

Disposer de contre-rôles

Un entretien de Samuel Bianchini par Igor Galligo

IG : Samuel Bianchini, comment définissez-vous “l’interaction située” dans les dispositifs technologiques contemporains ?

SB : L’“interaction située” se définit principalement par une forte prise en compte du contexte, ici, en premier lieu, entre des humains et des systèmes informatisés. Si nous nous en tenons aux relations homme(s) / machine(s), les interfaces vont jouer un grand rôle à la fois pour cette relation et dans l’intégration d’éléments contextuels. Ainsi les dispositifs d’interactions gestuelles et même corporelles non-standards vont avoir tendance à être davantage situés que les configurations informatiques “bureautiques” telles que nous les avons connues jusqu’à la fin de la première décennie de notre siècle. Et certains dispositifs - comme ceux de réalité virtuelle (cave, etc.), bornes tactiles, vitrines interactives ... - par leur mode de déploiement, impliquent une interaction située dans la mesure où eux-mêmes participent fortement à la définition de leur contexte, à la création de “situations”. Si l’on peut facilement comprendre cette tendance, le terme de “situé” pose plus de problèmes dans sa relation au “localisé”. Se miniaturisant et s’interconnectant, une autre dynamique (possiblement complémentaire à la première) est aujourd’hui très présente dans nos sociétés : à la notion de dispositif “apparatus” (agencement, voire environnement dans lequel nous sommes intégrés) se conjugue la notion de dispositif “device” (objet que nous pouvons embarquer avec nous, intégrer à nous). Si les devices sont d’apparence plus circonscrits, ils offrent de plus en plus de possibilités d’interactions intégrant de multiples capteurs (vitesse, orientation, etc.) et surtout la possibilité d’être géolocalisé en faisant partie d’un apparatus à l’échelle planétaire, tel le GPS. L’“interaction située”, en registre de mobilité, pose plus de questions car elle est contextualisée, mais dans un contexte qui va encore davantage varier puisque l’acteur humain est en situation de mobilité. Le “situé” au sens de “in situ” est plus classique, tout en intégrant de nombreuses variables contextuelles. Ce qui relève de l’installation est du côté de l’“in situ”. Le “situé” est très souvent présent dans les dispositifs contemporains.

IG : L’interaction située, grâce à la captation à distance qui permet de prendre une distance avec un dispositif, est la modalité qui m’interpelle le plus. Une nouvelle liberté de mouvement devient possible, tandis qu’auparavant la réalisation des actions du performer nécessitait son action sur un boîtier, un ordinateur.

SB : Il y a une forme d’autonomisation du corps par rapport à la machine, dans une relation qui s’est débarrassée de l’obligation de taper sur des touches ou même de saisir une souris. Mais l’interaction située n’exclut en rien la tactilité. Si le corps peut interagir à distance, le toucher peut devenir un moment particulier de cette interaction. Et, entre le toucher discontinu (selon un processus de discrétisation) que l’on peut produire sur les touches d’un clavier et le toucher continu sous la forme d’une caresse, il y a déjà une grande différence. Il faut à la fois distinguer les modes d’interaction et les envisager dans le même temps sur un mode complémentaire et possiblement graduel comme je le soulignais dans un texte intitulé

*De l'expérimental à l'expérimentable*¹ : une interaction à distance peut nous conduire à un mode d'interaction par le toucher.

IG : La catégorie de recherche "image/action" me semble fondamentale de votre travail. Dans un essai intitulé *Image interactive : stratégies de manipulation*, vous écrivez : « En associant programme et geste, les images interactives font se coupler, dans leurs possibilités de manipulation, l'image et l'action, la représentation et la réalité physique. Les créateurs déploient des stratégies pour prévoir et parfois conditionner les gestes des spectateurs qui activeront leurs images. »² Mais ce conditionnement des gestes de l'individu à la modélisation algorithmique du créateur n'est-elle pas plus critiquable moralement que la passivité contemplative traditionnelle que l'art interactif entend généralement dépasser ?

SB : Une part de mon travail porte sur les rapports entre l'image et l'action. De fait, l'interaction, en particulier située, redéfinit complètement notre relation, non seulement aux images, mais également aux médias. Les nouveaux médias commencent à gagner le grand public à partir des années 1990 : par exemple, en France, les cédéroms font leur apparition auprès du plus grand nombre en 1993 et le web en 1995. Le paradigme médiatique qui s'impose de plus en plus relève du jeu vidéo et des réseaux (basés sur internet), reléguant les médias linéaires que sont le cinéma et la télévision à des rôles progressivement secondaires. Mais comme le livre perdure, le cinéma perdurera, la télévision aussi. Toutefois, un autre paradigme prépondérant arrive au-dessus des précédents. Quand on voit des enfants de deux ans qui touchent l'écran parce qu'il est tactile, cela leur semble normal, c'est l'inverse qui ne l'est pas. Pourront-ils même bientôt imaginer une image non tactile et "non-clicable" ? La tactilité est un registre de relation à l'image qui s'impose aujourd'hui comme étant naturel, mais qui change tout, et en particulier les moyens qu'on se donne pour représenter notre réel. L'image devient aussi un objet, comme l'explique Jean-Louis Weissberg. Il y a une hybridation très forte entre la représentation symbolique et la réalité physique. L'un des traits principaux de ce nouveau paradigme médiatique consiste à conjuguer des modes de représentations et des modes opératoires. Différents types de rapports aux médias sont alors possibles. Soit le spectateur se laisse entraîner par le media, au risque de s'oublier avec les dangers que cela représente. Soit, à l'inverse, on peut avoir une remontée des médias vers des activités physiques pour conditionner ces dernières ou pour donner des prises à l'action. Il y a des échanges entre les modes de représentations symboliques et la réalité tangible par le biais d'opérations de passage de l'un à l'autre, de mixité.

IG : Vous faisiez allusion aux comportements des enfants qui touchent l'écran de la télévision. Sur l'écran de la télé, il ne se passe rien pour le moment, car nous n'interagissons encore avec lui qu'en appuyant sur une télécommande. Cette "impulsion infantile" à vouloir tout toucher est-elle un élément de réflexion qui vous intéresse pour repenser notre interaction avec les médias ?

SB : Aujourd'hui les enfants sont pris dans un contexte médiatique général qui favorise un rapport tactile aux images. Ce contexte culturel s'impose et prépare le monde de demain.

¹ Samuel Bianchini, *Exp. - De l'expérimental à l'expérimentable*, in *In actu - De l'expérimental dans l'art*, Elie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan (sous la dir.), Éd. Les presses du réel, Dijon, 2009, pp. 285-304.

² Samuel Bianchini, *Image interactive : stratégies de manipulation*, in *Actes du Colloque Artmedia VIII, De l'Esthétique de la communication au Net art*, Mario Costa (sous la dir.), publiés en version électronique [http://www.olats.org/projetpart/artmedia/2002/mono_index.php] par Leonardo / Olats [L'observatoire Leonardo des arts et des techno-sciences] et en version papier dans la revue *Ligeia*, numéro 45-46-47-48, "Art et multimédia", juillet-décembre 2003, pp. 50-56.

Même si mes recherches me poussent à passer par des penseurs qui ont travaillé sur la psychologie de l'enfant (en particulier Donald Winnicott et Serge Tisseron), je n'ai pas d'intérêt particulier pour un travail à destination des enfants. Mes travaux appellent une forme de réflexivité qui se construit avec l'interaction et cette réflexivité est encore peu présente à un stade infantile. L'enfant reste à un premier degré qui sera plutôt ludique et qui peut même faire relativement abstraction des images et des symboles manipulés, car ils ne perçoivent pas encore leurs significations subtiles ou culturelles. Si l'on considère par exemple mon installation *D'autant qu'à plusieurs*, les petits personnages, une fois activés par le spectateur, sont souvent d'abord perçus comme produisant une joyeuse "ola", alors qu'en fait une ambivalence existe quant aux mouvements de cette foule, qui peuvent être perçus comme fascisants. L'enfant passera à côté de cette ambivalence.

Concernant la critique de la "passivité contemplative" par l'art interactif, je me suis toujours refusé d'accepter cette caricature de l'art interactif "anti-passif" et "anti-contemplatif" qui prétendrait remettre les spectateurs en action. Nous ne sommes jamais passifs : il suffit de lire *Le cinéma ou l'homme imaginaire* d'Edgar Morin, ou *En sortant du cinéma* de Roland Barthes, ou encore Jonathan Crary et *L'art de l'observateur*, pour réaliser à quel point précisément, l'individu est toujours actif. Cependant, il est intéressant de noter que lorsqu'un dispositif médiatique inhibe certaines possibilités d'action, comme l'action physique, il pousse le spectateur à déployer d'autres modalités de participation, d'ordre affectif par exemple. C'est ce que remarquent très bien Morin ou Barthes, à propos du cinéma. S'il y a une inhibition de l'activité physique, elle se fait généralement au profit d'une suractivité psychique. La question que je pose à "l'interaction située", qui conduit à une implication du corps, consiste à savoir comment se renégocient, se réinvestissent des participations affectives - similaires à celles que l'on peut ressentir au cinéma, telles que l'identification ou la projection - en concomitance avec des participations actives. Selon moi, il s'agit plutôt de penser ces rapports-là, contre toutes les modalités contemplatives générées par la normalisation des espaces d'expositions muséaux : ne pas avoir le droit de toucher, garder une certaine distance. Que se passe-t-il à partir du moment où l'on change ce régime pour amener à un régime actif en brisant certaines normes relationnelles intégrées dans la conception du dispositif ? Peut-on contempler en étant physiquement hyperactif ? Je pense que oui. Dans certains sports, comme la natation, on peut être contemplatif tout en étant très actif physiquement. Pourquoi apprendre un texte en marchant ? Je ne fais pas de rupture entre la contemplation et l'action.

IG : Pour revenir au sujet de la tactilité (une modalité particulière de l'action) et à sa supposée opposition avec la contemplation, un élément sociologique intéressant serait de prendre en compte les analyses de Norbert Elias développées dans *La civilisation des mœurs* démontrant que l'éducation à la civilité consiste notamment dans l'intériorisation d'une inhibition de sa tactilité. L'enfant doit apprendre à "ne pas toucher avec ses mains". Pierre Bourdieu, dans *La distinction* explique en outre que l'éducation contre la tactilité est un critère de distinction sociale : les catégories sociales "supérieures" entendraient se distinguer socialement par l'inhibition de leur tactilité, liée à une dévalorisation des activités manuelles réservées aux catégories sociales "inférieures", et à une valorisation des activités spirituelles ? Dans l'histoire de nos mœurs, la tactilité semble ainsi avoir été dévalorisée au profit de la contemplation, jouissance plus spirituelle. Le design d'interaction, et a fortiori d'interaction située, ambitionne-t-il alors de transformer ces comportements, mœurs et valeurs formés au fil des siècles ?

SB : Il est certain qu'une part de nos sociétés s'est construite sur un rapport à l'icône, à la sacralité, à la distance qu'imposent les bonnes mœurs. Mais, de fortes évolutions sont à prendre en compte quant à nos rapports à l'image, comme Serge Tisseron l'analyse si bien. Il considère l'image comme un espace permettant d'y entrer et d'en sortir, avant d'être un ensemble de signes sur une surface tel que le concevrait une approche relevant davantage de la sémiologie. Néanmoins, Serge Tisseron dit à juste titre que l'immersion dans l'image pose problème, lorsque l'individu ne sait plus qu'il est dedans et qu'il peut en sortir. Là, l'image devient aliénante comme lorsque certains sont littéralement plongés dans les jeux vidéo. Avec l'interactivité, dans une démarche artistique, il s'agit de penser cette relation d'entrée et de sortie dans et de l'image, et de permettre une réflexivité.

IG : Partant de cette critique de l'immersion, qui placerait l'individu à l'intérieur d'une image dont il n'arriverait plus à sortir, pourrait-on opposer l'interactivité à l'immersion ? L'interactivité permettrait-elle alors de rétablir une distance avec un objet, dont on pourra penser les valeurs : réflexives, proprioceptives, critiques, ludiques, érotiques, etc. ?

SB : L'interactivité peut aussi décupler le facteur immersif. C'est souvent ce qui se passe avec les jeux vidéo : « je crois encore plus à l'image parce que je peux agir avec, voire dedans ». À partir d'un certain moment, il y a un redoublement de la vectorisation par la représentation symbolique et par la représentation physique, avec cette expérience qui progressivement bascule dangereusement de l'autre côté de l'écran. L'interactivité peut amener, au contraire, de la résistance, en œuvrant avec cela pour créer des disjonctions et des interrogations. Ce qui m'intéresse, c'est de créer les conditions d'un entraînement tout en posant simultanément les conditions d'une réflexivité selon différentes stratégies, différents rythmes, selon des modes alternatifs, oscillatoires, variables, mais toujours dynamiques. Ces expériences interactives nous permettent alors de mieux ressentir et comprendre ce qui est en train de se jouer dans notre rapport à un média, et de mieux nous positionner par rapport à ce paradigme médiatique. L'interactivité est constamment dans ce registre ambivalent : il y a à la fois un ensemble de dangers et un potentiel émancipateur, une possibilité de contrôle en même temps qu'une possibilité de résistance voire de contre-rôles sur le contrôle.

IG : Dans l'expérience interactive, ne pourrait-on pas alors penser la performativité comme ce qui viendrait nous libérer d'une immersion dangereuse ? Y'aurait-il une spécificité de l'interactivité performatrice ?

SB : Si on reprend la notion de performativité, dans son acception linguistique d'abord, elle questionne la façon dont le symbolique devient opératoire. Comment une forme symbolique devient-elle agissante sur la réalité physique ? Au cœur de cela, nous trouvons le fondement de l'informatique. Voilà pourquoi la performativité est si présente dans nos sociétés, et en particulier dans nos dispositifs informatisés. Aujourd'hui, toute l'entreprise informatique consiste à indexer le symbolique et l'opératoire dans un sens ou dans l'autre. En informatique, on passe traditionnellement du symbolique vers l'opératoire. John Langshaw Austin disait : « Quand dire, c'est faire ». Moi j'ai noté qu'il existait aussi l'inverse : « Quand faire, c'est dire ». Et, c'est plus particulièrement ce sens-là qui m'intéresse : le passage d'un geste physique qui produit du symbolique, c'est ce que j'appelle "performance"³. Le potentiel physique doit rencontrer le potentiel symbolique du dispositif : comment l'un passe-t-il dans

³ Samuel Bianchini, *La performance. Quand faire, c'est dire*, in *L'Ère post-média. Arts, Humanités digitales et Cultures numériques*, Jean-Paul Fourmentraux (sous la dir.), Éd. Hermann, coll. "Cultures numériques", Paris, 2012, pp. 137-162.

l'autre ? Comment traduire l'activité physique en symbolique ? Et comment le symbolique peut-il remonter vers l'environnement physique ? La performativité est au centre de tout cela. On peut difficilement imaginer l'interactivité sans performativité.

IG : Le terme de "coprésence" récurrent dans votre texte *Image interactive : stratégies de manipulation* m'avait surpris. Je vous cite : « Animer l'image nous anime en même temps. Faire coïncider notre état et celui de l'image crée un état d'ensemble dans le présent (un temps réel), affirme une situation de coprésence, c'est-à-dire aussi et surtout assure notre présence à nous-mêmes »⁴. Si l'interactivité permet à l'individu de recréer une distance avec les images, cette "coprésence" à l'image ne l'oblige-t-elle pas cependant à vivre toujours avec l'image, à y être aliéné – ce dont se plaignent pourtant beaucoup de métropolitains, à travers l'envahissement des images publicitaires qui réduit notre tolérance générale aux images ?

SB : Mon défi est d'être sur l'affirmation d'une coprésence qui n'est pas aliénante, mais qui nous ramène à une présence à nous-même, à une forme première d'attention. Lorsque nous sommes présents à nous-même, nous sommes à l'opposé de l'aliénation. L'aliénation, c'est l'oubli de soi. On peut s'oublier dans certains jeux vidéo, dans certaines scènes immersives, mais dans mon travail, je propose souvent une réflexivité, au sens physique et intellectuel du terme. J'essaie de mobiliser l'individu et en même temps de lui donner la possibilité de prendre de la distance. Ma position est assez brechtienne. Il y a constamment un va-et-vient, une tension. On adhère, et, en même temps, on ne peut pas adhérer. C'est précisément parce qu'il y a une possibilité de ne pas adhérer, que l'on peut adhérer. C'est brechtien.

IG : « Animer l'image nous anime en même temps » : présumez-vous que l'individu ne peut "s'animer" sans image ? Ce serait tout de même une déclaration forte ! De plus, l'individu doit-il "s'animer" telle une image ? Y a-t-il une philosophie de la vie et de l'action sous-jacente à votre propos ?

SB : Une pulsion motrice de l'individu se manifeste lorsqu'il "donne de la vie" à quelque chose. Si je considère mes trois premières réalisations interactives (*Sniper*, *Ta garde* et *D'autant qu'à plusieurs*), *Ta garde* est une installation très sèche. L'animation est désagréable. En produisant une impossibilité d'animer, ce dispositif suscite de l'énerverment chez son activateur. *Sniper* est un dispositif qui se construit dans un lien singulier à l'animation puisqu'il s'agit d'animer une image qui fait passer sans cesse son sujet de la vie à la mort, et vice versa. Peut-on réanimer l'image, la faire revivre ? C'est une des problématiques de *Sniper*. Avec *D'autant qu'à plusieurs*, on anime à outrance, on anime une foule, avec facilité, elle répond au moindre de nos gestes. Chaque fois que je démarre *D'autant qu'à plusieurs* dans une exposition, les techniciens viennent jouer avec l'installation. Mais beaucoup plus rarement avec *Ta garde*. Pourquoi ? Car il y a une réjouissance dans notre capacité à transmettre de la vie, à produire du vivant, de l'animé. Et cela nous rassure sur notre propre capacité à être vivant. Il y a une corrélation entre l'animation que l'on peut produire et le sentiment de notre propre animation.

IG : Anne Cauquelin écrivait dans *In Situ*, un article paru sur "le vif" dans un recueil intitulé *Dialogues sur l'art et la technologie, autour d'Edmond Couchot*⁵ : « Le vif capte le

⁴ Samuel Bianchini, *Image interactive : stratégies de manipulation*, Op. Cit.

⁵ Anne Cauquelin, *In situ* in *Dialogues sur l'art et la technologie, autour d'Edmond Couchot*, François Soulages (sous la dir.), Éd. L'harmattan, Paris, 2001.

mouvement en train de se faire et ne fige pas une position. [...] Le vif réclame du flux, du courant. L'espace où se produit le vif, et qu'il exige, pourrait être dit "lieu" et suite de lieux, plutôt qu'espace statique »⁶. L'interaction située parce qu'elle libère aussi l'individu d'un rapport tactile à une interface, ne permet-elle pas au "vif", tel que le définit Anne Cauquelin, de s'exprimer dans l'espace du dispositif interactif ?

SB : J'entends bien ce que dit Anne Cauquelin, mais je me méfie de cette notion de flux. Précisément, ce qui est intéressant dans la relation entre le flux et l'interaction, c'est que le flux n'est pas continu. C'est la variabilité dans le flux qui devient intéressante. Il y a un plaisir dans cette variabilité du flux. La variation corporelle est aussi une variation temporelle. Comment j'imprime un rythme ? Comment j'accélère ? Comment je décélère ? Dans les jeux vidéo, ces problématiques sont très présentes. Il y a une fluctuation du flux, j'allais dire. Il y a des moments de très fortes concentrations et des moments de relâchement. Lorsqu'on a conquis un espace d'un jeu vidéo (par ex. FPS), on retourne s'y balader pour vérifier à la fois qu'on a bien "tout nettoyé", qu'il n'y a plus d'aliens, et en même temps, c'est une récompense. Il y a une entrée et une jouissance dans un temps libéré et un relâchement de l'attention. Les formes de temporalité sont variables, plus ou moins tendues, plus ou moins denses. Il faut ramener de l'espace dans le temps, de la variabilité dans le temps. Le "vif" pourrait provenir de là.

IG : « C'est en se faisant lui-même rouage et "organe" de la machine que le spectateur peut participer. »⁷ écrit Florence de Mèredieu. L'interactivité pourrait-elle être envisagée comme une réhabilitation totale des moyens et facultés humaines dans les rapports de l'individu à l'image ? Cette réflexion que vous formulez dans l'essai précité m'y fait penser : « [Il y a un] lieu de négociation avec l'image, cette place dans laquelle on opère et par laquelle l'emprise sur l'image peut se conjuguer avec une prise de conscience. C'est bien d'opérations, physiques et intellectuelles, dont il s'agit avant tout. Ces propositions militent pour que le vaste théâtre des opérations, nos réalités, nous appartiennent et se substituent en tant que telles à l'idée résignée d'une représentation déjà donnée et toujours subie. »⁸ Mais sommes-nous résignés de cette réduction de nos rapports avec l'image à une représentation déjà donnée et toujours subie ? Les spectateurs se plaignent-ils de leur statut contemplatif que l'on a associé (à tort ou à raison) à une certaine passivité ?

SB : C'est encore en partie vrai, mais le statut de l'image change. On est dans un entre deux. L'image comme preuve de vérité et de réalité est une croyance exploitée par le marketing il y a 20 ou 30 ans. Il faut se souvenir des annonces qui écrivaient : « vu à la télé ». Aujourd'hui si l'on voyait « vu à la télé » sur une publicité, cela paraîtrait étrange, douteux, voire comique. Les choses sont en train d'évoluer, et nous sommes de moins en moins dans un rapport d'image diffusée ("broadcastée"), à laquelle nous serions tenus d'adhérer. Le public développe de nouvelles facultés de résistance, il a appris à douter de l'image. Il y a eu un temps de croyance qui provoquait la résignation et la soumission face à l'image, parce que nous n'avions plus la possibilité de jouer en contre. Or, les médias actuels nous offrent cette possibilité, de potentiels "contre-rôles". Mais contrôle et contre-rôles se tiennent mutuellement. Le texte sur *Les sociétés de contrôle* de Gilles Deleuze est vraiment juste sur ce point : comment passe-t-on d'un paradigme de la société de surveillance à un paradigme de la société de contrôle ? Dans cette même dynamique, on peut aussi penser un

⁶ Idem, p. 29.

⁷ Florence de Mèredieu, *Arts et nouvelles technologies, art, vidéo, art numérique*, Éd. Larousse, Paris, 2003, p.158

⁸ Samuel Bianchini, *Image interactive : stratégies de manipulation*, Op. Cit.

passage d'une société du spectacle mass-médiatique à une société en réseau, médiatique également. Comment envisager le passage d'une société incarnée par un système médiatique centralisé pour être diffusé, à un système qui est complètement différent, et qui procède lui beaucoup plus par contrôle, par suivi, par traçabilité, par individualisation, et par "dividution", puisque Deleuze parle de dividual. Mais à nouveau, dans la dynamique de Guattari, il faut aussi penser les post-médias et les contre-rôles qu'ils offrent. Ainsi, nous ne sommes plus dans une représentation déjà donnée, mais dans une représentation qui est progressivement à co-construire. Il y a une lutte entre le "déjà donné" de la représentation et la représentation qui ne va pouvoir s'accomplir que dans une relation active avec celui qui va la regarder, la réaliser. La représentation actuelle doit être pensée dans son incomplétude, elle est au conditionnel. Et cette lutte entre ces deux systèmes se retrouve plus largement dans le conflit entre les systèmes médiatiques traditionnels du 20^{ème} siècle et les systèmes médiatiques actuels, les premiers étant sur un mode constatif, là où les seconds sont du côté du performatif. C'est, je crois aussi, fondamentalement, un conflit latent dans les arts contemporains.

IG : Si "l'interactivité située" impose toujours un espace de jeu déterminé, elle peut cependant libérer l'individu d'un rapport tactile autrefois nécessaire au dispositif interactif (non-situé) ? Dans l'histoire du dispositif interactif, le dispositif interactif situé n'apparaîtrait-il pas comme un progrès en venant libérer progressivement l'utilisateur, ou le spectateur, d'un écran, d'un boîtier ?

SB : Oui, en tout cas c'est ce qu'on peut observer dans le jeu vidéo. En 2008, avec l'apparition de la *Kinect*, et la *Wii* auparavant, nous sommes passés de modes de manipulation avec des joysticks à de "l'embarqué", sans fil, puis à plus d'"embarqué" du tout. Dans les arts, on peut constater, plus tôt d'ailleurs, le même type d'évolution : à partir des années soixante, l'installation va produire une forme de relation esthétique, d'expérience esthétique beaucoup moins frontale, qui nécessite de rentrer dans les œuvres, d'en sortir, de les considérer de différents points de vue. Il y a une complexification, un enrichissement, et en même temps une façon de conduire le corps, de le conditionner. On a toujours cette ambivalence. Est-ce qu'un couloir de Bruce Nauman est libérateur ? Je ne le sais pas. En tout cas, nous passons dans un couloir, et le couloir nous oblige à bouger nos épaules, à adopter certaines postures. Il nous oblige. Chez Dan Graham, dans *Present Continuous Past(s)*, il nous oblige aussi. Pour autant, Dan Graham qualifierait-il son œuvre...

IG : ...d'aliénante.

SB : J'en doute, surtout que celle-ci joue d'une latence particulièrement propice à la réflexivité. Mais elle est réflexive à partir de ces conditions initiales, contre celles-ci pourrait-on dire. Dans tous les cas, il y a une libération progressive du geste dans la relation au dispositif technique. Le revers de la médaille, c'est que nous sommes aujourd'hui capables de contrôler des gestes de moins en moins en prise directe avec les dispositifs. Nous sommes capables d'interagir avec la machine, mais la machine est aussi susceptible d'analyser nos gestes pour donner lieu à une relation de l'ordre du contrôle. Il y a toujours ce double versant. C'est pour cela que j'aime utiliser cette expression : "la mise en scène du spectateur". Est-ce que c'est au sens actif ou est-ce que c'est au sens passif ? Ces technologies permettent aux spectateurs de prendre aisément la main sur les choses tout en libérant le geste et, en même temps, conditionnent et contrôlent de plus en plus ces gestes.

IG : Vous revendiquez souvent la variabilité de la temporalité dans l'utilisation du dispositif. Cependant cette variabilité n'individualise-t-elle pas aussi notre rapport au dispositif ? Les dispositifs médiatiques classiques, je pense à la télé et en particulier à l'évènement du journal télévisé de 20h, ne nous permettaient-ils pas de nous retrouver à plusieurs autour d'un dispositif qui favorise un rapport collectif ? Certes, il synchronise aussi les consciences, pour le dire avec Bernard Stiegler, mais d'un autre côté, il crée du lien social ? L'interactivité ne nous mène-t-elle pas alors à une individualisation de notre rapport au dispositif, à l'image, qui fragmente certains rapports collectifs ?

SB : On peut avoir quelques doutes sur la qualité du lien social devant l'écran de télévision. D'ailleurs, la qualité de ce lien social est certainement fonction de la qualité événementielle. Sur de grands matchs de sport, par exemple, le lien se trouve amplifié par les relations en temps réel à l'évènement et à la communauté. Est-il pour autant de plus grande qualité ? Et surtout, à la façon des jeux du cirque, n'est-il pas lien et mobilisation de divertissement ? C'est, de fait, la spécificité de la télévision que de permettre cette synchronicité, surtout quand elle est liée à ce type d'évènement. Le match de foot est l'évènement télévisuel par excellence. Mon travail sur *Training center* portait précisément sur la confrontation des deux paradigmes mentionnés tout à l'heure, ici exprimés sous l'angle du temps commun, partagé via la situation mass-médiatique exemplaire (le match de foot) et le temps individualisé des nouveaux médias. Comment prendre le ballon à la main pour changer le cours du match ? Comment reprendre la main sur le média, pour débrayer de la situation de synchronicité existante dans cet évènement sportif, dans les mass-médias ? Mais, oui, je souscris à ce que vous dites. Il y a un risque d'individualisation des comportements par le biais de l'interactivité, malgré le développement des soi-disant réseaux sociaux, utilisant aussi bien le temps réel que le temps différé : "alone together" ? Et nous devons aussi penser aux environnements partagés. Si le jeu *Second life* va très mal aujourd'hui, je suis quasiment sûr que ce type de dispositif va rebondir. Peut-être pas sous la forme de *Second Life*, mais sous d'autres formes (comme *realXtend* par exemple). Cette relation de l'environnement partagé dans un espace dit "virtuel", permet de partager son temps avec d'autres individus dans des modalités temporelles qui ne relèvent pas forcément de la synchronicité. Il y a un partage d'un même espace-temps qui est très imaginaire et en même temps matérialisé par un dispositif partagé. Un des enjeux de ces formes "d'interactivité située", "resituée" devrais-je dire, consiste donc à se demander comment ces "interactivités (re)situées" s'articulent dans la relation à "l'interactivité distribuée" (celle qui implique des acteurs situés dans des lieux différents). La relation de l'individu au collectif est une des dimensions particulièrement importantes à investir sur l'interactivité. La dimension collective est très travaillée dans les travaux menés sur les réseaux, mais reste assez ignorée du côté de "l'interactivité située", c'est-à-dire d'une interactivité existante dans une situation donnée. Une "interactivité située", est le plus souvent une interactivité "singulière" ; elle consiste rarement en une multiplicité "d'interactivités situées" interopérant. Cette situation dans laquelle l'interactivité est le fruit de plusieurs personnes et même d'un grand nombre de personnes simultanément, associe une logique de dispositifs "devices" à celle de dispositifs "apparatus". C'est une thématique de recherche vraiment complexe et assez récente⁹. À partir des années 2000, on voit la chose apparaître, avec des évènements comme les "flash mobs". Un groupe comme le *Chaos Computer Club* commence à proposer aussi des dispositifs situés et partagés à l'échelle de la ville, sur de grands bâtiments, comme pour la première Nuit Blanche à Paris en 2002,

⁹ Ce sont ces questions et dispositifs que nous développons dans l'axe *Large Group Interaction* du programme de recherche *Reflective Interaction* de l'EnsadLab (laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs) et plus particulièrement encore dans le cadre du projet de recherche Cosima (Collaborative Situated Media - ANR-13-CORD-0010) soutenu par l'Agence nationale de la recherche.

avec l'œuvre *Blinkenlights*. Se joue ici une relation qui couple deux approches du dispositif, au sens du dispositif "apparatus" et du dispositif "device". C'est la combinaison des deux qui peut permettre l'interactivité individualisée et collective à la fois. On le voit avec cette œuvre du *Chaos Computer Club* : c'est le téléphone portable qui va nous donner les moyens d'opérer, individuellement et ensemble, sur un bâtiment devenu un très grand écran. Nous sommes vraiment dans "l'interactivité située", dans ce qu'il y a de plus situé, à l'échelle d'un bâtiment, d'un monument, et en même temps, chacun a de quoi opérer. Cette configuration socio-technique est extrêmement intéressante pour penser une interactivité qui soit à la fois individualisée et une interactivité de groupe. De fait, elle a un caractère politique, car il s'agit aussi de tenter de former une communauté momentanée.

Les derniers smartphones intègrent des capteurs qui sont plus puissants que ceux d'une *Wii*. Mais la *Wii*, puisqu'elle est rattachée à un dispositif situé, au sens le plus classique du terme, est ancrée dans un espace. Elle repose sur une relation entre le capteur embarqué et sa console qui détermine un espace fixe de captation. L'espace est donné et il est stabilisé. Alors que dans le cas des smartphones, l'espace est beaucoup plus relatif, on peut être en déplacement. Il y a donc une interactivité située en déplacement, une mobilité sur place et une mobilité en déplacement, une interactivité située et une interactivité géolocalisée. Il y a donc bien une tension entre le localisé et le situé : comment penser le contexte de façon "in situ", en déplacement, une place qui se déplace ?

IG : La conception de la cognition incarnée considère que les représentations mentales débordent le cerveau et sont partiellement déterminées par l'ensemble du corps, tandis que la cognition située considère que les représentations débordent le corps et sont partiellement déterminées par sa situation dans un environnement. "L'interaction située" à la différence de l'interaction (stricto sensu), ne prend-elle pas en compte une donnée scientifique nouvelle dans la compréhension de la cognition, et des actions qui en découlent, à savoir que la cognition est aussi le produit d'une expérience corporelle et environnementale (située)? Ainsi, "l'interactivité située" ne pourrait-elle pas se penser comme une expérience de la cognition incarnée et située par l'intermédiaire d'un dispositif technologique ?

SB : Nous sommes très cérébraux, nous les occidentaux. Sans parler du rapport au corps qui peut être lié à des questions religieuses et / ou culturelles. Cette attention au corps dans l'art interactif (embodiment) existe depuis les années 80 et ne cesse de s'intensifier. Le geste, le corps ont à voir avec la pensée. Il n'y a pas de séparation entre une activité qui serait purement intellectuelle et une autre qui serait purement corporelle, indépendante de l'intellect. Les deux sont très liées. Même si l'embodiment peut se jouer de façon plus fondamentale, retenons tout de même un exemple ; il y a des mouvements, des gestes, qui peuvent se charger de symbolique. On parle d'arme par destination en droit : un rouleau à pâtisserie qui devient une matraque, parce que c'est l'usage qui en a été fait. Avec l'interactivité beaucoup de gestes sont des gestes par destination. Comment un simple geste d'accès à une image, ce geste dans sa rencontre symbolique avec l'image, par exemple dans *Sniper*, va-t-il se charger de sens ? Initialement, c'est d'abord un geste qui cherche à produire quelque chose, qui est vectorisé par cette intentionnalité, mais après, en se chargeant de sens - par exemple en passant ici, avec *Sniper*, d'un geste de désignation à un geste de visée, voire de tir -, il va devenir autre, quitte à s'inhiber. C'est intéressant cette tension. Parfois, c'est en pensant le geste qu'on le réalise moins bien. La pensée du geste peut inhiber le geste. Mais cette inhibition peut produire de la réflexivité, de l'attention qui peut (re)devenir intention, c'est-à-dire préparation à une nouvelle action.

IG : On oublie souvent d'ailleurs que "dispositif" et "disposition" ont la même origine étymologique, et que le dispositif détermine une disposition du corps, incluant l'esprit. Je voudrais à présent citer Edmond Couchot sur l'interactivité située et la pensée du corps, dans un ouvrage collectif qui lui a été consacré : « L'évolution de l'interactivité se rapproche de l'évolution de la cybernétique. Alors que la "première cybernétique" s'interrogeait sur les notions de contrôle et de communication (chez l'animal et dans la machine) et d'information, la seconde cybernétique s'interroge davantage sur les notions d'auto-organisation, de structures émergentes, de réseaux, d'adaptation et d'évolution. D'une manière analogue, tandis que la première interactivité s'intéressait aux interactions entre l'ordinateur et l'homme sur le modèle stimulus-réponse ou action-réaction (feed-back), la seconde s'intéresse davantage à l'action en tant qu'elle est guidée par la perception, à la corporéité et aux processus sensori-moteurs, à l'autonomie (ou à l'autopoïèse). Aux modèles physiques et mécaniques simples de la première s'opposent et / ou s'ajoutent les modèles issus des sciences cognitives ou des sciences du vivant. »¹⁰

SB : Le passage du contrôle automatisé au vivant, pour le dire vite - est très juste. Et à vrai dire, beaucoup de travaux relèvent d'une hybridation entre l'approche de la première et de la seconde cybernétique telles qu'Edmond Couchot les mentionne. Néanmoins, la première cybernétique - y compris avec les apports de personnalités comme Jack Burnham ou Gordon Pask - qui ont assuré un passage de la cybernétique vers l'art, est encore une source importante de recherche et de création.

IG : Et Edmond Couchot de poursuivre « Déjà quelques artistes, assez peu nombreux il est vrai, se sont saisis de ces techniques [...] Ils vous diront que leur but n'est toutefois pas de créer quelques clones humains plus perfectionnés, plus proches de leur modèle, mais de nous faire réfléchir sur notre propre corps et sur ces mécanismes perceptifs, d'en explorer les limites, les singularités inaliénables : de revenir à une « pensée du corps » qui a déserté une large partie de l'art contemporain, y compris dans l'art numérique où tout n'est pas à sauver.»¹¹

SB : Edmond Couchot est un passeur entre le monde de la science, de la technique, et celui de l'art, ce qui est extrêmement précieux. Mais je suis en désaccord avec son opinion sur les productions artistiques contemporaines. Lorsqu'il écrit : « de revenir à une "pensée du corps" qui a déserté une large partie de l'art contemporain », je ne vois pas à quoi il fait allusion et ce qu'il veut dire : que fait-il des performances et des installations ? De plus, il retient l'art numérique comme catégorie. Ce qui n'est pas mon cas.

Avec ce qui est nommé "art numérique", parfois, ce qui me gêne, c'est la sur-symbolisation dans l'explication du dispositif et l'inadéquation entre le dispositif et le symbolique. Ou, et c'est une dominante actuellement, sous prétexte de créer des dispositifs ambiants, un abandon du symbolique au profit d'une expérience esthétique aussi "émotionnalisante" que divertissante (fumigènes, effets lumineux et infra-basse par exemple). Lorsque des éléments de représentation symbolique sont présents, un élément de critique, un critère, consiste à se demander s'il y a une adéquation entre les conditions d'activité corporelle et les contenus symboliques qui sont donnés à manipuler. S'il s'agit seulement de conditions d'accès pour des contenus n'ayant aucun rapport avec ces conditions, généralement, ce ne sont pas des œuvres très intéressantes. L'installation la plus pertinente de Jeffrey Shaw est certainement

¹⁰ Edmond Couchot, *Pour une pensée de la transversalité* in *Dialogues sur l'art et la technologie, autour d'Edmond Couchot*, François Soulages (sous la dir.), Éd. L'harmattan, Paris, 2001, pp.155, 156.

¹¹ Idem, p. 156.

Le Veau d'or, parce qu'il y a une tension dans l'adéquation entre les mouvements qui sont produits chez le public et l'image qui est manipulée, le public étant même amené à se prosterner devant l'image et son dispositif, compte tenu des conditions de manipulation que cette image convoque, pour la voir. Il y a un rapport puissant entre le dispositif, l'activité gestuelle et les représentations manipulées.

IG : Alain Milon a des propos très critiques à l'égard de l'art interactif et de sa modélisation du mouvement : « Qu'advient-il [...] du corps puisque dans la plupart des installations numériques, le corps est réduit à quelque chose sans vécu ? C'est un corps soumis à une puissance algorithmique dans laquelle la combinatoire l'emporte sur tout le reste. Il n'y a pas de corps, pas de vécu, pas d'expérience, mais une sorte d'abandon qui mène à la disparition de ce qui fait la figure d'un corps, à savoir sa puissance d'action »¹². L'interactivité située ne réduit-elle pas en effet le corps à un calcul algorithmique programmé et programmatique qui réduit la liberté du performer, en déterminant, dans une certaine mesure, ses actions ? L'interactivité est pensée en fonction d'une sélection et d'une discrimination de gestes. Ainsi, ce n'est pas un corps qui est vraiment le sujet de l'interactivité, mais un corps aux potentialités réduites, choisies, sans plasticité et réifié. S'agit-il encore d'un corps humain ? Et au niveau symbolique, quelle place l'algorithme laisse-t-il à l'action herméneutique du performer ?

SB : L'interactivité fonctionne dans les deux sens. Elle nous offre plus de liberté, et en même temps permet le contrôle. L'art des dispositifs interactifs interroge nos conditions d'actions. Et nos conditions actuelles sont pour une bonne part des conditions techniques. Aujourd'hui, nous sommes dans une société extrêmement technique. Il suffit de regarder autour de nous : les hommes sont des êtres symboliques et techniques. Sans symbolisme et sans technique, je ne sais pas trop ce que l'on est. Et la technologie, au-delà d'un discours sur la technique, en deçà même, entremêle langage et technique, au risque de nous prendre à notre propre jeu, dans ses mailles.

IG : Sur ces questions concernant la relation entre l'art interactif et les dispositifs de contrôle, vous ajoutez : « Aujourd'hui c'est un espace de lutte quotidien, où le citoyen doit aussi pouvoir s'emparer des choses et ne pas être soumis au système technique - qui est aussi un système de représentation et d'opération, donc potentiellement un système de contrôle. C'est comme s'il y avait une convergence société de contrôle / société du spectacle. Au sein de cela, la force dont on dispose aujourd'hui c'est précisément de pouvoir décider des orientations, jouer en contre, prendre la main, soit faire preuve de tactique. »¹³ Mais l'interactivité ne contrôle-t-elle pas toutefois l'individu par la modélisation informatique des possibilités du jeu qu'elle impose ? On peut toujours se battre contre un dispositif, mais à condition que les coups qui sont portés contre le dispositif, soient déjà intégrés et modélisés dans son processus informatique. Dans le cas inverse, le dispositif interactif est inopérant.

SB : Non, car ce serait partir du principe que le dispositif est déjà fermé. En fait, précisément, la spécificité des dispositifs, c'est qu'ils peuvent être ouverts. C'est un enjeu très important, dans lequel existent des luttes entre des modèles. Microsoft, Apple ou Linux, ce n'est pas du tout la même chose. Apple, par exemple, est un système devenu de plus en plus rigide.

¹² Alain Milon, *Le corps numérique et sa place dans le dispositif artistique* in *De l'espace virtuel, du corps en présence*, Pascale Weber et Jean Delsaux (sous la dir.), Presses universitaires de Nancy, Nancy 2010, p. 86.

¹³ Samuel Bianchini, *Entretien avec Marta Ponsa*, Le magazine du Jeu de Paume, février 2010, retranscription 4 : *Ludique et politique*. <http://lemagazine.jeudepaume.org/2010/02/samuel-bianchini>

Chaque mise à jour ne vise plus nécessairement à améliorer le système, mais à conduire, contrôler davantage l'utilisateur pour l'inciter à certains usages et à consommer, pour permettre à Apple de faire plus de profit, aujourd'hui et demain. Quand on met à jour le système Apple, on prend le risque de le fermer chaque fois un peu plus. Donc là, effectivement, nous avons affaire à un dispositif fermé, alors que d'autres dispositifs restent ouverts. Heureusement, même les dispositifs les plus autoritaires, les plus commercialement autoritaires, s'exposent à ce qu'on les détourne, à ce qu'on les cracks. Il y a toujours une possibilité de reprise. Et puis, de la part des artistes, c'est aussi un appel à attaquer le dispositif. Les artistes ne créent pas des contenus pour des dispositifs, contrairement à ce qu'on voudrait nous laisser penser. Mais ils créent eux-mêmes des dispositifs qui sont des créations qui peuvent mettre en œuvre des images, des sons, du texte et aussi bien d'autres "médiums" telle la lumière, la robotique, des matériaux, et même du vivant, par exemple. L'invention des dispositifs fait partie du travail des artistes, dans une perspective organologique - à la suite de Bernard Stiegler - dans laquelle la recherche en art et en design doit s'investir. Avec internet et plus largement les technologies actuelles, nous sommes dans un système technique qui est en permanence reconfigurable, car il s'agit d'un système programmé, modulaire, avec des protocoles. Cela signifie que nos dispositifs permettent de réinventer des dispositifs. Notre société se construit de cette façon, par réagencement continu de dispositifs.

Texte paru *in Dispositifs artistiques et interactions situées*, Bernard Guelton (sous la dir.), Rennes, Éd. Presses Universitaire de Rennes, juin 2016, pp. 147-165.