

ETC



L'image éprouvée : les enjeux de l'interactivité au sein du groupe Interstices

Manon De Pauw

Number 65, March–April–May 2004

Surveillance

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/35090ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

0835-7641 (print)

1923-3205 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

De Pauw, M. (2004). L'image éprouvée : les enjeux de l'interactivité au sein du groupe Interstices. *ETC*, (65), 7–12.



ACTUALITÉS/DÉBATS

L'IMAGE ÉPROUVÉE : LES ENJEUX DE L'INTERACTIVITÉ AU SEIN DU GROUPE INTERSTICES

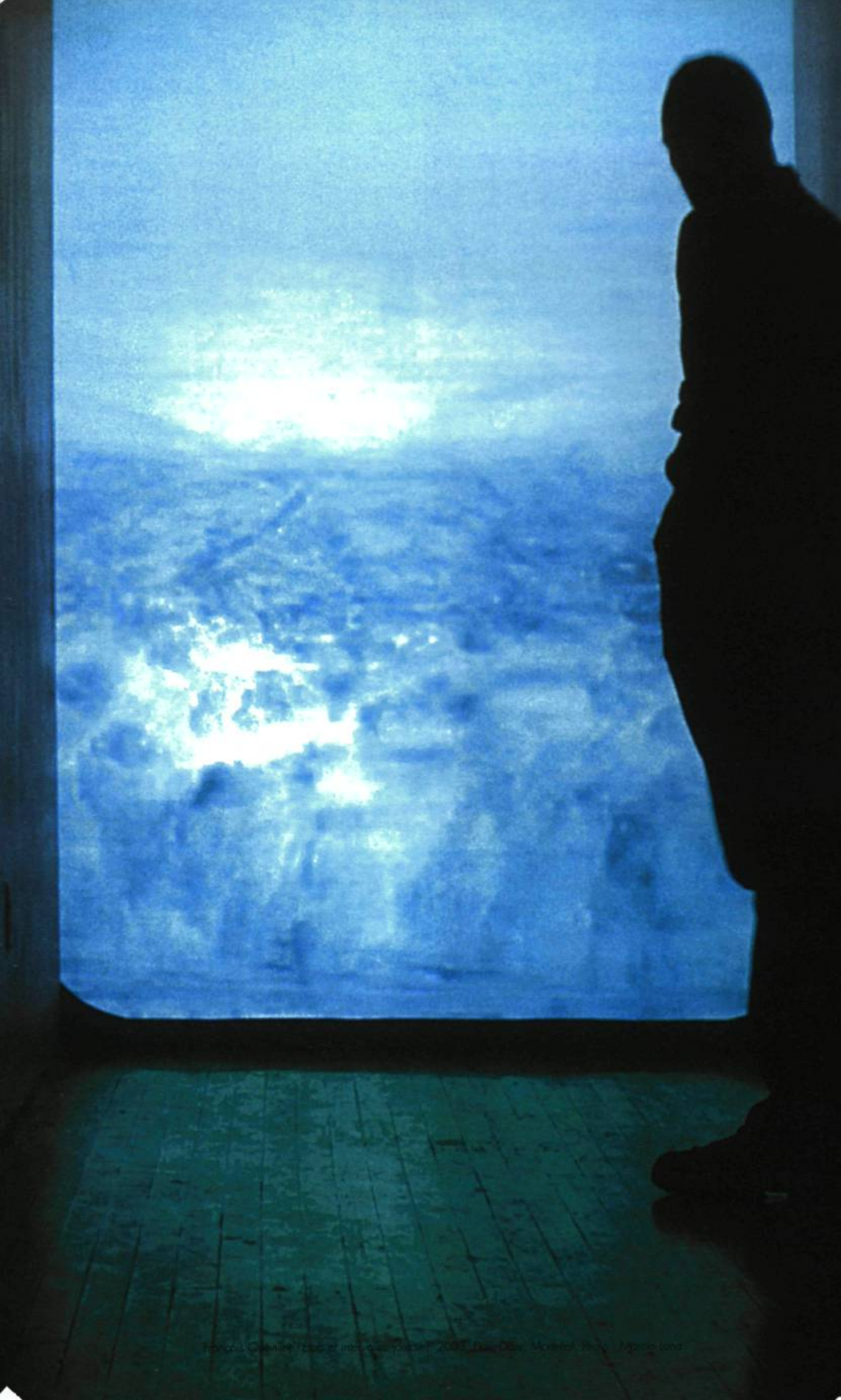
Interstices est un groupe de recherche en arts médiatiques explorant la portée esthétique et poétique des interfaces personne-machine. Les artistes qui le composent réalisent des œuvres qui interpellent la participation du spectateur par d'autres moyens que le clavier et la souris, notamment à travers son toucher, ses mouvements et son métabolisme. À l'hiver 2003, lors de sa première manifestation collective, le groupe présentait à DARE-DARE un atelier, une performance¹ ainsi que cinq prototypes d'œuvres interactives mettant en jeu diverses façons de spatialiser, d'aborder et d'éprouver l'image vidéographique. L'événement *4 x 5 à 7 : présentations de prototypes* a permis aux artistes d'observer les réactions des spectateurs, de recueillir leurs commentaires, bref de créer un momentum autour des expérimentations et des réflexions amorcées depuis deux ans.²

L'interface en question

L'intégration de dispositifs interactifs à une démarche artistique implique un intérêt pour les modes de réception de l'art. Toutefois, l'expérimentation peut mener vers des enjeux qui dépassent l'interactivité au sens strict pour rejoindre l'univers vaste et fertile du corps dans son rapport au réel. D'emblée, les recherches du groupe Interstices touchent de près le facteur humain : le comportement, le langage corporel, les relations intersubjectives, les rapports à soi-même, aux autres et à l'environnement. Le travail artistique utilisant des interfaces personne-machine ne manque pas de soulever certaines questions qui demeurent incontournables. « En quoi consiste l'interface à travers laquelle nous prenons contact avec

la réalité ? Ou encore, quelle est la nature de notre rapport au monde ? »³

Selon le Petit Robert, une interface peut désigner *une surface de séparation entre deux états distincts de la matière ou la limite commune à deux ensembles*. La peau, le clavier, le téléphone et le logiciel de traitement de texte en sont des exemples. À la fois limite, surface, frontière et liant, les interfaces peuvent s'additionner, se superposer et se relayer au sein d'une même œuvre interactive, se situant à différents niveaux, comme autant de points de contact entre son contenu (visuel, sonore, métaphorique, numérique) et le spectateur. Parmi celles-ci, on retrouve les interfaces logicielles (logiciels de programmation, de captation et de traitement de l'image et du son en temps réel) et périphériques (outils de détection et de surveillance tels que micros, caméras et capteurs infrarouges)⁴. Ces outils technologiques permettent de donner une forme et un sens à l'œuvre tout en proposant au spectateur des pistes d'interprétation et d'interaction. D'autres composantes tout aussi importantes participent à cette dynamique : un objet à manipuler, un rideau à traverser, une table à laquelle s'asseoir, un espace où circuler, un vêtement à porter ou du papier pour écrire. Ces objets du réel, qu'on pourrait nommer interfaces matérielles, constituent souvent le premier contact avec une installation interactive et donnent le ton à l'expérience à vivre. Chargés métaphoriquement des gestes et des attitudes qu'ils induisent par leur usage quotidien, ces objets permettent aux œuvres de trouver une résonance dans le vécu, facilitant la rencontre entre le réel et le virtuel, entre l'inerte et le vivant. Ils guident des parcours, proposent des attitudes et suggèrent des postures, modelant la nature de





© Lynn Hughes at Simon Laroché, *Perversely Interactive System*, 2003. Danc-Danc, Montreal. Photo: Marcio Lana.

l'interactivité et, par la même occasion, l'expérience esthétique du spectateur. C'est dans la qualité de cette expérience et dans la façon d'interpeller la corporalité du visiteur que réside une grande part des motivations du groupe de recherche.

Les cinq prototypes présentés invitent le spectateur à un dialogue corporel avec l'image vidéographique. Dans *États et intervalles*, de François Quévillon, les mouvements des spectateurs influencent virtuellement la transformation de la matière, plus précisément le passage de l'eau aux états solide, liquide et gazeux. Ici, la zone d'interaction est délimitée à la fois par un étroit couloir et par la caméra de surveillance infrarouge qui le surplombe. Dès que l'on y pénètre, une masse bleutée commence à s'agiter à l'écran au fond du couloir. Les fontes de glace et évaporations d'eau s'accompagnent d'un son évoquant le grondement du tonnerre, conférant à l'expérience une impression d'intervention divine. Plus on bouge, plus le degré d'activité visuelle et sonore s'accroît. Ce sentiment de pouvoir est toutefois relatif et partagé entre les spectateurs : le système étant programmé pour analyser simultanément plusieurs sections de la zone d'interaction, il réagit en fonction de la somme des mouvements perçus, et donc du total des énergies déployées dans cet espace exigu. Ici, la sensation de pouvoir du spectateur est contenue à l'intérieur de limites physiques bien cernées.

Alors que l'œuvre de Quévillon traite des états de la matière, *Perversely Interactive System*, de Lynn Hughes et Simon Laroche, met en jeu l'état métabolique du spectateur. Un écran vertical suspendu au milieu de la galerie montre une femme immobile, au loin, tournant son dos aux visiteurs. Pour qu'elle vienne au devant de soi, il faut tenir dans sa main un objet ergonomique sans fil et tenter de se calmer intérieurement. Le cas échéant, la femme se retourne, fait quelques pas en avant, s'arrête. Si le galvanomètre (mesurant la résistance électrique corporelle) ne détecte aucune hausse du niveau de stress, la femme fera quelques pas de plus, s'arrêtera encore et ainsi de suite jusqu'à ce qu'elle atteigne l'échelle humaine. Cette rencontre virtuelle se fait ainsi progressivement, au prix d'un « non-effort » soutenu, à moins que l'excitation due au succès n'interrompe son déroulement (d'où l'effet pervers auquel le titre fait allusion). La femme reste alors sur place, impassible, jusqu'à ce qu'elle retourne à sa position initiale. Pour rendre l'expérience plus viscérale, les artistes ont placé au fond de la salle des haut-parleurs qui émettent le son d'une basse fréquence dont la tonalité varie selon les modulations de la courbe de stress. Cette œuvre détourne du domaine médical l'usage du *biofeedback* pour le plonger dans l'univers des relations intersubjectives. Tout rapport au monde implique un engagement physique à la fois visible et invisible, externe et interne. À travers l'image de l'autre, *Perversely Interactive System* dé-

voile cette part de la corporalité qui échappe souvent au regard et au contrôle.

Still, de Adad Hannah, montre au spectateur son propre reflet médiatisé, s'il consent toutefois à rester immobile. Une pièce sombre est éclairée par une projection vidéo en noir et blanc recouvrant un de ses murs. Dès que l'on y entre, on devient automatiquement participant de l'œuvre. Le corps, capté en temps réel grâce à une caméra infrarouge, prend à l'écran un aspect quasi fantomatique. Au moindre mouvement, la projection s'arrête et la pièce est plongée dans l'obscurité. Un consensus d'immobilité s'impose donc entre les spectateurs présents, afin que chacun puisse s'observer à sa guise. Un léger délai permet de voir l'amorce de chaque geste avant sa disparition. Certains arrivent à déjouer ce système d'autosurveillance en se déplaçant avec une extrême lenteur, ce qui rend l'expérience d'autant plus onirique. En exposant ainsi les spectateurs à eux-mêmes, *Still* crée des situations où se croisent les regards complices et la contemplation narcissique. Ici, le spectateur fait doublement partie de l'œuvre dont il devient à la fois l'objet et le sujet, regardeur et regardé.

Alors que *Still* replie sur eux-mêmes la galerie et ses visiteurs, *Habitgram*, de Beewoo, démultiplie l'espace et ses occupants, revisitant les notions d'environnement immersif et de caméra subjective. Suspendu au centre de la galerie, un manteau, dans lequel sont insérés des caméras miniatures sans fil et un émetteur de fréquences radio, est mis à la disposition des visiteurs. Sur les cimaises qui l'entourent sont projetées des images provenant du vêtement-caméra en temps réel. Lorsque le spectateur enfle l'*Habitgram*, les images captées sont retransmises en direct et projetées sur les murs autour de lui, composant un environnement immersif qui se modifie sans cesse en fonction de ses mouvements. Dans un effet kaléidoscopique, les images se meuvent simultanément à la moindre oscillation corporelle en une mise en abîme mouvante, créant la perte de repères et pour certains, une sensation de vertige. Conçu sur un mode anti-panoptique, *Habitgram* inverse la logique de surveillance : plutôt que de tourner les caméras vers un sujet soumis à une observation extérieure, celui-ci se retrouve au centre névralgique d'un système de représentation qu'il contrôle (plus ou moins) par ses propres mouvements et qu'il peut vérifier en direct.

Paragraphie, l'installation interactive que j'ai moi-même réalisée, est un dispositif basé sur le rythme et la musicalité du geste d'écriture. Une chaise, une table, du papier et des crayons sont laissés à la disposition du visiteur. Un projecteur vidéo diffuse l'image d'une feuille blanche au centre de la table. Pour activer le dispositif, ce dernier doit se mettre à l'œuvre : écrire, dessiner, gribouiller, déchirer, froter, taper, etc. Les sons générés par le scripteur sont captés par des micros insérés dans la table et amplifiés dans tout l'espace de

la galerie. Selon leur amplitude, ces sons déclenchent la projection de différentes séquences vidéo sur la surface d'écriture. Des mains apparaissent à répétition, laissant des traces et posant des gestes qui se superposent à ceux du scripteur. Par une amplification visuelle, sonore et métaphorique du geste d'écriture, l'œuvre explore les attitudes reliées à cet acte habituellement solitaire et intime.

S'apprendre à voir : l'œuvre autopédagogique

Tour à tour, dans ces différentes propositions, la surface de projection (l'écran, la table, le mur) renvoie au spectateur son image, reflète ses mouvements, dévoile son état ou amplifie ses gestes. Ici, le rapport à l'image occupe une place centrale dans la mise en scène de l'œuvre. Parfois, la temporalité des images – instaurée à travers les choix de montage, de programmation ou de traitement en direct – trouve une résonance dans l'attitude du spectateur : la lente progression du personnage féminin dans *Perversely Interactive System* incite à une déambulation prudente autour de l'écran ; le léger délai et l'aspect quasi lunaire de *Still* donnent place à des mouvements d'extrême lenteur ; le mode répétitif utilisé dans les séquences de *Paragraphie* fait entrer le spectateur dans une logique de répétition et de mise en boucle de ses propres gestes. Toutefois, l'intégration d'une image vidéographique à un dispositif interactif ne va pas de soi. Cela implique de céder au spectateur une part de contrôle sur son contenu, de lui faire sentir qu'il a une incidence sur son déroulement.

Les œuvres interactives incorporent souvent des interfaces dont l'utilisateur doit, en quelque sorte, faire l'apprentissage. Selon l'artiste-chercheur Simon Penny, personne ne veut lire un livre d'instructions avant d'expérimenter une œuvre. Or, comprendre la courbe d'apprentissage de « l'utilisateur » devient un enjeu central en art interactif. Penny crée des systèmes qui enseignent d'eux-mêmes au spectateur la façon dont il doit interagir. Ces interfaces « auto-pédagogiques », au départ faciles d'utilisation, se complexifient progressivement et imperceptiblement tandis que l'utilisateur s'y familiarise.⁵

Lynn Hughes, quant à elle, apporte une nuance à cette notion d'autopédagogie, l'autonomie de l'œuvre étant étroitement liée à son contexte de diffusion. La façon de se comporter dans un musée ou dans une galerie est le fruit d'un « auto-apprentissage » cumulatif où l'on s'initie aux lois (plus ou moins) tacites qui les régissent, d'où l'hésitation à toucher les œuvres ou à demander des explications à leur sujet. Afin de changer son rapport à l'œuvre (manipulation, participation, interactivité) le spectateur doit ni plus ni moins désapprendre ses habitudes de réception de l'art. C'est pourquoi l'œuvre interactive ne peut se passer, sous une forme ou une autre, de directives. L'artiste doit quant à lui

déterminer quelles mesures incitatives à prendre pour encourager l'interaction sans toutefois rebuter ou harceler le spectateur.

Il semble y avoir toujours un seuil à franchir à partir duquel les inhibitions tombent chez le spectateur. Un moment où son besoin de comprendre la logique du système se transforme en expérience esthétique. Il est important pour l'artiste d'observer et de prendre conscience de ce point de basculement. Évidemment, cette progression peut être influencée par l'architecture et la complexité du programme, le cas échéant. Elle peut aussi être provoquée par le fait de franchir une limite spatiale (le couloir dans *États et Intervalles* ou l'angle de vue de la caméra dans *Still*). Dans le cas de *Perversely Interactive System*, l'expérience ne débute réellement pas tant au moment où l'on prend l'interface, mais que lorsqu'on prend conscience que son niveau de stress est interprété par le système. L'intégration d'objets familiers (table, vêtement), sans garantir une participation immédiate, peut faciliter en quelque sorte l'abandon. En général, dès que les gens enfilent *Habitgram*, ils se contorsionnent sans gêne apparente dans un jeu de recomposition d'espace et d'images, comme si le manteau les protégeait du regard d'autrui. Pour *Paragraphie*, le son amplifié en direct de sa propre écriture a un effet séducteur et apparemment incitatif. Dans certains cas, le seuil à franchir réside non pas du côté de l'œuvre mais de celui du public. Par exemple, la complicité entre les visiteurs aide à faire tomber les inhibitions et incite aux comportements plus audacieux. Peu importe à quel niveau il se situe, ce seuil semble être intrinsèquement lié au plaisir, car l'interaction « se fait sans entrave si l'utilisateur manifeste un réel désir d'interagir avec le système »⁶ et, j'ajouterais, avec les autres spectateurs.

Le facteur humain : la part d'imprévisible

Le fait de présenter une œuvre dans un lieu public plutôt que dans le confort et l'anonymat du foyer (comme c'est possible pour les œuvres web) implique ni plus ni moins une mise en spectacle du public. Lorsque les modes interactifs sont en jeu, le comportement du visiteur est directement interpellé et souvent exacerbé. Dans certains cas, un seul spectateur-participant manipule l'interface sous le regard curieux de spectateurs-témoins qui observent ses actions et ressentent leurs effets. D'autres œuvres impliquent plusieurs spectateurs à la fois, confondant les rôles de témoin et participant. Observer discrètement d'un coin de l'œil, se lancer sans trop réfléchir, attendre d'être seul(e) dans la galerie avant de se commettre : les différents rapports intersubjectifs qui prennent place autour de l'œuvre sous-tendent des enjeux psychologiques et sociaux à la fois riches et complexes. Peu importe leur configuration, ils se nouent au contexte de présentation et aux modalités



d'interaction. Comment ces rapports intersubjectifs modifient-ils le rapport à l'œuvre ? Jusqu'à quel point le public est-il prêt à se donner en spectacle ? Telles sont les questions que soulève l'œuvre interactive. Cette dernière, de par sa nature, reste inachevée sans la participation active d'un individu.

La liberté que s'accorde le visiteur de participer ou non, le mauvais usage de l'interface, le non respect des consignes, le détournement du dispositif font partie intégrante de l'œuvre. Son degré d'engagement, ses actions, son comportement et ses choix modèlent son expérience esthétique. Cette part de subjectivité constitue un élément mouvant et imprévisible auquel les artistes doivent constamment s'ajuster. Pour ceux du groupe Interstices, les interfaces personne-machine ne représentent pas une quête artistique en soi. Il s'agit plutôt d'un outil qui élargit le champ d'expérimentation et l'oriente vers le facteur humain. De même, l'interactivité est une modalité qui impose un constant va-

et-vient de l'inerte au vivant, entre l'espace virtuel et l'espace physique, entre programme et imprévisible. Que ce soit à travers les objets usuels, la technologie médicale ou la télésurveillance, ces projets, en explorant le rapport à l'image, sondent une parcelle du vaste univers qu'est « la nature de notre rapport au monde ».

MANON DE PAUW

NOTES

- ¹ Alexandre Castonguay clôturait l'évènement avec un atelier de formation sur Gridflow et une performance avec ce logiciel qu'il a développé en collaboration avec le programmeur Matthieu Bouchard.
- ² On retrouve en détail sur le site web d'Interstices (www.interstices.ca) les bilans artistiques, techniques et théoriques issus de cette exposition-laboratoire.
- ³ David Rokeby, « Construire l'expérience : L'interface comme contenu », dans *Esthétique des arts médiatiques – Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, 2003, p. 96.
- ⁴ À ce sujet, se référer au texte d'Annick Bureau : « Pour une typologie des interfaces artistiques », dans *Esthétique des arts médiatiques – Interfaces et sensorialité*, sous la direction de Louise Poissant, 2003.
- ⁵ Tiré du site web de Simon Penny : www-art.cfa.cmu.edu/Penny/.
- ⁶ *Ibid.*

