

## **.exp**

### de l'expérimental à l'expérimentable

Samuel Bianchini

Les installations artistiques contemporaines prennent de plus en plus la forme de dispositifs. Ces derniers peuvent être définis comme des agencements matériels, logiciels et même parfois humains, tant esthétiques que techniques, qui se doivent d'être productifs. Opérationnels et / ou « opérationnables », qu'ils soient au mode actif ou passif, ces dispositifs artistiques revêtent nécessairement un caractère opératoire, à la différence des installations. S'effectuant en public et / ou avec le public, cette dimension opératoire déplace la question de l'expérimentation artistique vers celle de l'expérience esthétique : l'expérimentation n'est plus considérée comme un temps réservé à l'atelier ou au laboratoire mais demande également à être effectuée lors de la confrontation publique, en exposition. À mesure que les opérations artistiques sont partagées avec le public ou qu'elles l'impliquent, — à l'instar des dispositifs interactifs ou, plus largement, "performatifs"<sup>1</sup> — l'expérimentation artistique des créateurs se conjugue à l'expérience esthétique des spectateurs. Et ces deux types d'expériences sont d'autant plus associées que la première cherche la seconde, autrement dit que l'expérimentation de l'artiste est principalement concentrée sur la capacité de ses œuvres à être « expérimentables », à engager le public dans leurs opérations, que ce soit pour suivre celles-ci ou y participer. Ce déplacement de l'expérimentation du côté du public doit toutefois être considéré de façon graduelle, selon la nature et la place des opérations en jeu et, surtout, selon le type de rapport que celles-ci entretiennent avec leur public.

Mais, pourquoi ces œuvres favorisent-elles ou réclament-elles une expérimentation publique ? Quelles difficultés apparaissent à mesure que les opérations impliquent activement le public ? Si des artistes se sont engagés dans cette voie, comment ont-ils ou n'ont-ils pas persévéré ? Dès lors, pourquoi expérimenter l'expérimentable ? Quels sont les degrés et les zones sensibles d'approche, de contact, de partage, de tractation ou de conflit pour de telles situations ? La fonction de l'exposition peut-elle être repensée comme terrain

---

<sup>1</sup> La notion de « performatif » provient de la linguistique, de « l'opposition établie par le philosophe anglais John Langshaw Austin, au début de sa réflexion sur le langage, entre énoncés *performatifs* et *constatifs*. Un énoncé est appelé [...] performatif s'il se présente comme destiné à transformer la réalité (c'est le cas par exemple pour un ordre) ». Oswald Ducrot et Jean-Marie Schaeffer, *Nouveau dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*, Paris, Le Seuil, Coll. « Points Essais », 1999, p. 781.

Dans le champ de l'art, les dispositifs performatifs font référence à la linguistique en même temps qu'ils se rapportent aux pratiques de la performance. Soit parce que l'on attribue cette dimension à des objets ou à des agencements matériels et / ou logiciels opératoires, soit parce que ces dispositifs appellent une activité humaine (geste, comportement, acte de langage, ...) qui vise à leur transformation voire à leur « mise en œuvre ». Ces dispositifs s'adressent alors aussi bien à des performeurs professionnels qu'aux spectateurs, engageant ainsi la question de la performance du côté du public.

d'expérimentation, de confrontation, de négociation, d'observation et d'autres réglages des interactions entre le public, l'œuvre et l'artiste ?

## **SITUER LES OPÉRATIONS**

Sans les réduire aux seules technologies informatiques, les dispositifs artistiques sont profondément informés par ce qui constitue aujourd'hui le cœur de notre système technique devenu aussi système de représentation, de communication et d'opération. Il faut en effet rappeler que l'entreprise fondamentale de l'informatique consiste à rendre le symbolique opératoire<sup>2</sup>. Il n'est alors guère étonnant qu'avec les technologies informatiques, les moyens à expérimenter soient avant tout « langagiers » et passent tôt ou tard par une formalisation procédurale, celle de la programmation<sup>3</sup>. Dans ce cas, l'expérimentation n'est pas directe. Elle fonctionne toujours en deux temps, concrétisant et radicalisant l'état alternatif (engagement / recul) qui existe dans tout processus créatif : on fait, puis on joue, au sens où l'on fait alors exécuter par la machine, par le dispositif, on lui « fait faire » pour voir ce que ça donne. Les œuvres réalisées avec de telles techniques peuvent être ainsi définies comme étant « allographiques »<sup>4</sup> : elles se réalisent dans un second temps suivant un premier temps conditionnel. Elles nécessitent d'être préparées, sont conditionnées pour une mise en œuvre en partie différée. Les dispositifs artistiques, pour leur opérationnalité, adoptent le même processus : ils requièrent en effet une forme de réalisation dans le temps de leur confrontation publique, en *live* et en temps réel. Sauf dans le cas où elles ne restent que potentielles, inactivées, leurs opérations se jouent en public.

Créer un dispositif artistique revient essentiellement alors à disposer des conditions permettant la mise en œuvre d'opérations pour le public, en public, avec le public. Situer les opérations en question, autrement dit les opérantes et les opérateurs, permet de distinguer trois grands degrés opératoires, trois grands types de dispositifs :

- 1- ceux dont les opérations se déroulent simplement par des jeux internes à l'agencement machinique, en public, certes, mais sans avoir besoin de ce dernier, ;
- 2- ceux dont le fonctionnement nécessite le concours de forces extérieures non-humaines (animales, météorologiques, etc.) ;
- 3- ceux qui intègrent l'activité d'un public pour se réaliser avec celui-ci, et dont les différentes modalités de fonctionnement nécessitent un affinement de notre première gradation générale.

## **DES EXPÉRIENCES AVEC LE PUBLIC ?**

À mesure que le rapport entre les œuvres, leurs opérations et le public tend à se resserrer, l'expérimentation de ces dispositifs en contexte d'exposition s'impose. Car, force est de constater que celles qui engagent le plus activement le public convoquent également le plus de problèmes. L'évolution des travaux de certains artistes qui se sont engagés dans cette voie

---

<sup>2</sup> Le cœur du système informatique est d'ailleurs nommé OS pour « Operating System ».

<sup>3</sup> En rappelant ici que programmer signifie d'abord « écrire à l'avance ».

<sup>4</sup> Les œuvres allographiques sont généralement matérialisées par une étape intermédiaire « idéale », pour reprendre la terminologie de Gérard Genette. Cette catégorie est alors opposée aux arts fonctionnant sous un régime directement matériel (sculpture, peinture, etc.), appelés alors autographiques. Voir en particulier : Gérard Genette, *L'œuvre de l'art. Tome 1, Immanence et transcendance*, coll. Poétique, Ed. Le Seuil, Paris, 1994.

est souvent révélatrice des difficultés que posent ces œuvres opératoires, particulièrement expérimentables par le public. Sans céder sur leur exigence artistique, ces artistes ont progressivement désinvesti de leurs installations cette dimension qu'ils avaient pourtant habilement mise en œuvre dans leurs premières recherches, comme en témoignent certains des exemples qui suivent.



Kolkoz, *Half Life / biennale de Lyon*, 2001  
 Vue de l'exposition "Connivence"  
 pendant la Biennale d'Art Contemporain de Lyon en 2001  
 Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris



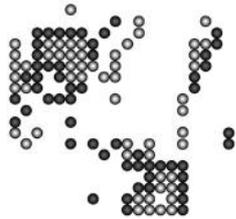
Kolkoz, *Film de vacances, Formentera*, 2006  
 Bois, médium, peinture, DVD, vidéoprojecteur  
 181 x 206 x 200 cm  
 Œuvre unique  
 Courtesy Galerie Emmanuel Perrotin, Paris

Le collectif Kolkoz<sup>5</sup> s'est par exemple intéressé très tôt à l'interactivité en abordant de front le domaine du jeu vidéo. Plutôt que d'opérer une critique extérieure de ce nouveau média de masse, ils l'ont investi en le mettant directement en œuvre. Dès 1996, Samuel Boutruche et Benjamin Moreau ont ainsi commencé à modéliser les lieux dans lesquels ils étaient invités à exposer, pour convertir ces espaces en possibles champs de bataille virtualisés. Dans *Half Life / biennale de Lyon* (2001), ils détournent un moteur de jeu vidéo et offrent au public la possibilité d'entrer une seconde fois dans l'exposition, mais pour un autre type de pratique qu'une visite traditionnelle. En prenant en main les joysticks mis à leur disposition, les spectateurs peuvent en effet jouer avec un jeu vidéo qui simule l'espace même dans lequel ils se trouvent physiquement. Trois joueurs peuvent ainsi s'affronter. Chacun est confortablement assis dans un canapé, posé sur une estrade, face à un grand miroir. Mais, ce dernier, sans tain — à la manière de ceux de Dan Graham — est aussi une vitrine pour le reste du public qui se trouve de l'autre côté de la cloison et peut ainsi profiter de cette mise en scène à laquelle il pourra peut-être à son tour participer.

Dans *Films de vacances* (2006), une œuvre des mêmes artistes, des canapés, et — plus largement, un mobilier de salon — sont reproduits en échelle 1, en dur, sans couleur et avec un volume simplifié selon les normes géométriques les plus élémentaires de l'image de synthèse. Ils sont rematérialisés telle une sculpture réduite à la plus simple expression de sa modélisation avec fauteuils, écran, boîte à pizza en partie consommée, cendrier, table basse, guitare, livres négligemment empilés... . Sur un écran présent dans chacune de ces scènes

<sup>5</sup> Voir : [www.kolkoz.org](http://www.kolkoz.org)

ainsi reconstituées est diffusé l'un des *Films de vacances* réalisés par les Kolkoz. Dans ces vidéos, les images « amateurs » tournées lors de voyages et séjours convenus ont été scrupuleusement remplacées par leur équivalent en images de synthèse élémentaires alors que la bande-son est restée intacte. Épousant les « ratés » d'un amateurisme flagrant, l'image est prise entre deux réalités : l'une tout aussi triviale que physique et l'autre incarnée par une formalisation mathématique impuissante. Ces vidéos et leur salon de visionnage nous sont donnés à voir, comme une image devenue sculpture, tenue à distance, sans aucune pratique active possible pour le public. Tout se passe comme si l'estrade de *Half Life* avait fait place au socle.



Stéphane Sautour, *GO\_2002*, 2002  
Techniques : computer, caméras HF  
Réalisé avec le soutien du DICRÉAM  
Développement : Stéphane Berrebi  
Courtesy Galerie Loevenbruck, Paris



Stéphane Sautour, *Idoru B2*, 2007  
Techniques : mousse, marqueterie de bois, bois  
Dimensions : 300 x 165 x 150 cm  
Photo : F. Gousset  
Courtesy Galerie Loevenbruck, Paris

En 2002, Stéphane Sautour a, quant à lui, réalisé une installation intitulée *GO\_2002* qui, à l'aide de caméras de surveillance, utilise les déplacements des spectateurs pour jouer, sans leur consentement, à un jeu de Go électronique dont la représentation sur écran est toutefois proposée au public. La même année, Stéphane Sautour produit aussi *Fight Club*, une sculpture performative ou une performance sculpturale à laquelle le public est convié : un combat de robots-chiens (Aibo), dont les comportements ont été reprogrammés pour les rendre agressifs. Puis, en 2007, le même artiste réalise *IDORU B2*, une sculpture qui, facettée, elle aussi, comme une image de synthèse, joue sur la dialectique de l'apparition et de la disparition de l'objet. En effet, particulièrement réputé pour son caractère furtif, l'avion *B2*, ainsi représenté, semble surgir du plancher sur lequel le public se trouve également.

Le travail de Martin Le Chevallier<sup>6</sup> connaît une évolution similaire à celles qui viennent d'être évoquées, cette fois, non pas dans une relation à la sculpture et à sa matérialité statique, mais dans un rapport de tension entre déroulement cinématographique et formes interactives « délinéarisées ». En 2000, l'artiste a créé *Flirt 1.0*, une vidéo interactive qui proposait au spectateur d'adopter un rôle d'entremetteur pour des figures extraites du cinéma classique hollywoodien. À l'écran, choisissant des actions à l'aide d'une liste de verbes — « supplier », « conclure », « gagner du temps »... — de part et d'autre de l'image, le

<sup>6</sup> Voir : [www.martinlechevallier.net](http://www.martinlechevallier.net)

spectateur remonte les séquences de multiples films dans lesquelles les échanges entre deux protagonistes, homme et femme, permettent de construire une relation amoureuse ou de la mettre en échec. Il s'agit de tenter de faire durer le plaisir et même le désir, en enchaînant celui des protagonistes au nôtre et à notre action. L'année suivante, Martin Le Chevallier réalise *Oblomov*, une vidéo interactive qui met en scène un personnage oisif, voire léthargique, inspiré de celui d'Ivan Gontcharov. Si l'on veut observer un mouvement du personnage, il faut motiver son action en cliquant dessus, le décider à bouger en le rappelant sans cesse à la bonne marche du monde actif. C'est ce même processus qui sera à l'œuvre dans le film interactif *Le Papillon* (2005), du même artiste, dans lequel le spectateur intervient juste pour pousser le personnage à évoluer à l'écran et le film à se dérouler. *Oblomov* comme *Le Papillon* sont tous deux linéaires : ils relèvent d'une écriture cinématographique où seul le séquençage est déplacé du côté du public, ainsi responsabilisé de l'avancée, ou non, du personnage. En 2008, comme pour faire le point, non sans humour, sur sa carrière, Martin Le Chevallier se fait auditer, rendant compte de ce processus à l'aide d'une photographie, d'une bande son ou encore d'un ensemble de graphiques marketing.



Martin Le Chevallier, *Flirt 1.0*, jeu de séduction vidéo interactive, cdrom, 2000  
 Courtesy Galerie Jousse Entreprise, Paris



Martin Le Chevallier, *L'audit* processus de consulting, photographie, 2008  
 Courtesy Galerie Jousse Entreprise, Paris

Dans le cas de ces trois artistes, force est de constater que la maturité aurait tendance à pousser à la mise en retrait des relations opératoires avec le public.

Face aux difficultés générales que posent les dispositifs artistiques interactifs, d'autres démarches actuelles consistent à proposer des créations dont les opérations ne sont pas directement dépendantes du public ni de sa volonté. L'enjeu peut d'abord être focalisé sur les formes « autonomes » (automatiques) de la machine, pour les œuvres dites à tendance « générative », comme dans le cas de *Fight Club* de Stéphane Sautour (dans une certaine mesure, car il s'agit ici de deux robots), mais aussi dans la démarche d'Antoine Schmitt, (*Le Pixel Blanc* (1996-2000) et *Still Living* (2006)<sup>7</sup>), dans mon solo machinique *Poursuite* (2006)<sup>8</sup>, ou encore dans l'œuvre commune et récente de Martin Le Chevallier et du collectif Kolkosz intitulée *Chicken Bench* (2007), œuvre qui procède elle aussi d'un combat, ou encore,

<sup>7</sup> Voir à ce sujet « Le travail du temps : programmer un “mode d'être” - Un entretien d'Antoine Schmitt par Samuel Bianchini », *Parpaings*, 32, avril 2002, pp. 10-11 et à paraître dans une seconde version augmentée in David-Olivier Lartigaud (dir.), *Art++ — Programmation orientée art*, Orléans, Ed. H.YX. Voir aussi le site internet d'Antoine Schmitt : [www.gratin.org/as](http://www.gratin.org/as)

<sup>8</sup> Voir à ce sujet le DVD vidéo qui fait suite à ce solo machinique et le documente : *Poursuite de Poursuite*, coll. *Import*, Dijon, Les presses du réel / MFC — Michèle Didier / Les Éditions du Parc.

plus récemment, pour *The Outland* (2009) de Fabien Giraud et Raphaël Siboni. Une autre approche ayant un esprit semblable consiste à avoir recours à des activités exogènes au dispositif, provenant de phénomènes extérieurs et surtout indépendants du public, relevant par exemple de la météorologie et plus particulièrement du vent, comme c'est le cas avec *recycle* (2006) de Céleste Boursier-Mougenot qui utilise l'analyse du mouvement des feuilles des arbres soumises au vent pour contrôler une matrice de ventilateurs. On trouverait une démarche comparable dans *Nuage vert* (2008) des Hehe<sup>9</sup>, qui souligne en temps réel la forme du nuage de vapeur sortant de la cheminée d'une centrale électrique de la banlieue d'Helsinki, ou encore avec mon installation *Potential Flag*<sup>10</sup> (2008), drapeau blanc « virtuel » (en image de synthèse) flottant au vent « réel » capté *in situ*. Enfin, à l'image de *GO\_2002* et, plus encore, dans plusieurs installations de Céleste Boursier-Mougenot (*index*, 2005-2009 ; *videodrones*, 2000-2002 ; *from here to ear 1999-2009*), la prise en compte de l'activité du public peut s'effectuer sans requérir de participation intentionnelle de sa part : le dispositif est agencé de façon à ne pas créer de boucle d'interaction, il met à distance tout rapport de cause à effet et toute intentionnalité de ce même public<sup>11</sup>.

En optant pour des formes opératoires relativement autonomes, cette série d'œuvres présente moins de problèmes de relations au public que les premières citées.

## UNE IMPLICATION GRADUELLE DU PUBLIC

Des difficultés apparaissent davantage lorsque l'implication physique du public est attendue et même requise pour accomplir une œuvre, lorsque l'expérience esthétique devient aussi une expérience pratique, lorsque les œuvres sont pleinement expérimentables, partageant leurs opérations entre dispositif et public. De telles œuvres interrogent en profondeur leur nature même et leurs modalités perceptives et sociales : la distance de contemplation est rompue, leur non-fonctionnalité voire leur usage<sup>12</sup> sont questionnés, leur sacralisation mise à mal.

Au fond deux options semblent incompatibles en art. Soit les artistes recherchent l'assurance d'un rapport à l'œuvre optimum mais convenu, tel que les musées l'ont institué : à distance, sans contact, sans bruit, non productif. Soit ils se risquent à l'instabilité chronique d'un rapport à l'œuvre opérationnalisé. Si ce dernier peut rapidement relever d'une démarche symptomatique d'une société du tout actif, il reste que l'incertitude de cette zone d'opérations mérite qu'on s'y attarde et présente des qualités à travailler. Les difficultés que rencontrent aujourd'hui les artistes intéressés par la production d'œuvres d'art expérimentables traduisent en effet des mouvements de société fondamentaux face auxquels l'art ne saurait battre en retraite<sup>13</sup>.

---

<sup>9</sup> Bien qu'ici le nuage soit aussi dépendant de la consommation électrique, donc des usagers. Pour plus d'informations, voir [www.hehe.org](http://www.hehe.org) et [www.nuagevert.org](http://www.nuagevert.org)

<sup>10</sup> Voir : [www.dispotheque.org/potentialflag](http://www.dispotheque.org/potentialflag)

<sup>11</sup> Voir à ce sujet *Écoutes à l'œuvre - Un entretien de Céleste Boursier-Mougenot avec Samuel Bianchini*, in États seconds, catalogue monographique de Céleste Boursier-Mougenot, Ed. Analogues, Arles, avril 2008, pp. 111-171.

<sup>12</sup> Cf. Bernard Stiegler, « Quand s'usent les usages, une pratique de la responsabilité ... », Entretien avec Bernard Stiegler par Catherine Geel, *Azimuth*, 24, nov. 2004, pp. 79-94.

<sup>13</sup> Se rejoignent ici, sans doute, des rapports entre culture et technique, de l'ordre de ceux que Gilbert Simondon avait déjà analysés. « Il semble, écrit-il, que cette opposition entre l'action et la contemplation, entre l'immuable et le mouvant, doive cesser devant l'introduction de l'opération technique dans la pensée philosophique comme terrain de réflexion et même comme paradigme », dans Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989 [1958], p. 256.

Pour comprendre et expérimenter ces formes de participation du public, notre première approche selon trois degrés opératoires généraux - opérations autonomes (génératives), opérations nécessitant le concours de forces extérieures non humaines, et opérations en prise avec le public - doit être complétée, affinée, pour cette catégorie d'opérations "en prises" avec leur public. Cette analyse par degrés permet une certaine rigueur tout en respectant la subtilité des faits.

Pour toute expérience esthétique d'un dispositif artistique expérimentable, l'implication physique du spectateur — comme partie prenante de la réalisation effective de l'œuvre — est le plus souvent progressive : son activité est échelonnée, elle se développe et s'élabore par phases. Et, par ailleurs, chaque dispositif ne sollicite pas, *in fine*, le même engagement, le même degré d'implication. Pour graduer cette activité du spectateur, quelques grands paliers et modes relationnels appellent une attention particulière et des expérimentations appropriées. La première forme aussi élémentaire qu'essentielle est, sans doute, la présence des spectateurs, captée à leur insu ou non. Puis, les mouvements de ces derniers peuvent être pris en compte — qu'ils soient intentionnels ou pas — et être considérés selon une relation particulière au dispositif en question, par exemple suivant un rapport de distances avec celui-ci<sup>14</sup>.



Samuel Bianchini, *niform*, Installation interactive, 2007  
Grandes Galeries de l'École régionale des Beaux-Arts de Rouen, mai - juin 2007  
Ingénierie (captation) : ExperiensS (Thomas Bouaziz et Yoan Leyris)  
Ingénierie (traitement d'image) : Adrien Mazaud  
Assistant : Oussama Mubarak  
Photographie : Jérémie Ginjaux-Kats  
Une coproduction CiTu, Dispothèque et numeriscausa

---

<sup>14</sup> Cette variabilité des distances peut alors être comprise aussi bien sur le mode spatial que critique, comme c'est le cas avec mon installation *niform* (2007). Dans celle-ci, une grande image floue fait face aux spectateurs. En s'approchant de celle-ci, par leurs mouvements, ces derniers la rendent de plus en plus nette et distincte. Suivant leur position et le volume de leur corps, ils révèlent ainsi progressivement et individuellement l'image de représentants des forces de l'ordre en attente. L'uniformité de ces derniers est alors soumise en image à un face à face avec le public. Voir [www.dispotheque.org/niform](http://www.dispotheque.org/niform). J'ai poursuivi ce travail de recherche et de création sur les distances variables avec mon installation *Valeurs croisées* pour la biennale de Rennes 2008 et qui a donné lieu à un temps d'expérimentations et de réglages publics. Voir : Samuel Bianchini, Jean-Paul Fourmentaux, Emmanuel Mahé, « Création et "Recherche & Développement" », dans Raphaële Jeune (dir.), *Valeurs croisées*, Catalogue *Les Ateliers de Rennes - Biennale d'art contemporain #1*, Dijon, Les presses du réel, 2009, pp. 136-145 (v.f.).

avec la collaboration scientifique du Limsi-CNRS  
Ce projet a obtenu les soutiens  
du Ministère de la culture et de la communication (Programme Dicréam)  
et de la Mairie de Paris.  
Une œuvre dédiée à Alain Declercq

En poursuivant une approche spatiale du rapport à l'œuvre, une plus grande proximité du spectateur nous conduit naturellement au toucher. Échelonnable lui aussi suivant son intentionnalité, il peut se traduire de diverses manières : de l'effleurement à la pression<sup>15</sup>, cette dernière relevant davantage de la désignation, voire du choix effectué à travers un bouton. Du toucher à la saisie, la frontière est également étroite, mais la préhension, aussi simple soit-elle, change considérablement la relation car elle appelle le plus souvent, dans le même temps, une volonté de compréhension<sup>16</sup>. Alors peut intervenir la prise, celle qui doit être avant tout entendue comme une forme opératoire, comme pour une prise de judo : une action avec et sur le dispositif, le faisant passer d'un état à un autre. Enfin, la prise peut parfois se traduire par l'embarquement d'un objet et, pourquoi pas, son transport, nous engageant sur le terrain de la mobilité et de ses conséquences socio-techniques liées aux systèmes de suivi et de contrôle.

Quelles que soient les modalités de l'expérience opératoire des dispositifs artistiques par le public, pour en poser les conditions, il faut prêter une attention soutenue au lieu et au moment où se met en place l'activité, que ce soit à distance ou, davantage encore, en contact. Nécessitant d'être particulièrement expérimentable, cette interface est une zone sensible partagée entre le public et le dispositif. Car la sensibilité se trouve aussi du côté des objets ; ils sont désormais appareillés pour percevoir, à leur manière, le monde qui les entoure. Certes, il n'y a pas d'équivalence et de symétrie entre l'homme et la machine, plutôt des rapports de forces, mais la relation est loin d'être unilatérale. L'aménagement de cette zone de contact et de ses embrayeurs (*bootstrap*) stratégiques qui permettront à une activité de démarrer et de se construire requiert l'expérimentation, surtout si, déjouant l'ustensilité, tout mode d'emploi est mis en retrait dans l'œuvre. Une telle expérimentation couple nécessairement expérimentation de l'artiste avec les expériences esthétiques de son public. Car l'expérience esthétique est première ; c'est elle qui nous appelle à une prise de risque, à un engagement dans cette zone sensible, à l'attachement entendu comme « source de l'action »<sup>17</sup>. Si l'effectif est conditionné par l'affectif, pour un artiste, c'est en créant la possibilité d'un attachement que peut s'ensuivre toute une stratégie du « faire faire », ou, encore plus précisément, du « faire causer »<sup>18</sup> : appeler le spectateur à devenir la cause de la mise en œuvre, de l'actualisation de cette dernière.

---

<sup>15</sup> Pour cette double dimension du toucher « effleurement / pression », le passage de l'un à l'autre peut être très subtil et progressif, impliquant ici aussi une gradation de l'intentionnalité. Nous effectuons, par exemple, des recherches sur ce point à l'EnsadLab, laboratoire de recherche et création de l'École nationale supérieure des arts décoratifs, au sein de l'axe de recherche *surfaces sensibles*. C'est une dimension déjà présente dans la relation instrumentale que nous avons mise en place avec Thierry Fournier dans notre installation *Sirène* (2006). Voir : [www.dispotheque.org/sirene](http://www.dispotheque.org/sirene)

<sup>16</sup> Cf. Jean-Louis Boissier, « Une esthétique de la saisie », in Jean-Louis Boissier, *La relation comme forme*, Dijon, Les presses du réel, Coll. Mamco, 2008, pp. 148-177.

<sup>17</sup> « L'attachement désigne [...] ce qui émeut, ce qui met en mouvement » dans Bruno Latour, « Factures / fractures. De la notion de réseau à celle d'attachement », dans André Micoud, Michel Peroni (dir.), *Ce qui nous relie*, La Tour d'Aigues, L'Aube, 2000, pp. 189-208.

<sup>18</sup> *Idem.*

De la simple présence du spectateur à la prise, comment, justement, mettre en œuvre ces différentes formes relationnelles dans les dispositifs artistiques ? Comment ne pas les rabattre sur des pratiques relevant des usages les plus triviaux ou les plus utilitaires ? La dimension ludique pourrait-elle, par exemple, dans certains dispositifs expérimentables, l'emporter sur la distanciation contemplative et critique ? L'expérience esthétique serait-elle, dans ce cas, soluble dans le jeu ? Car, il faut bien le constater, l'implication physique du spectateur dans la réalisation de l'œuvre procède de ressorts appartenant bien souvent au domaine du jeu<sup>19</sup>. *Half Life*, mentionné plus haut, est directement hérité d'un jeu vidéo. *GO\_2002* fait référence directe au jeu de société du même nom. *Flirt 1.0* revendique dans son sous-titre qu'il est un jeu de séduction. Dans cette perspective, c'est d'abord le terme « jouable »<sup>20</sup> qui a été proposé par Jean-Louis Boissier pour qualifier le rapport potentiel et effectif que le public entretient avec les dispositifs artistiques. Plus générique et moins attaché à la notion de règles nécessairement véhiculée avec l'idée de jeu, c'est le nom et adjectif « praticable »<sup>21</sup> que j'ai ensuite retenu, afin de renforcer par là même le caractère spatial — pour ne pas dire scénique — et performatif de ces dispositifs et de proposer une alternative au terme « usage » en lui préférant celui de « pratique »<sup>22</sup>. Car, dans tous les cas, pour articuler expérience physique et expérience esthétique, ou encore pratique, contemplation et même réflexion, c'est principalement la raison instrumentale — et, dans une certaine mesure, la raison ludique — qui est en principe ici remise en question. Pas de volonté utilitaire, pas de fins, pas de buts, pas d'enjeux déclarés, pas de résolutions attendues : la production est avant tout réflexive, renvoyant d'abord à l'activité qui la constitue et à l'expérience qu'elle procure. Définir une œuvre « expérimentable » nécessite de préciser les modalités d'une mise en œuvre potentielle et / ou effective selon l'expérience esthétique et physique d'un public. Cette dernière présente par essence une zone d'incertitude, d'inconnu et même de risque aussi bien pour le public que pour le créateur. L'expérimentable est alors dans une situation proche de l'expérimental. Soit il doit être entendu comme une phase de travail dont le public est témoin ou partie prenante, mais qui vise à être dépassée pour se stabiliser selon une forme qui lui fera quitter son registre expérimental. Soit ce registre est assumé en tant que tel, revendiquant une forme d'« instabilité permanente ».

## L'EXPOSITION : UN THÉÂTRE D'OPÉRATIONS

D'une manière plus générale, les œuvres expérimentables sont aussi expérimentales : mais avec elles, le caractère itératif de l'expérimentation déborde de l'atelier ou du laboratoire pour être en prise avec le public. Il déborde ces cadres pour mieux y revenir. Il projette en public certaines des activités traditionnellement réservées à l'atelier, nécessitant alors d'opérer des transformations de l'œuvre *in situ* et, dans une certaine mesure, *in vivo* plutôt qu'*in labo*.

---

<sup>19</sup> Ici s'exprime la porosité entre l'"expérimentable" et le "jouable", sans pour autant que le premier, moins encadré et plus risqué, puisse être réduit au second.

<sup>20</sup> "Jouable", programme de recherche international initié par Jean-Louis Boissier, a ainsi été développé entre 2002 et 2004.

<sup>21</sup> Samuel Bianchini, Jean-Paul Fourmentraux, « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, 96, 2007 / 2, pp. 91 – 104. Et : « Praticables. Dispositifs artistiques : les mises en œuvre du spectateur », projet de recherche (2009-2011) soutenu par l'Agence nationale de la recherche (ANR) et administré par la MESHs pour le compte des Universités de Valenciennes et Lille (Laboratoires Calhiste, Ceac, Geriico), sous ma responsabilité scientifique.

<sup>22</sup> Bernard Stiegler, *op. cit.*

L'expérimentabilité des œuvres est donc à considérer du point de vue du public, de l'artiste et de leur situation de rencontre et de négociation dans une exposition devenue *théâtre des opérations*<sup>23</sup>.

Pour que l'expérience esthétique du public puisse faire retour sur l'expérimentation artistique, cette dernière doit nécessairement se définir par la possibilité de modification intrinsèque de l'œuvre par son créateur. Agencement, le dispositif artistique peut être réagencé. Opératoire, l'œuvre peut être aussi, en quelque sorte, réopérée. Elle est surtout reconfigurable, ou, tout simplement, *configurable*. Car, avec les dispositifs, tout est affaire de configuration : celle-ci règle les rapports dans l'œuvre et les rapports à l'œuvre et c'est par ces derniers, dans ce qu'ils permettent comme actualisation de l'œuvre, que peut être réellement produite une (con)figuration, une représentation au sens quasi « théâtral » du terme. La figuration, s'il doit en exister une, n'est plus un donné de l'œuvre mais se réalise avec l'expérience esthétique du public. Il n'est alors pas surprenant que la configuration (set up), aussi bien matérielle que logicielle d'une œuvre, puisse, par exemple, porter sur sa sensibilité. Configurer, paramétrer, régler, ajuster la sensibilité d'un dispositif, sont des activités exemplaires du créateur lors de cette phase de recherche d'expérimentabilité. C'est, par exemple, le cas avec *niform*, installation pour laquelle la configuration nous conduit à trouver des équilibres (qui sont aussi techniques) entre distances maximales et minimales de captation, finesse (définition) de cette même captation et réactivité du dispositif (qualité temporelle). En optant pour une réactivité moindre, c'est-à-dire aussi en provoquant une latence (non prévue initialement) c'est une autre dimension qui apparaît : ajustée, cette latence entraîne le spectateur à ralentir ses gestes pour les régler sur le dispositif. Mais trop de latence perturbe la relation au point de la rompre. La latence est alors une dimension expérimentale et expérimentable de cette installation, mais aussi une nouvelle perspective de recherche et de création.

## VERSIONNALISATION

La transformation et la configuration constantes des œuvres impliquent une nouvelle phase d'expérimentation publique à chaque exposition. Les œuvres sont ainsi « versionnalisables » dans le temps et dans l'espace. D'abord dans le temps, car, à chaque configuration stabilisée répond une nouvelle version, puis dans l'espace, cette dernière variant selon les lieux d'exposition. Martin Le Chevallier pose d'ailleurs ce principe avec *Flirt 1.0* qui comprend, à la façon d'un logiciel, sa propre nomenclature évolutive, tout comme Stéphane Sautour avec *GO\_2002*, renommé, deux ans après, *GO\_2004 (V2)*. Les Kolkoz indiquent, quant à eux, le lieu d'exposition dans le titre même de l'œuvre *Half Life / biennale de Lyon*. Quant à Céleste Boursier-Mougenot, ses œuvres varient considérablement suivant les lieux de leur exposition et nécessitent ainsi des plages de datation plutôt qu'une date établie, à l'instar de *from here to ear (1999-2009)*.

Lors de leur(s) première(s) expérimentation(s) publique(s), ces œuvres sont, en quelque sorte, dans une version bêta<sup>24</sup>, celle-là même dont on sait qu'elle doit permettre la (re)configuration,

---

<sup>23</sup> Samuel Bianchini, « The Theatre of Operations », dans Bruno Latour, Peter Weibel (eds.), *Iconoclash. Beyond the image wars in science, religion, and art*, Karlsruhe, ZKM, Center for Art and Media, The MIT Press, 2002, pp. 483-485, traduction Jian-Xing Too.

<sup>24</sup> Phase qui, en tout état de cause, n'est pas ou peu prise en compte dans les expositions, à moins que celles-ci ne soient également expérimentales, comme l'a justement été, dans une certaine mesure, *Version bêta* —

le retour aux sources, comme il serait dit pour un logiciel en *open source*<sup>25</sup>. Car ce modèle de pratique informatique est certainement l'un des plus importants qu'aient pu nous donner les technologies : l'*open source* parie en effet sur une itération sans fin entre développement informatique et expérience de l'utilisateur. Bien que guidées par l'usage et leurs objectifs utilitaires, les pratiques de ce type illustrent l'émergence potentielle de nouveaux modes de production qui remettent en question les bipolarités vectorisées telles que "production / consommation", "émission / réception" au profit de nouvelles manières de "faire" et de "faire faire" préfigurant une sorte de « World Wide Lab », pour reprendre l'expression de Bruno Latour.

Il faudrait parler ici d'un art "actographique", un art dont la mise en œuvre est dépendante de l'activité du public, où la réalisation concrète, opératoire, s'effectue à l'épreuve de celui-ci. Non pas que l'œuvre ne préexiste pas à son public. Mais, déjà là dans sa forme aboutie, elle est d'abord une disponibilité, un dispositif disponible, une mise en puissance pour une actualisation qui lui donne sa pleine réalisation. L'expérience esthétique, si importante dans la pratique des arts contemporains, est ainsi confrontée à des questions d'actualité qui redistribuent les rôles au sein d'un système technique et social conditionnant et configurant de plus en plus nos représentations. Faire l'expérience de la dimension expérimentable de l'esthétique, c'est aussi sortir d'une ornière constative qui est trop souvent signe de retrait des artistes face aux évolutions socio-techniques. Aussi critique que soit ce retrait, il pourrait bien finir par se confondre avec une attitude cynique autant qu'impuissante. Nombreux sont les écueils et les risques d'un art performatif pensé pour le public et effectué par le public, mais une telle perspective oblige au moins à ancrer davantage l'art dans le politique et à faire l'expérience d'une esthétique opérationnelle.

Essai publié in *In actu - De l'expérimental d'ans l'art* sous la dir. de Elie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan, Ed. Les presses du réel, Dijon, déc. 2009, pp. 285-304.

Et, en espagnol : *La experimentación estética: público y artista en las instalaciones*, in *Creatividad y discursos hipermedia*, Verónica Perales Blanco (sous la dir.), traduction Verónica Perales Blanco, Ediciones de la Universidad de Murcia, Murcia, 2012, pp. 81-100.

---

*Expérimentations en cours*, l'édition 2008 de la biennale *Version* du Centre pour l'image contemporaine de Genève, sous la direction d'André Iten, auquel cette exposition a été dédiée.

<sup>25</sup> L'*open source* est un principe juridique et méthodologique reposant sur l'ouverture publique du code source d'un programme informatique autorisant et favorisant la coopération pour le développement de ce dernier.