

L'artiste deviendrait-il démiurge ?

Sophie Castonguay

Numéro 102, juin–octobre 2014

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/72268ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (imprimé)

2368-0318 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Castonguay, S. (2014). L'artiste deviendrait-il démiurge ? *ETC MEDIA*, (102), 26–29.

L'artiste deviendrait-il démiurge ?

L'art actuel nous donne à voir de plus en plus d'œuvres interactives. Que ce soit par le biais d'installations usant de nouvelles technologies ou par l'usage de tactiques invitant le spectateur à interagir physiquement dans l'œuvre, l'art d'aujourd'hui sollicite de plus en plus directement le spectateur. Cela soulève un questionnement sur le rôle que joue l'interactivité dans la réception de l'œuvre d'art.

Lorsque l'œuvre retient ne serait-ce que quelques secondes de plus le regard du spectateur, elle parvient parfois, dans ce mouvement, à susciter un second regard. Sans être le propre de l'œuvre interactive, ce phénomène où quelque chose dans l'œuvre retient mon regard et se révèle ainsi à moi est techniquement présent à même le dispositif interactif. À cette différence près que dans l'œuvre interactive, non seulement le regard est-il convoqué mais, bien souvent, le corps entier. Dans pareil cas, on ne peut parcourir l'œuvre sans y participer. Les éléments constitutifs de l'œuvre se présentent au spectateur uniquement lorsqu'il y participe. Nombreuses sont les œuvres interactives où la participation permet au spectateur d'expérimenter l'environnement par une extension du regard, offrant ainsi un autre point de vue sur le monde. Par le biais de prothèses, le corps se libère de ses contraintes et appréhende son environnement autrement. Une fois la combinaison enfilée ou la prothèse installée, le spectateur doit s'abandonner et faire, parfois malgré lui, l'expérience de sa propre pudeur. Ce changement de paradigme introduit dans le processus esthétique « *l'action comme une réponse directe à la perception*¹ ». L'expérience, conditionnelle à la participation, intègre le spectateur au centre

de l'œuvre. Ce qui amène à poser la question suivante : la contrainte qui oblige le spectateur à intervenir dans l'œuvre favorise-t-elle la possibilité d'une rencontre ? Pour certains, l'œuvre interactive apparaît comme une invitation de la part de l'artiste dont la pratique s'intéresse d'emblée à la place du spectateur, pour intervertir les rôles. Ainsi, le spectateur se prête à l'expérience physique que l'artiste a élaborée pour lui. L'invitation à participer est perçue comme un geste hospitalier. Mais comme le dictent les lois de l'hospitalité, l'hôte fait ce qu'il peut pour que l'invité se sente chez lui, tandis que l'invité sait qu'il n'est pas réellement question de faire comme s'il était chez lui. Il est plutôt question, dans ce geste où l'invitation est acceptée, de se prêter au jeu de l'autre. Chez d'autres spectateurs, le sentiment d'être contraint à participer à l'œuvre agit comme un empêchement de laisser libre cours au mouvement du regard et, donc, ruine en partie les conditions de réception de l'œuvre. C'est peut-être la raison pour laquelle nombre d'artistes créent des dispositifs à travers lesquels le spectateur active l'œuvre malgré lui, sans avoir le temps de réfléchir à la question de savoir s'il désire ou non participer au dispositif. Avec l'œuvre *Public sous-titré* (2005), de Rafael Lozano-Hemmer, le spectateur est repéré, puis poursuivi par un faisceau lumineux projetant sur lui un verbe à la troisième personne du singulier. Pour se défaire de ce mot sans avoir à quitter les lieux, il doit toucher une autre personne. L'autre nous libère ainsi de notre captivité.

Les dispositifs des œuvres interactives demandent généralement un certain investissement de temps et amènent le spectateur dans une série

d'actions et de réactions l'obligeant à ajuster son jugement à plusieurs reprises. *L'action subie*², ce moment où l'expérience a préséance sur le jugement, se prolonge tandis que l'œuvre se déploie devant le spectateur. « *L'intégration du spectateur à une chaîne d'actions et de réactions renouvelle les données de l'expérience et induit de nouveaux comportements*³ ». Alors que devant une œuvre n'étant pas explicitement interactive, la durée de l'action subie est déterminée par l'appréhension du spectateur, dans l'œuvre interactive, c'est d'abord l'artiste, par le biais du dispositif, qui contrôle en partie les appréhensions du spectateur. Tout comme l'art de la performance, l'art interactif fait donc entrer dans le champ des arts visuels la possibilité de contrôler techniquement la durée de l'action subie. Ainsi, l'œuvre gagne du temps. L'artiste impose au spectateur un temps pour parcourir l'œuvre.

Dans notre société où une quantité massive d'images est consommée quotidiennement, où chaque événement est récupéré et transformé aussitôt en une réduction langagière, un cliché, l'interactivité peut permettre de maintenir la possibilité d'une ouverture, du moins technique. Lorsque l'on se lasse de regarder une œuvre, même si on n'y a encore seulement jeté un coup d'œil, il nous est toujours possible de quitter les lieux. Au contraire, le spectateur se prêtant, du début à la fin, à la marche à suivre du dispositif d'une œuvre interactive peut avoir l'impression d'avoir parcouru entièrement l'œuvre. Mais puisqu'on ne peut parcourir une œuvre que partiellement, cette impression ne sera liée qu'au dispositif technique et non à l'agencement d'énonciation qui, lui, ne peut être saisi entière-

ment. La perception du mouvement dans l'œuvre interactive, même si ce mouvement est déclenché par le spectateur, ne répond pas au mouvement de la perception. Aussi, le mouvement de l'œuvre est toujours subordonné à celui de la pensée. Étrangement, lorsque l'interactivité a lieu entre des éléments constitutifs de l'œuvre, on a soudainement l'impression qu'une partie de l'œuvre est dotée de perception. Je pense notamment à l'installation la *Harpe à Nuages* (1997), de Nicolas Reeves, traduisant en sons, en temps réel, la structure des nuages qui passent au-dessus d'elle. L'œuvre du compositeur Luc Ferrari qui fait participer le public, « *J'ai tort, j'ai tort, j'ai mon très grand tort* » (1969) est une imitation/dialogue pour chœur mixte. Dans cette œuvre, en plus de lire la partition, le chœur a reçu la consigne d'imiter son public. C'est ainsi que chaque tousotement, éternuement, raclement de gorge ou murmure devient un acte constituant l'œuvre. Le public devient ainsi une tribune où certains brûlent de participer alors que d'autres retiennent leur souffle, de peur que leur respiration même soit reprise par le chœur. Dans un tel concert, la réception fait symptôme.

À l'ère des communications, on peut se demander si l'œuvre interactive n'est pas la façon la plus directe pour l'artiste de communiquer l'expé-

rience qu'il souhaite faire vivre au spectateur. L'artiste deviendrait-il démiurge ? Pourtant, l'interactivité a sa part d'échec. Peu importe la précision du dispositif, il y aura toujours un spectateur pour n'y rien comprendre et se trouver là où il ne devrait pas être. Par exemple, que dire du spectateur qui, au lieu de faire l'expérience de l'œuvre interactive, choisit ou se trouve malgré lui en train d'observer un autre spectateur faisant l'expérience de l'œuvre ? Son expérience est-elle entière ?

Là où l'interactivité permet au spectateur de jouer le rôle d'un interprète et d'investir le dispositif de sa propre subjectivité, on constate que la façon dont l'action est subie se condense dans l'action comme réponse directe à la perception. Dans pareil cas, la réception de l'œuvre devient en partie visible. Le spectateur affiche sa posture, volontairement ou malgré lui, dans sa manière de participer.

Je me revois assise au sol dans *This situation* (2007), une œuvre finement élaborée par Tino Sehgal, présentée en 2013 au Musée d'art contemporain de Montréal par la commissaire Lesley Johnstone. *This situation* est une œuvre sans objet ni image, par laquelle le spectateur assiste à une discussion orchestrée autour de citations et de questions préoccupant l'artiste. Cette œuvre

offre au spectateur un espace de conversation où il est convié, à certains moments, à participer à la discussion. Dans *This situation*, le spectateur est un réel interlocuteur et contribue à transformer, à l'occasion de quelques répliques, le cours de la conversation entre les interprètes. S'ouvre alors un réel espace de mutualité⁴ où le climat de réflexion devient le sujet même de l'œuvre. Dans la chorégraphie mise en place par l'artiste, les interprètes ont des gestes lents, ce qui nous plonge dans un étrange contexte d'échange de paroles qui nous rappelle que nous sommes à l'intérieur d'une œuvre, irréductiblement conviés à une relation intersubjective, peu importe la nature de l'interface.

Sophie Castonguay

1 Valérie Morignat, « Environnements virtuels et nouvelles stratégies actantielles », in *Arts de la scène, scène des arts*, vol. III, *Études théâtrales* n° 30, École d'Architecture de Nantes/Centre d'études théâtrales de Louvain, 2004.

2 Concept d'Henri Bergson, développé dans *Matière et mémoire* (1896) et repris par Gilles Deleuze, dans *Cinéma, pour aborder la pensée cinématographique*.

3 Valérie Morignat, *ibid.*

4 Tel que contextualisé par Gilbert Turp dans son article « Mon nom est personne », in *Jeu*, n° 147 (2), 2013, p. 64-72.



WWWWWWWWWELCOME TO THISSSSS SITUATION!



En 1896, un auteur voulait réunir ascétisme, stoïcisme et extase.

-Extase et stoïcisme, ça peut aller ensemble.

-Ascétique et stoïque, ça va aussi.

-Apparemment, stoïque et extase, ça ne marche pas.

-Et pourquoi tenait-il tellement à réunir ces trois choses ?

WWWWWWWWWELCOME TO THISSSSS SITUATION!

Dessin réalisé le 13 juillet 2011, lors de la présentation de *This situation*, de Tino Sehgal, au Festival d'Avignon. © François Olislaeger.