

MÉDIAS PRATICABLES

La création interactive à l'épreuve du public

Journée d'étude pluridisciplinaire /
Arts, Informatique, Sociologie, Communication /
Jeudi 21 janvier 2010 - 8h30 > 17h30 /
MESHS - Lille (espace Bailetto) /

Conception et coordination : Jean-Paul FOURMENTRAUX /
GERIICO - Université Lille 3 et CESTA, EHESS Paris /

Dans le cadre du programme ANR-08-CREA-063 /
« PRATICABLES. Dispositifs artistiques, les mises en
œuvre du spectateur » /

Photographie : Samuel Bianchini, *Valeurs croisées*. Installation interactive, 2008
Conception graphique : service Communication MESHS - Impression : Université Lille 3

Journée d'étude
www.meshs.fr

PROGRAMME

PRÉSENTATION

À l'interface du spectacle vivant, du cinéma, des jeux vidéo et de l'Internet, un nombre croissant d'artistes propose de réinventer les mises en scène et les modes de relations aux médias. L'objectif de cette journée d'étude est de confronter ces stratégies artistiques aux tactiques de réception, techniques et sociales, mobilisées pour concevoir, véhiculer et agir des œuvres-médias dont la carrière idéale suppose précisément que certains de leurs fragments demeurent potentiels ou « à faire ».

Il émerge en effet, au cœur de ces arts et médias numériques, la nécessité d'un équivalent de ce qu'est en musique l'interprétation : entendue au sens de « pratique ». En s'étendant aux œuvres d'art numériques, le modèle performatif mis au point par la musique redéfinit alors ce que l'on entend traditionnellement par « interprétation ». L'interactivité et la jouabilité y composent de nouveaux régimes sociotechniques d'interprétation d'œuvres, à habiter et à expérimenter, qui se doublent d'un renforcement de l'activité d'écriture (du concept, du scénario) et génèrent une multitude de traces interprétatives que cette journée d'étude proposera de retracer et de documenter.

C'est donc sur le versant de la « pratique » que cette journée souhaite s'investir. À la question « quel est ce public ? » se superpose ici la question des modes de relation aux œuvres. Du côté des artistes, de quelle façon anticipent-ils des modes de relations avec les usagers – stratégies de fidélisation, tentatives de connaître les participants, etc. Du côté du public, qu'est-ce qu'être au contact de l'œuvre dans ce contexte ? Qu'en est-il de l'acte de réception proprement dit ? Et comment rendre compte du vécu de la perception propre à ces dispositifs ?

Jean-Paul Fourmentraux

PROGRAMME DE LA JOURNÉE

8h30 Accueil des participants

9h00 Présentation de la journée

MATINÉE

Modérée par **Michelle GELLEREAU** et **François DEBRUYNE**, GERiICO, Université Lille 3

9h30 - 10h00 **Francis CHATEAURAYNAUD**, GSPR, EHESS Paris

/ LES PERFORMANCES CRITIQUES A L'ÈRE DU NUMÉRIQUE. LA PORTÉE POLITIQUE DE LA MISE EN RÉSEAU DE NOUVEAUX RESSORTS CRITIQUES

L'analyse sociologique de multiples processus de controverse et de conflit, conçue dans le cadre désormais classique de la sociologie de la critique, croise de plus en plus des formes d'intervention et de mobilisation utilisant les ressources du Web et plus particulièrement du Web 2. L'hybridation de modes de protestation et de figures de la création a une longue histoire, aujourd'hui prolongée et renouvelée par les différents types d'artefacts militants ou de performances collectives en ligne. Le changement d'échelle et de temporalité produit par le Web, invite à examiner en détail la manière dont ces dispositifs interactifs qui jouent de plusieurs régimes d'action contribuent à produire des publics au point d'être transformés en précédents. Dans la fabrication des performances critiques dont le Web est, depuis bientôt une décennie, à la fois l'instrument, le miroir et la trace, on observe des croisements inédits entre logiques artistiques et logiques militantes dont l'impact sur les différentes causes est pour le moins inégal - et parfois difficile à évaluer. En proposant un espace de variation menant de la simple pétition électronique jusqu'à la manifestation virtuelle, en passant par les différentes formes de blogs, forums ou sites interactifs, je propose de regarder les tensions et les désaccords portant à la fois sur l'agencement des outils et leur type d'interactivité, et sur la pertinence et la légitimité des expérimentations participatives. S'inspirant de réflexions menées au bord de travaux portant sur les trajectoires des causes collectives, ainsi qu'une série d'études menées sur les usages critiques de l'internet, cette communication sera largement exploratoire. Une collection de cas, prélevés dans un vaste corpus de mouvements et de causes, servira d'appui à l'analyse des contributions croisées des acteurs du net art et des mobilisations citoyennes dans la convergence des outils interactifs et des nouvelles puissances d'expression politique.

10h15 - 10h45 **Antoine HENNION**, CSI, Mines-ParisTech/CNRS

/ LIRE, JOUER, INTERPRÉTER, IMPROVISER. PRATIQUER LA MUSIQUE, OU LA FAIRE AGIR ?

Dans le fil de travaux sur les amateurs et les pratiquants d'activités à fort investissement, il est possible de fournir un compte rendu plus symétrique de l'ajustement progressif qui permet à un objet de surgir peu à peu dans la variété de ses plis et de ses différences, comme le vin, la falaise du grimpeur, ou la musique, dans le même geste qui fait se former peu à peu la capacité de l'amateur, du grimpeur ou de l'interprète à les percevoir, à en jouer, à les éprouver et à s'éprouver à travers eux. Cela suppose de revoir le statut donné à l'objet ainsi éprouvé, de façon à tenir compte de son rôle actif : il est moins ce qu'on pratique que ce qui fait pratiquer, au sens le plus fort du terme.



11h00 - 11h30 **Jacques PERRIAULT**, Université Paris 10

/ LE DÉTOURNEMENT DE JEUX VIDEO COMME ŒUVRE ?

Il est encore malaisé de définir ce qu'est un objet numérique artistique, surtout quand il est supposé être interactif. Pour tenter d'approcher cet objet complexe, je reviendrai ici sur les travaux effectués dans notre laboratoire sur le détournement de jeux et dispositifs virtuels. Les résultats de ces analyses suggèrent que :

- le détournement est un indicateur de la qualité de compréhension du message par un groupe de récepteurs qui l'utilise à d'autres fins que la première,
- l'analyse du détournement met en évidence la conservation et la suppression de caractéristiques initiales et permet d'identifier les apports spécifiques,
- certains publics comparent l'œuvre initiale et l'œuvre détournée, ce qui permet de penser que le processus de détournement lui-même pourrait constituer l'essence d'une œuvre originale. On retrouve là une analyse célèbre de Guy Debord.

11h45 - 12h15 **Vincent TIFFON**, CEAC, Université Lille 3

/ LE PUBLIC COMME MUSIQUANT (MUSICIEN PRATIQUANT). EXEMPLE DE L'INSTALLATION IMMERSIVE ET INTERACTIVE XY

À partir de présupposés théoriques autour de la pensée sur l'individuation psychique et collective de Simondon, ainsi que de la phénoménologie Husserlienne et ses prolongements avec Stiegler, l'Équipe EDESAC a développé une installation sonore immersive et interactive nommée XY. Par la pratique active du visiteur (« participer pour sentir » selon Leroi-Gourhan), l'objectif de l'installation est de favoriser l'appropriation du répertoire de la musique électroacoustique (et plus globalement le domaine du sonore). Ce dispositif artistique est le fruit d'un travail collectif et coopératif au sein de l'Équipe EDESAC, ce qui élargit ainsi la notion d'autorialité, tant du côté des réalisateurs de l'installation que des musiciens pratiquants (musiquants). Par la mise en œuvre de conditions techniques et institutionnelles (conditions pensées en termes médiologiques) permettant une véritable appropriation par la pratique, l'Équipe s'intéresse in fine à la question de la transmission du fait musical (et plus globalement artistique).

APRÈS-MIDI

Modérée par **Cédric TERZI** et **Émilie DALAGE**, GERiCO, Université Lille 3

14h00 - 14h30 **Samuel BIANCHINI**, Université de Valenciennes

/ D'APRÈS LE PUBLIC. ÉMERGENCE DE PROBLÉMATIQUES ARTISTIQUES À L'ÉPREUVE DES SPECTATEURS

Pour leur pleine réalisation, les œuvres interactives appellent le plus souvent une implication physique de leurs spectateurs. Dépendantes des faits et gestes de ces derniers, les œuvres varient dans leur résultat au point de rendre celui-ci très incertain. Des phases d'expérimentation et de réglage publiques sont alors souvent nécessaires pour mieux cerner et conditionner les possibles souhaités par l'artiste. Mais, lors de ces étapes récursives d'observation et de retour sur l'œuvre, apparaissent régulièrement des problèmes, des défauts, des inattendus en regard du projet initial et dans le rapport au public. Si certains de ces imprévus et difficultés peuvent et doivent faire l'objet de modifications, ils constituent également des dimensions à exploiter et à (re)travailler. Pour qui sait les percevoir et les considérer, ces dernières ouvrent souvent des perspectives de recherche et de création qui imposent leurs dimensions fondamentales aux confins de l'esthétique et de la technique.

À travers des exemples documentés d'installations interactives, plusieurs de ces dimensions - telles la latence, les relations inter-spectateurs, les difficultés de captation de groupe ("blobs") - seront ainsi analysées et mises en perspective pour mieux comprendre comment elles peuvent donner lieu à de nouvelles expérimentations et mises en œuvre.

14h45 - 15h15 **Emmanuel MAHE**, Orange Labs, France Télécom

/ LE SPECTATEUR DIVIDUEL

Les médias praticables, problématisés par certains artistes, nous font peut-être éprouver un mode de subjectivation émergent, transformant par exemple l'individu en dividu. En reprenant la définition du dividuel proposée par Gilles Deleuze, je montrerai comment certaines de ces créations artistiques nous font éprouver ce que Michel Foucault annonçait déjà en 1966 : «... alors on peut bien parier que l'homme s'effacerait, comme à la limite de la mer un visage de sable.» Bibliographie : DELEUZE Gilles, (1990), *Pourparlers*, 1972-1990, Ed. de Minuit, p. 242. FOUCAULT Michel, *Les Mots et les choses* (1966), Gallimard, coll. « Tel », 1990, p. 398.



15h30 - 16h00 **Anne BATIONO, Moustapha ZOUINAR**, Orange Labs, France Télécom
/ INTERAGIR AVEC UNE ŒUVRE NUMÉRIQUE : UN REGARD ERGONOMIQUE

Nous chercherons à montrer, à partir d'observations vidéo, comment l'interaction avec une installation numérique interactive se construit de manière située, en mettant l'accent sur les différentes ressources, en particulier la co-présence, qui sont mobilisées par les visiteurs dans cette construction. L'analyse portera sur une œuvre de Samuel Bianchini, « Valeurs Croisées », qui a été exposée à la biennale d'art contemporain de Rennes en 2008.

16h15 - 16h45 **Patricia LAUDATI**, Université de Valenciennes
/ LA VILLE : MÉDIA PRATICABLE

Des nouveaux espaces urbains sont en train de se configurer suite à l'inévitable intégration des nouvelles technologies de l'information et de la communication, de l'art numérique et du multimédia interactif.

Écrans tactiles, bornes interactives, œuvres d'art interactives qui s'ajoutent au mobilier urbain tous les nouveaux nés du progrès technologique envahissent et modifient les espaces de la ville ainsi que les pratiques d'usage de ces espaces.

Nous voulons analyser les interactions qui se mettent en place entre ces nouveaux espaces (et les éléments interactifs qui les restructurent) et les habitants ; entre les médias urbains, en tant que dispositifs de médiation culturelle, et les usagers, à la fois récepteurs et acteurs.

Cela veut dire aborder la question en deux temps :

- la perception de l'habitant, à travers l'image mentale qu'il se forge de l'évolution des espaces vécus ;
- l'influence que cette perception va avoir sur les pratiques d'usage de ces mêmes espaces et sur leurs modes d'appropriation.

17h00 Débat de clôture

17h30 Fin de la journée

**La journée d'étude aura lieu à la MESHS, Espace Baïetto,
2, rue des Canonniers à Lille (métro - bus Gare Lille Flandres)**





Maison européenne des sciences de l'homme et de la société
2, rue des Canoniers - 59000 Lille
Tél./Fax : 03 20 12 58 30 / 58 31
Web : www.meshs.fr