seulement les artistes font appel aux ingénieurs mais aussi à d'autres types d'artistes, ici un musicien, puisque la musique est une composante importante de l'œuvre.

Cependant il faut aussi citer le personnel de maintenance de l'œuvre qui doit être présent dans les musées. Effectivement, il arrive parfois que certaines œuvres ne fonctionnent plus, il faut, alors, les remettre en marche. Les plantes de Interactive Plant Growing doivent être arrosées pour vivre et recevoir le magnétisme du spectateur.

L'œuvre interactive est une machine complexe qui demande l'intervention d'une équipe de réalisation et d'entretien très complète, pour être vue et vécue dans les meilleures conditions.



Camera Virtuosa

Bruno Cohen



Bubbles

Anne Hegedus



The Interactive Plant Growing

L. Mignonneau & C. Sommerer

Oeuvre, montre-toi.

Après cette dissection, une nouvelle question se pose : l'œuvre, qui est-elle, et où est-elle ? Est-elle le programme informatique de l'œuvre, l'image produite par le spectateur-acteur ou son expérience ?

Beyond Pages, de Masaki Fujihata, est un dictionnaire sensible. Dans une petite pièce blanche où les seuls objets sont un bureau blanc, une lampe de bureau simple, une chaise et un crayon optique. Il y a pourtant une horloge, une porte vitrée et un livre bleu ; mais ce ne sont pas des objets, ce sont des images sur un mur. Le spectateur s'assied et utilise le crayon optique sur le livre pour l'ouvrir et y découvrir à chaque page, une nouvelle image d'objet : un galet, un feuillage, un verre, un interrupteur, une poignée de porte ... Lors du clic sur la poignée, la porte s'ouvre, lors du clic sur l'interrupteur, la lumière s'allume, lors du clic sur le feuillage, le bruit du vent le caressant se fait entendre.

L'œuvre est-elle constituée par les images dans le livre ou par la porte qui s'ouvre ou encore par le disque dur sur lequel sont conservées les images ? Avec les images, il y a les programmes permettant d'ouvrir la porte lors du clic, ou d'entendre le bruit des feuilles dans l'arbre. L'œuvre est-elle toutes ces données ? L'œuvre est-elle le spectateur en train de percevoir ce livre sensoriel ?



Beyond Pages

Masaki Fujihata

L'œuvre peut être considérée sous trois angles :

- l'œuvre conçue est l'idée de l'œuvre ;
- l'œuvre perceptible est l'installation des différents supports et interfaces ;
- l'œuvre perçue est l'effet produit. L'œuvre n'est plus un produit fini, un objet d'art. Elle est une proposition faite au public. Lorsqu'il est devant une installation interactive, il a le choix d'y participer ou non. Cependant s'il refuse et ne fait qu'observer, il ne connaîtra jamais l'œuvre réellement.

L'œuvre interactive est une expérience.





Conclusion

Une oeuvre interactive est une installation d'interfaces et de différents supports d'images, mais ce n'est pas une oeuvre à voir. Elle requiert l'action du spectateur, elle impose la communication entre le spectateur, le dispositif et les deux mondes qu'elle engendre : le monde réel et le monde virtuel.

L'artiste n'est plus le seul à mettre l'oeuvre en place, il a besoin d'une équipe complète de personnel aux compétences différentes pour mener à bien son idée.

Le spectateur fait partie de l'oeuvre, tout en la dirigeant, puisqu'il en est l'interprète. Il n'est plus passif, il est, à présent, actif. Il devient un acteur de l'oeuvre et parfois en est le producteur d'images. Cependant, ces images produites ne sont pas l'oeuvre.

Le dispositif ne l'est pas non plus : les interfaces, bandes vidéo, écrans, disques durs et autres permettent à l'idée de l'artiste, de voir le jour. Il est ce qui permet l'interprétation par le spectateur-acteur.

L'oeuvre n'est plus un produit fini, elle est différente avec chaque spectateur. Elle est l'expérience du dispositif, la communication entre toutes les entités : c'est l'interactivité même.

Un spectateur-acteur, une oeuvre-expérience, un artiste multiplié les maîtres mots de l'art étaient « représentation », « dessin » et « couleur », alors qu'à présent, il s'agit de vivre une expérience. Avec les technologies contemporaines, l'art est

passé de la représentation du vivant à la représentation des comportements du vivant. L'image est toujours présente mais elle n'est plus l'objectif de l'œuvre. Elle aussi est déplacée, elle est à présent une interface qui permet l'expérience.

Ces oeuvres interactives sont très agréables à vivre et à manipuler en général ; cependant nous pouvons aussi préciser que ces oeuvres sont parfois difficiles à comprendre. Il faut souvent, pour en saisir le fonctionnement, avoir la « notice » de l'œuvre. Et le sens n'y est pas toujours facilement décelable.

D'autre part, cette interactivité si passionnante peut se révéler, parfois, être un leurre. Le spectateur n'est pas réellement un interprète, il croit décider de l'œuvre, mais le plus souvent il ne fait que parcourir un programme qui choisit de manière aléatoire ce qui se produira à l'écran.

L'art interactif a déplacé les limites de l'Art. Avec les nouvelles technologies, il est devenu un art de l'échange, du flux et de l'évènement.



Annexes

Le ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie.

Les Œuvres dans l'ordre dévotion

Bibliographie

Annexe 1

Le ZKM, Zentrum für Kunst und Medientechnologie

Le ZKM est le « centre pour l'art et la technologie des médias ». Il se trouve à Karlsruhe, en Allemagne, à une heure de route de Strasbourg.

Ce centre d'art est associé, à l'intérieur du même bâtiment, à un musée d'art moderne et à une vaste salle consacrée aux expositions temporaires d'art contemporain.

Le ZKM possède un grand nombre d'œuvres interactives, qui, par manque de place, ne peuvent pas toutes être exposées en même temps; cependant, elles sont très régulièrement permutées.

Le bâtiment qui abrite ce centre, fut une usine d'armement pendant la seconde guerre mondiale. Il y a une vingtaine d'années, cette usine a fait l'objet d'une rénovation afin d'en faire un centre d'art. La structure a été conservée. On y retrouve les rails qui permettaient de déplacer les armes fabriquées et les escaliers métalliques. Ces rails traversent l'intérieur du centre. Les espaces sont très grands et ouverts, on y circule très agréablement.

Des panneaux solaires sont installés sur le toit du bâtiment et créent l'énergie électrique dont le centre a besoin. Le surplus d'énergie est vendu et les bénéfices servent à financer la création artistique. Car, si ce lieu ne se nomme pas « musée », c'est parce qu'il a d'autres fonctions que d'exposer des œuvres. C'est également un lieu consacré aux jeunes artistes. Des bourses sont attribuées afin de permettre la réalisation de projets. Des artistes et ingénieurs sont présents et disponibles pour participer et aider à ces projets. Tout est mis en place pour que les artistes puissent utiliser les nouveaux médias.



Annexe 2

Les oeuvres du ZKM dans l'ordre d'évocation

America's Finest

de Lynn Hershman, 1990

Bubbles

de Wolfgang Muench

Fruit Machine

d'Anne Hegedus, 1993

Web of Life

de Michaël Gleich et Jeffrey Shaw, 2002

Legible City

de Jeffrey Shaw, 1988

Interactive Plant Growing

de Christa Sommerer et Laurent Mignoneau, 1993

Camera Virtuosa

de Bruno Cohen, 1996

Beyond Pages

de Masaki Fujihata , 1995



Bibliographie

Anne Cauquelin, Petit Traité d'Art Contemporain, éd.

Abraham Moles, Art et Ordinateur, éd. Casterman, Paris, 1971.

Mickaël Rush, Les Nouveaux Médias dans l'Art, éd. Thames and Huston, Paris, 2000.

Pierre Barboza, Les Nouvelles Images, Ed. de la cité des sciences et de l'industrie, 1997

Sites Internet

www.zkm.de

www.jeffrey-shaw.net

www.lynnhershman.com/investigations/voyeurism/americas_finet

www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist_Fujihata.html

<http://hosting.zkm.de/wmuench/bubbles.html>

<http://www.mic.atr.co.jp/~christa/WORKS/index.html>

www.web-of-life.de