

MCours.com

2.
Des lieux de réflexion

Le milieu des arts donne l'opportunité à ses acteurs de s'exprimer de multiples façons. Chaque œuvre peut être vue comme matérialisation d'un espace intérieur et se laisser découvrir par le public. Ma recherche porte sur l'exploration de l'interactivité en art médiatique comme moyen de lier, à différents niveaux, d'une part l'espace de création et l'espace de réflexion, d'autre part l'artiste et le spectateur.

L'art médiatique est une forme d'art utilisant l'électronique, l'informatique et les nouveaux moyens de communication ; la technologie et ses différents procédés sont détournés de leur usage habituel pour servir à la production d'œuvres d'art ; les artistes associés aux arts médiatiques créent des installations multimédias et interactives¹.

D'abord, dans mon exploration persiste l'idée de créer de nouveaux systèmes ; de nouvelles notions relationnelles sont générées par la venue de technologies émergentes, entre les gens eux-mêmes, mais aussi entre les gens, les objets et les lieux qui cohabitent. La réappropriation d'images usuelles, d'objets et d'outils plus spécifiques dans l'élaboration de nouvelles constructions me permet un périple dans l'intemporel, lieu personnel de mise en forme des idées vouées à se matérialiser.

Ainsi, par l'œuvre d'art, je cherche à activer un contact. Ce contact tente de s'établir par la réponse de l'œuvre suivant l'activité du spectateur. J'explore le corps dans l'espace, le mouvement, les nouvelles technologies. J'expérimente la sensibilité de l'autre, le temps d'attention et la capacité d'appréhender une nouvelle interface, un concept.

¹ Extrait du dictionnaire des arts médiatiques, <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/C/term/vid/vidt326.html>

L'homme a toujours été créatif, apte à fabriquer des outils pour pallier à ses besoins. Plusieurs appareils nous aident à échanger dans l'ici – maintenant. Voilà plus de deux siècles, on rompit la distance par de premiers essais techniques : le télégraphe, inventé par Claude Chappe vers 1791. Un peu plus près de nous sur la ligne du temps et de l'usage, suivent les téléphones, télécopieurs, cellulaires et ordinateurs. Ces outils de communication bidirectionnelle continuent d'amoindrir les barrières de l'éloignement. Tout en remplissant parfaitement leur fonction, l'évolution exponentielle des technologies s'avère néanmoins difficile à suivre pour la majorité. Par l'éducation, on tente de mettre l'humanité à niveau quant à l'utilisation des nouveaux outils. Malgré cela, ce sont plusieurs générations qui restent coupées du monde contemporain. Ce fossé [numérique] s'avère être une préoccupation de premier ordre dans ma recherche.

Nos moyens de laisser des traces, de transmettre l'expérience, ont évolué et ils continueront de le faire. Il m'apparaît donc important de tenter une adaptation créative à cette réalité : démocratiser l'outil informatique – le médium froid, difficile d'approche et de plus en plus complexe, mais au potentiel fantasmagorique.

Les technologies de l'information et des communications (communément appelées TIC) œuvrent à créer de nouveaux lieux de partage des connaissances. L'accès au contenu numérique est pratiquement chose faite pour la présente génération et les générations futures : le clavier et toute la panoplie des machines « infernales » leur est acquise. Pour les autres, il conviendrait d'établir un lien transparent à la technologie où l'apprentissage serait

réduit au minimum, facilitant d'autant l'appropriation de ces technologies par le plus grand nombre. Un lieu d'échange personnalisé, limitatif et encadré, introduisant toutefois la modernité à partir de codes connus et de gestes familiers.

Le design, de nos jours, construit dans l'optique d'une fécondité d'utilisation. Sur ce principe, c'est d'abord vers l'usage que se tourne la recherche d'interface, c'est-à-dire, la façon dont le consommateur interagit avec l'objet. La technologie sous-jacente à la bonne marche de l'outil devrait par conséquent être intimement liée à son opération, car il est ici principalement question d'objets fonctionnels. Selon la philosophie de l'école moderniste en design, la forme devrait suivre la fonction. Pour plusieurs objets de notre quotidien, il est clair que la réalisation d'une telle pensée est sans équivoque. Nous le remarquons aisément pour certains produits, où par une simple lecture de l'objet (le regarder, le toucher, l'essayer) la fonction ainsi que la procédure d'utilisation deviennent évidentes : une paire de ciseaux, par exemple, est un modèle d'ergonomie dans la production d'objets de design. Avec l'arrivée des nouvelles technologies, des objets de plus en plus complexes, ayant de plus en plus de fonctions, voient le jour. Il devient donc plus difficile, autant pour les designers que pour les usagers, de faire appel aux compétences usuelles de l'homme à reconnaître les processus d'utilisation des nouveaux objets [technologiques]. Ainsi, avec la plupart des nouveaux produits on retrouve un manuel qui définit plus ou moins clairement la marche à suivre pour tirer profit de toutes les fonctionnalités d'un nouvel achat.

Six manuels totalisant 1094 pages informent sur l'utilisation de plus de cent boutons, contrôles et télécommandes intégrés au véhicule automobile LS460 de Lexus!

Le « bon » design devrait nécessairement faire appel aux capacités intellectuelles de l'humain, mais aussi à la perception physique et émotionnelle. Or, les objets technologiques d'aujourd'hui, utilisant la synthèse maximale des informations, par l'iconographie principalement, misent surtout sur le potentiel cognitif de l'humain. De nouveaux codes et signes tentent de trouver une signification universelle en se basant sur des acquis extrêmement récents. La philosophie du numérique est conséquemment une condition préalable à l'utilisation des nouveaux objets. De plus en plus, le virtuel laisse derrière les qualités matérielles de l'objet et, par le fait même, la capacité intrinsèque de l'homme à s'émerveiller par *tous ses sens*.

Mes installations sont définitivement technologiques, mais c'est dans l'approche que se déploie cette sensibilité pensée pour l'utilisateur : d'abord, par l'approche interactive vue comme un jeu, dans le propos tenu par l'œuvre, et ensuite dans la mise en espace. En cherchant à dédramatiser la complexité inhérente au médium froid et rébarbatif du numérique, je tente d'aller au-delà du besoin, de favoriser l'intérêt. Pour échanger avec l'autre. Pour partager cette culture contemporaine.

Ouvrir le bal par le geste : un premier pas actif – et effectif – dans la résolution de l'œuvre

La rencontre de plusieurs mondes me procure une certaine satisfaction et par le jeu, la technologie et l'art, se créent justement des espaces publics pour partager ce sentiment. Le jeu, comme mécanisme de communication, privilégie l'échange, c'est-à-dire le va-et-vient entre l'œuvre et l'individu. L'idée de mettre en contact le spectateur et l'objet de création, de favoriser le partage d'une conception, s'actualise dans l'installation qui devient à la fois jeu et lieu d'échange. L'interactivité² fait office de jeu et, par l'action du spectateur, l'œuvre livre son discours ; l'action fait partie intégrante du propos ; le geste se veut significatif. La disponibilité et la sensibilité émotionnelle que demande l'œuvre permettent la reconnaissance du jeu, et par conséquent du propos.

Activer son corps dans l'espace, en devenir conscient me semble aller de paire avec le fait de mettre l'épaule à la roue, de faire acte de présence, d'être en interaction.

Par le biais d'assemblages technologiques utilisant caméras, vidéos, écrans, projections, ordinateurs et capteurs³, je travaille l'installation en mettant en scène le spectateur dans un lieu conceptuel jouant de la réalité, d'une relation physique avec l'oeuvre. En parallèle d'une réalisation concrète informatisée qui tend à amoindrir la

² Propriété des médias, des programmes et des systèmes liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur. <http://www.comm.uqam.ca/~GRAM/C/term/mul/mult137.html>

³ Un capteur est un dispositif électronique qui recueille les informations liées à un phénomène pour en faire l'analyse, les mesurer, les transformer en un signal correspondant. Entre autres, on distingue des capteurs de mouvement, de distance, d'intensité lumineuse ou sonore, de pression, etc.

complexité, une participation [active] de l'utilisateur est en jeu. Le but visé est de faire appel au(x) sens pour mieux communiquer... le sensible.

L'interactivité serait donc comme une peau sur l'œuvre, un chemin pour en décoder le sens, pour mieux en percevoir le discours.

Ainsi, l'installation offre un lieu divertissant qui permet, en la visitant, de faire acte d'ouverture au propos, de faire l'expérience du discours. Entraîné par l'interactivité de l'œuvre, le spectateur se trouve à faire les gestes requis pour faire « rouler » le programme, avancer dans l'idée véhiculée, et finalement se souvenir davantage.

De la même façon, mon père me faisait chercher dans le dictionnaire à chaque question que j'avais à lui poser, me disant à tout coup comment, alors et seulement, j'allais m'en souvenir d'avantage.

Considérant les œuvres d'art comme l'objectivation d'une vision de l'artiste, l'imaginaire matérialisé m'apparaît ainsi déjà comme un lieu. Dans l'œuvre, existerait un amalgame de soi et d'une partie du monde. Le spectateur découvrant l'objet, découvrirait par le fait même une partie du créateur.

Pour que le spectateur puisse être en mesure de voir plus que l'aura évanescence de l'oeuvre, pour qu'une rencontre ait vraiment lieu, je m'efforce d'orienter, par l'interactivité, l'expérience de l'oeuvre vers l'expérience culturelle⁴.

Si l'interactivité de l'installation aide effectivement le spectateur-usager à faire l'expérience du discours, encore faut-il savoir quoi dire et comment le dire.

Mes installations sont des moyens de fixer dans la conscience une problématique sociale observée, dynamique de changement personnelle que je tente de partager. Participer à l'oeuvre, être acteur dynamique dans la production de l'expérience esthétique, devrait mettre en lumière pour le spectateur le propos qui m'habite, rendre consciente une problématique plus grande que moi.

« [...] sous des conditions de réduction de tension et de gratification des besoins biologiques, des formes nouvelles de désordre mental faisaient leur apparition, telles que névrose existentielle, ennui maléfique, névrose de retraite, c'est-à-dire des formes de disfonction mentale originant non pas de pulsions réprimées, de besoins insatisfaits ou de tension, mais de l'absence de signification de la vie » (BERTALANFFY, 1968)⁵

Cette constatation, je la remarque chez-moi. À tout essayer de mettre en boîtes, à compartimenter mes pensées, à vivre de plus en plus des moments séparément les uns des

⁴ « La place où se situe l'expérience culturelle est l'espace potentiel entre l'individu et son environnement. On peut en dire autant du jeu. L'expérience culturelle commence avec un mode de vie créatif qui se manifeste d'abord dans le jeu. »
Winnicott, D. W. (1975) *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Trad. de l'anglais par Claude Monod et J.-B. Pontalis, Paris : Gallimard, p. 139

⁵ tel que cité dans: JOURARD, Sidney M. *La transparence de soi*, Les éditions saint-yves, inc, Sainte-Foy, Québec, 1974, p. 259

autres, je m'éloigne de l'idée d'une totalité, penchant plutôt vers la somme d'un tout en mille miettes...

Les éléments discursifs que tentent d'afficher mes installations prennent ancrage dans le sentiment que les valeurs véhiculées aujourd'hui par la société auraient fort à bénéficier d'un retour à des idéaux visant le développement des qualités essentielles de l'Homme.

La révolution économique fait apparaître de nouvelles formes de malaises psychologiques. L'aliénation de l'homme contemporain, victime des forces de l'industrialisation, de la technologie et de l'automation, d'une culture économique basée sur la fragmentation en secteurs hyper spécialisés, en unités productives, engendre une désintégration émotionnelle, psychologique et spirituelle des personnes et collectivités. Avec l'objectif d'aider les populations par l'activité industrielle et le rehaussement des niveaux de vie, l'arène économique devient en quelque sorte une nouvelle culture. En tentant de maximiser l'exploitation des ressources, on en arrive à « exploiter » d'une façon analogue les personnes y étant rattachées, des sociétés entières. Les pays dits *sous-développés* ne sont vus qu'économiquement...

L'idée de la réussite personnelle suit également la tangente économique. L'un évalue son bonheur par rapport à l'ensemble de ses biens matériels ou par rapport à celui de son voisin. Cette séparation de l'humain d'avec sa propre essence se fait sentir dans toutes

les sphères d'activités ; chaque moment prend sa propre individualité, un but devient primordial à chaque activité, l'attente est proscrite au profit d'un autre événement. Cette façon de compartimenter sa vie en unités temporelles de plus en plus courtes a nécessairement des répercussions sur la façon dont nous interagissons les uns avec les autres. Dans la machine de production, l'homme applique des bases similaires dans la gestion de sa propre vie. Si cette conception du temps, des priorités et des objectifs modèle notre façon d'être, il semble nécessaire, afin de toujours progresser dans ce concept, que la société de consommation elle-même manipule ses sujets pour mieux grandir. Tout dépend de la nécessité d'accumuler sans cesse du capital, d'augmenter le PIB de la nation.

Que cette réalité économique teinte nos comportements, c'est une certitude. Ce conditionnement sur l'humain que je suis m'est encore difficile à accepter. Relation de complaisance soumise envers la réalité extérieure, je vois et comprends les composantes du monde qui m'entoure et, si je m'y ajuste et m'y conforme même, je préfère le plus souvent détourner mon regard, tenter de demeurer naïf.

Face à cette société qui emprisonne facilement tout dans des catégories névrotiques, mon travail cherche à mettre en lumière ou à révéler certains traits d'une philosophie humaniste prônant la conscience, la liberté et la responsabilité. D'où l'importance de *jouer* sur un registre plus près de ce qu'est la nature humaine dans son essence, dans sa multiplicité, dans sa totalité, d'adopter une position philosophique affichant l'homme dans ce qu'il peut être de meilleur : sublimation d'un idéal relationnel.

Ressentir, penser, comprendre ses émotions et juger de leur pertinence demande du temps et un investissement considérable de soi. Ce processus d'équilibre personnel devrait être priorisé afin d'en venir à l'extériorisation saine de sa différence. Le langage est important dans ce débat intérieur qui di[gère] l'information, pour donner du sens à ce que l'on ressent et se préparer à l'action juste. Les mots nous font être, ils sont vivants et nous permettent de construire notre pensée. Penser nous permet de nous saisir au sein d'un contexte et d'objectiver une situation, un éprouvé. Respecter autrui en lui laissant le temps d'élaborer sa pensée, c'est se donner la chance de pouvoir communiquer.

Ce lien respectueux est à établir, non seulement entre nous et notre entourage, mais aussi entre notre pensée et notre vécu psychique. Élaborer, c'est prendre le temps de penser, après avoir pris le temps de ressentir.

En mettant l'interaction au premier plan dans l'installation d'art, en utilisant le corps du spectateur comme déclencheur d'événements, l'œuvre revendique la parole, du ressenti vers la réflexion de sa propre action.

Au contraire d'une vision uniformisante du monde qui consume[r] l'infinie diversité des modes de vie, mon travail cherche à dire les différences et les liens qui nous rassemblent. Multiplicité identitaire, cultures et temps pluriel ; je vois un lien nous unissant près des origines, celles du petit enfant rempli de possibles.

Dans les premières années d'une évolution normale, l'enfant se développe à travers diverses expériences. Ses sens s'affinent, ses capacités motrices se coordonnent, son entrée dans une autre réalité que celle du sein maternel se fait, petit à petit. Conditionnements et renforcements, forces culturelles et sociales agissent à modeler son caractère vers une façon d'être dans le monde. Et si cette aire de toutes les expériences pouvait être reconduite – ou rejouée –, afin d'appréhender autrement les éléments du monde ?

Donald Woods Winnicott (1896-1971), pédiatre et psychanalyste anglais, a apporté sa plus grande contribution à la théorie psychanalytique dans les concepts d'*espace intermédiaire*, d'*objets* et de *phénomènes transitionnels*.

Cette aire intermédiaire d'expérience, appartenant à la fois aux mondes intérieur et extérieur, constitue la plus grande partie du vécu du petit enfant. D'après Winnicott, elle subsisterait dans le mode d'expérimentation interne qui caractérise les arts, la religion, l'imaginaire et le travail scientifique créatif. Concevant dès le départ mon processus de création comme aire transitionnelle, la résultante contribue définitivement à extérioriser une conscience personnelle et à développer mon existence sociale. L'interactivité de l'œuvre s'affiche comme moyen tentant de favoriser une substitution où le spectateur peut être dans un « penser comme moi » ou, à tout le moins, suivre les traces de mon parcours créatif.

Objets transitionnels – phénomènes transitionnels

« L'objet ou le phénomène est qualifié de transitionnel dans la mesure où il indique le passage, la transition chez l'enfant d'un état où il est en fusion avec la mère à un état où il se distingue d'elle et entre véritablement en relation avec elle. »⁶

Les bouts de tissus, peluches et jouets sont chez l'enfant des lieux d'adaptation à une nouvelle réalité. Ces objets font partie d'une étape importante dans le détachement du sujet. Objectiver un sentiment intérieur, transférer dans le réel, consciemment ou non, sa condition en investissant le monde visible, permet une libération des angoisses, palliatif nécessaire à l'intégration d'une condition. Les objets qui nous entourent en disent beaucoup sur nous, même une fois « grands ». Nos relations à ces objets affichent certains traits de notre personnalité, de notre vie psychique.

On entend que c'est d'abord dans le jeu que l'enfant fait ses premières expériences d'évolution vers la réalité extérieure. En fait, Winnicott appelait le jeu une expérience, et appelait une expérience satisfaisante, un jeu. Les deux impliquent une « aperception créative » qui, parallèlement au développement cognitif, permet à l'individu d'atteindre l'indépendance « en l'engageant dans un échange significatif avec le monde, un processus à double direction où l'enrichissement du soi alterne avec la découverte de la *signification* dans le monde des choses vues ».

⁶ Davis, Madeleine; Wallbridge, David (1992) *Winnicott : introduction à son œuvre*, Paris : Presse universitaire de France, Coll. Bibliothèque de psychanalyse, page 182.

Le « jeu préoccupé » des enfants était considéré par Winnicott comme extension de l'utilisation des phénomènes transitionnels, appartenant également à l'espace potentiel entre le soi individuel et l'environnement.

Cette aire où l'on joue n'est pas la réalité psychique interne. Elle est en-dehors de l'individu, mais elle n'appartient pas non plus au monde extérieur. Dans cette aire, l'enfant rassemble des objets ou des phénomènes appartenant à la réalité extérieure et les utilise en les mettant au service de ce qu'il a pu prélever dans sa réalité interne ou personnelle.

L'enfant extériorise un échantillon de rêve potentiel et il vit avec cet échantillon, dans un assemblage de fragments empruntés à la réalité extérieure. Il existe un développement direct qui va des phénomènes transitionnels au jeu, du jeu au jeu partagé et, de là, aux expériences culturelles.

Dans l'œuvre d'art, résultat d'une matérialisation créative de l'espace entre le moi et l'environnement extérieur, c'est par l'interactivité qui fait office de jeu pour le spectateur que se développent la rencontre, l'échange et enfin la transmission.

Le jeu est médiateur et apporte avec lui satisfaction. Dans le jeu partagé, il permet l'expression de soi à l'autre. Ces instants de partage et de découverte, que je m'efforce de transposer (prolonger) en installations interactives, visent à utiliser l'espace potentiel afin de transcender les conditionnements et de favoriser une ouverture vers l'autre.

« Avoir, perdre, retrouver, faire, défaire, refaire autrement, créer, décréer, recréer les relations aux êtres et aux choses, indéfiniment, voici ce qui paraît toujours nouveau et fascinant dans les jeux des humains à la recherche de leur plaisir, et de la conquête en eux-mêmes de possibilités toujours renouvelées. Recherche aussi d'une maîtrise à défaut de maîtriser la réalité de la nature, de la société dont l'homme est toujours à la fois tributaire et objet. C'est la libre organisation des fantasmes de son désir qu'il veut mettre en jeu pour, sans trop de risque, trouver son plaisir et le partager avec ses congénères. »⁷

MCours.com

⁷ Dolto, Françoise (1999) *Les étapes majeures de l'enfance*, Collection Folio/essais 315, Paris : Gallimard, p. 121.