

Dossier | Figures réfléchies : la rencontre en arts interactifs

[S esse.ca/fr/figures-reflechies-la-rencontre-en-arts-interactifs](https://www.esse.ca/fr/figures-reflechies-la-rencontre-en-arts-interactifs)

Figures réfléchies : la rencontre en arts interactifs

Par Jean Dubois

L'interaction repose sur la rencontre plutôt que sur le contrôle.

- David Rokeby

Depuis le début des années 1970, la vidéo en circuit fermé et l'émergence de l'installation permettent aux artistes de plonger le spectateur à l'intérieur même de la représentation artistique. On pense aux travaux de Peter Campus avec *Interface* (1972), de Dan Graham avec *Present, Continuous Past(s)* (1974) ou de Bill Viola avec *He Weeps for You* (1976), dont les installations vidéo décalent (soit dans le temps, soit dans l'espace) le rapport du spectateur avec sa propre image. Si on ne peut pas encore vraiment parler d'une forme d'interactivité entre le spectateur et le dispositif, on peut néanmoins oser évoquer la présence d'un portrait rétroactif généré par le video feedback, le spectateur étant amené à interroger sa participation comme sujet de l'œuvre. Les œuvres n'exigent plus seulement une participation implicite du corps dans leur réception. Sans un rapport corporel explicite de la part du spectateur, l'œuvre demeure inopérante. L'individualité du spectateur est ainsi mise en scène dans des dispositifs de décalages entre sa propre image et sa présence effective dans l'espace physique. Il s'agit alors souvent d'y explorer la phénoménologie du présent à travers les effets spéculaires de la vidéo en circuit fermé.

À partir des années 1990, cette logique du miroir propre à la rétroactivité en vidéo se prolonge dans les expérimentations interactives des installations numériques. On y propose, entre autres, une critique du regard narcissique du spectateur à travers des dispositifs utilisant ou simulant un miroir. *Electronic Mirror* (1993) de Christian Möller est un miroir équipé d'un détecteur de mouvement permettant de capter l'approche du spectateur. À mesure que ce dernier se déplace vers le miroir, un écran de cristaux liquides couvrant la surface réfléchissante s'épaissit en voilant l'image spéculaire. Le spectateur se voit alors privé de pouvoir se mirer de près, le dispositif refusant l'accès à sa propre image au moment même où il s'en rapproche. Dans ce cas-ci, le clin d'œil critique au mythe de Narcisse est clairement mis en scène. Avec moins d'ironie, la référence à Narcisse est tout aussi manifeste dans *Liquid Views* (1993) de Monika Fleischmann et Wolfgang Strauß. Dans ce dispositif, le spectateur peut contempler sa propre image dans un moniteur cathodique orienté vers le haut. L'image correspond exactement à celle de la vidéo en circuit fermé à la différence près qu'on peut la toucher et l'altérer comme si on effleurait la surface d'un bassin d'eau. L'effet est plus équivoque ici. On hésite entre la fascination du traitement instantané de l'image permettant de simuler la fluidité soudaine de la surface et le sentiment gênant d'être placé dans le rôle d'un personnage subjugué par son propre reflet.

D'autres approches artistiques ont plutôt tenu compte de l'intersubjectivité comme facteur identitaire, à la fois de manière explicite et dynamique. Le principe fondamental de cette approche implique une conscience de soi n'étant possible qu'à partir d'une conscience d'autrui élaborée à travers des interactions directement exprimées notamment dans le contexte du face-à-face de la conversation, du geste réciproque ou de toute autre « interaction symbolique ». Le sujet serait ainsi intimement lié à l'intériorisation d'un « autre généralisé (1) ». Ainsi, l'esprit humain ne pourrait se développer qu'à travers la vie sociale, faisant du même coup considérer la pensée introspective telle une forme de dialogue avec soi inspirée de la communication interpersonnelle.

« L'interaction n'englobe pas seulement les acteurs en coprésence, mais une multitude d'autres, invisibles, qui imprègnent leur rapport au monde. Aucun homme n'est une île. Le personnage que nous construisons socialement est sous le regard des innombrables autrui qui nous accompagnent physiquement ou moralement. La comédienne Simone Signoret pouvait ainsi déclarer avoir accompli toutes les actions de son existence sous le regard des quatre ou cinq personnes, vivantes ou disparues, ayant compté pour elle et dont la conscience continuait à l'habiter. Une sorte d'auditoire fantôme hante toute interaction (2). »

En faisant dériver le concept d'interaction symbolique vers la notion d'interactivité, on peut pousser une certaine logique des relations interpersonnelles vers la relation personne-machine, particulièrement lorsque cette machine joue le rôle d'un interlocuteur en se mêlant à l'ensemble des interlocuteurs qui nous côtoient en chair et en os ou qui habitent nos souvenirs ou notre imaginaire. C'est sans doute en partie pour cette raison qu'Edmond Couchot (3) fait de « la rencontre » un genre artistique à part entière, qu'il s'agisse de simuler un rapport avec un personnage, un objet ou un environnement virtuel.

Tall Ships (1992) de Gary Hill propose une rencontre vidéographique muette avec une communauté de 12 individus qui se rapprochent puis s'éloignent du spectateur à mesure que ce dernier s'enfonce dans un corridor. Aussitôt qu'elles saisissent sa présence, ces figures lumineuses et fantomatiques semblent revenir pour presque le saluer. Le silence laissant place à une situation d'apprivoisement graduel, le rapprochement progressif entre le spectateur et les personnages du dispositif s'effectue jusqu'au point où l'image des personnages atteint l'échelle humaine en permettant un contact les yeux dans les yeux. La scène nous rappelle le voyage d'Orphée, une quête spectrale à la recherche d'êtres disparus que l'on retrouve momentanément et partiellement. Lorsque l'achalandage des spectateurs est soutenu, Tall Ships offre aussi une autre forme de rencontre. Les chemins de ceux qui y participent se croisent inévitablement. Alors que les images lumineuses des personnages s'avancent et sont assez grandes pour éclairer suffisamment le corridor, les silhouettes des spectateurs apparaissent, les contours de leurs visages se révèlent subtilement. Une autre communauté de corps sort ainsi de l'obscurité. Celle-ci est bien réelle, mais n'est pas pour autant plus familière laissant les spectateurs devant le même sentiment d'étrangeté malgré la présence bien charnelle de leurs vis-à-vis. En feignant de brouiller la limite entre l'au-delà

et l'en deçà, Tall Ships ouvre alors un seuil évanescent entre notre univers tangible et notre monde imaginaire. Comme le relatent George Quasha et Charles Stein (4), l'expérience se vit différemment selon chaque spectateur. Certains se sentent observés sinon vaguement perçus. Certains y voient une rencontre dénuée d'anxiété sachant que l'on n'a pas besoin de parler ni de s'agiter pour établir le contact. Pour d'autres, cela peut souligner leur sentiment d'inconfort face à l'ambivalence et la superficialité que suggère la situation. En conséquence, Quasha et Stein relient l'œuvre à un effet miroir, à un espace dans lequel tout peut arriver et où chacun peut voir une réalité différente tout en prenant conscience que son esprit en est simplement un reflet. Dans cette expérience, la notion de projection se décompose et se replie selon ses acceptions physique et psychique. Si les jeux optiques et géométriques des projections vidéographiques permettent que les formes évanescentes des rayons lumineux se reproduisent de manière isomorphe de la surface des moniteurs à celle des murs, ils peuvent aussi donner lieu à des mécanismes de défense chez le spectateur qui transpose dans les personnages les sentiments ou les idées qu'il a du mal à reconnaître en lui-même. Cette dynamique répond bien aux intentions de l'artiste qui entrevoit le spectateur comme un élément complétant le « circuit » de l'œuvre en prenant consciemment part à l'événement. Les images des personnages dans Tall Ships agissent alors comme les embrayeurs d'une lecture introspective autant qu'elles se donnent comme indices descriptifs de ces personnalités. Bien que l'expérience suggère explicitement une rencontre avec autrui, elle favorise aussi très fortement une rencontre implicite avec soi-même.

D'une manière plus explicite, *Be Me* (2002) de Max Dean, une installation créée en collaboration avec Kristan Horton, permet au spectateur de se projeter carrément dans la peau d'un portrait interactif de l'artiste. Lorsque la séance débute, la voix du portrait invite le spectateur à s'approprier l'identité de l'artiste, puis l'incite à dire quelque chose. Aussitôt que le spectateur accepte de s'impliquer, la figure artificielle réplique les mimiques de son visage et la prononciation de ses mots. Un caméscope et un microphone captent ainsi les expressions faciales et les paroles du spectateur pour les transposer sur le modèle numérique en l'animant en temps réel afin de lui faire adopter approximativement les mêmes comportements. Si les mouvements ou les mimiques du spectateur deviennent trop brusques ou erratiques, la réponse se déstabilise, le visage peut se contorsionner en adoptant des grimaces étranges. Le contrôle du visage virtuel se révèle donc relatif à l'autocontrôle que le spectateur exerce sur ses propres comportements. La limite entre l'harmonie et la monstruosité ne tient ainsi qu'à l'écart d'un geste. Encore une fois, le spectateur semble être au cœur de la situation, le portrait interactif n'offrant qu'un prétexte ou un intermédiaire pour favoriser une rencontre intrigante avec soi-même. Dean souligne ainsi les inquiétudes qui accompagnent la définition de l'individualité personnelle sinon de l'identité humaine. Dans le cas de *Be Me*, l'effet miroir s'opère à travers un grand détour impliquant tour à tour la captation audiovisuelle, l'intelligence artificielle, la reconnaissance de formes, la modélisation et l'animation de synthèse. La relation avec soi y est non seulement interprétée successivement par les différents éléments d'un enchevêtrement technologique, mais surtout par le masque d'une image empruntée à l'identité étrangère de

l'artiste. Le spectateur succombe-t-il ainsi aux désirs d'être simplement quelqu'un d'autre ou bien d'être l'âme indispensable animant une machine caméléon ? À quel point, peut-on s'y reconnaître alors ? L'autoportrait de l'artiste se révèle n'être qu'un prétexte. Le spectateur n'apprend rien sur l'identité ou la personnalité de ce dernier. Ce visage personnifié plutôt, avec un soupçon d'humour noir, la part de maladresse accompagnant l'identification automatisée de la machine à l'apparence humaine.

Si la critique Rosalind Krauss (5) a rattaché Narcisse à l'esthétique de l'art vidéo, l'artiste David Rokeby (6) attribue pour sa part la nymphe Écho aux arts interactifs. Plutôt que de placer le spectateur strictement devant sa propre image, les arts interactifs retourneraient au spectateur un écho de ses comportements. En décalant et tronquant progressivement la forme des sons, l'écho représenterait mieux pour lui la relation interactive personne-machine. Il y existerait donc nécessairement une certaine déformation entre ce qu'offrent les comportements humains et ce que la machine renvoie en contrepartie. Contrairement à ce qui arrive dans un dispositif vidéographique en circuit fermé, la silhouette ou les mouvements du spectateur sont généralement replacés dans des conditions différentes de celles où se trouve réellement son corps. Le dédoublement étant différent du simple feedback vidéo, le propos de l'œuvre interactive résiderait principalement dans la différence entre le comportement réel du spectateur et sa transposition dans l'espace artificiel proposé par l'artiste. Comme ce fut le cas pour les installations vidéo de Graham et de Campus dans les années 1970, les œuvres interactives sont d'abord des « miroirs déformants » où le spectateur expérimente une relation biaisée avec lui-même. L'œuvre interactive se définit alors, potentiellement, par le résultat d'une rencontre avec les circonstances dessinées par l'artiste (7).

En offrant des reflets transformés de notre identité, les arts interactifs poursuivent la tradition artistique tout en intégrant des modalités symboliques inédites propres à notre époque et qui ne se limiteraient pas exclusivement aux innovations technologiques du moment. Le désir artistique de créer une relation interpersonnelle plutôt qu'une simple description personnelle n'émergerait pas simplement des propriétés informatiques en usage. Elle tient compte de considérations idéologiques et culturelles où la formation de l'identité personnelle se constitue en relation avec la vie en société et la relation à autrui. Néanmoins, à une époque où les relations interpersonnelles sont de plus en plus médiatisées par des dispositifs numériques de plus en plus sophistiqués, on peut s'interroger à propos de leur rôle dans les rapports humains et incidemment dans la définition de l'identité personnelle. Les dispositifs étudiés précédemment, même s'ils contribuent à propager la fascination pour la technologie, suscitent des réserves quant à la possibilité de résoudre les problèmes de définition d'une identité personnelle. À l'ère de la civilisation de l'information, ils peuvent même suggérer une autocritique de la médiation technologique en remettant en cause les principes sur lesquels nous établissons notre logique, notre esthétique et notre éthique des relations humaines. Or, à travers les efforts menant à la simulation interactive d'une rencontre avec une personne, on peut entrevoir

une problématique de la subjectivité confrontée à elle-même. Ce qui semble donc se dégager concerne la découverte de la nature humaine au-delà de la simple représentation anthropomorphique. L'art, les sciences humaines et la technologie s'entrechoquent ici dans la même quête vouée à définir notre rapport aux autres et à soi-même. L'utilisation des médias numériques sert ainsi à procurer une expérience spéculative permettant de nous renvoyer une image de notre condition sociale et de nos conduites individuelles. La création de tels automates interactifs offre alors une occasion d'élaborer une poésie critique des rapports humains et, peut-être, un nouveau genre artistique reprenant les termes spécifiques d'un artifice de la rencontre.

NOTES

1. George Herbert Mead, *Mind, Self and Society*, Chicago, The University of Chicago Press, 1992 (1932).
2. David Le Breton, *L'Interactionnisme symbolique*, Paris, PUF, 2004, p. 53.
3. Edmond Couchot, *La technologie dans l'art*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1998, p.196.
4. George Quasha et Charles Stein, *Tall Ships; Gary Hill's Projective Installations*, New York, Station Hill Arts et Barrytown, 1997.
5. Rosalind Krauss, « Video : The Aesthetics of Narcissism. », *October*, vol. 1, printemps 1976, p. 50-64.
6. David Rokeby, « Transforming Mirrors », dans Simon Penny (dir.), *Critical Issues in Electronic Media*. Albany, State University of New York Press, 1995, p.133-157.
7. Rokeby, *ibid.*, p.152-153.