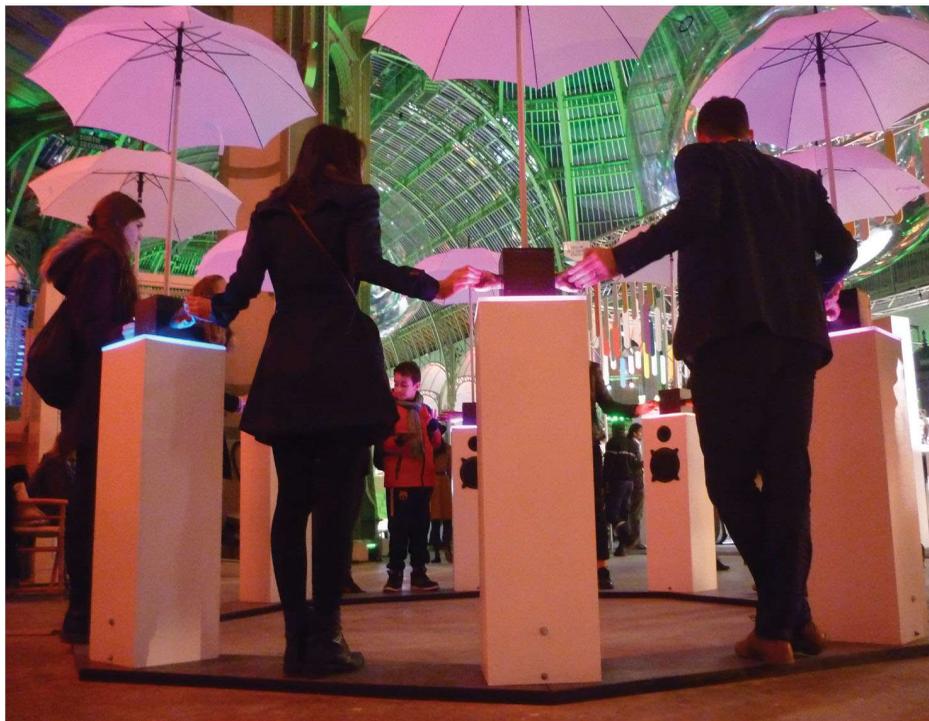


Jean-Robert Sédano

L'art interactif en jeu



Un livre interactif avec QR codes et anaglyphes



Éditions Ludicart

Extraits du livre « L'art interactif en jeu »

© Jean-Robert Sédano 2016



Éditions Ludicart – www.ludicart.com

ISBN 978-2-9555803-0-1

Prologue

Après des années de recherches et de créations dans le domaine de l'art interactif, j'ai voulu retracer cet itinéraire partagé avec Solveig de Ory : écrire cette fois, au lieu de dire comme nous l'avons souvent fait, les désirs et les raisons de nos travaux. Lors des rencontres avec nos visiteurs, spectateurs ou participants au cours de nombreuses présentations publiques, ceux-ci nous ont demandé fréquemment d'où venaient les idées de nos œuvres, quels étaient les germes et les ressorts qui nous avaient poussés dans cette aventure. J'ai rédigé ces pages pour répondre à ces questions de manière détaillée et mettre en perspective notre action dans la mouvance artistique de ce début du XXI^e siècle. Ce récit chronologique permet aussi de comprendre la possibilité et l'intérêt de l'acquisition autonome des connaissances comme alternative, ou en supplément aux institutions scolaires ou universitaires. Nous ne sommes pas passés par les beaux-arts ou des écoles spécialisées. Nous sommes des autodidactes réjouis et nos motivations proviennent de nos histoires personnelles, d'un goût profond pour la recherche liée à une pratique créative aussi pluridisciplinaire que possible.

L'art interactif à la fin des années 1970 n'était pas encore un genre en soi, il se trouvait en gestation à la conjonction du cinématisme, du happening et des arts électroniques. Les recherches de Nicolas Schöffer et de groupes tels que le G.R.A.V.¹ avaient

1 GRAV : Groupe de Recherche d'Art Visuel : 1960/1968 composé de Horacio Garcia, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Jean-Pierre Yvaral.

ouvert la voie. Un vent de liberté et de créativité collective avait soufflé avec mai 1968. Aujourd'hui, en 2016, l'art interactif est abondamment diffusé spécialement dans le domaine de l'art numérique en plein essor, du fait de l'abondance des matériels et des logiciels. Mais l'art interactif n'est pas réductible à la seule technologie, qui peut être utile ou non suivant les projets. On y trouvera par contre toujours une certaine technique, un savoir faire et une règle du jeu. Les *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau forment une création interactive qui n'utilise que du texte et du papier ; le tableau de Holbein *Les Ambassadeurs*¹ qui joue avec le point de vue des regardeurs, est juste une peinture à l'huile.

L'art interactif propose une réflexion sur les postures implicites du public et sur le rôle social et économique des diverses formes d'art. Une manière assez répandue d'envisager l'art interactif est de considérer qu'il s'agit d'un art technologique des interfaces : au moyen de nombreux capteurs, des phénomènes du monde réel peuvent être analysés et produire, sur un scénario plus ou moins souple, une interaction avec l'utilisateur. Il s'agit souvent de l'homme interfacé, « augmenté », « immergé », englobé et parfois englué dans une relation individuelle à la machine. Les objets connectés pourraient nous transformer en cyborgs !

Le marché s'empare de l'interactivité car il s'agit aussi d'une industrie, de logiciels ou de « contenus » plus ou moins artistiques nécessaires au « contenant », c'est-à-dire la machine. Dans l'univers des jeux électroniques, l'interactivité est toujours de mise, mais l'intérêt des fabricants est de vendre le plus possible en créant une relation personnelle, voire une fascination addictive. Nous croulons sous les ordinateurs, tablettes et autres smartphones dont la durée de vie est de plus en plus courte.

1 *Les Ambassadeurs*, peinture de Hans Holbein le Jeune (1533), offre au spectateur deux images qui s'excluent mutuellement, l'une frontale et l'autre visible uniquement d'un point de vue oblique grâce à une anamorphose.

L'obsolescence programmée menace également les œuvres numériques qui dépendent de ces matériels, et en l'absence de description précise des algorithmes qui les structurent, elles peuvent facilement disparaître faute de mise à jour. La cadence du changement s'accélère, en quelques années nous sommes passés d'un seul téléphone et télévision par maison à un par personne, enfants compris. Ces appareils individuels jetables, bien utiles par certains côtés, regorgent de musiques, de films, de jeux et d'applications interactives. Une publicité récente déclarait dans une emphase totalitaire : « mon smartphone, ma vie ». Pour un an seulement... Un génie ou un vampire serait-il dans notre poche ?

Car il se trouve là un paradoxe important : l'interactivité a des attraits dans tous les domaines, les usages et « l'expérience » semblent souples et intuitifs mais cette apparente simplicité masque une limitation de la maîtrise par l'utilisateur ignorant tout du fonctionnement interne de ces machines qui peuvent, comme on le sait depuis Edward Snowden, lui dérober une partie de sa vie privée. L'abondance des possibilités et la multitude d'options créent l'illusion du choix. L'apparente gratuité de certains services ne s'explique que par une volonté discrète d'appropriation de données privées, l'utilisateur est le produit ! Un exemple parmi d'autres d'un procédé sournois qui permet de capturer l'utilisateur : dans les logiciels, des images, les « icônes », remplacent de plus en plus le texte explicite des fonctions du logiciel. L'utilisateur en devient ainsi visuellement dépendant sans pouvoir nommer l'objet, sans même savoir qu'il ne nomme plus la fonction et en arrive subrepticement au degré zéro de la lecture : le logo remplace le mot. La publicité en fait aussi grand usage, ce qui est parfait dans une logique d'aliénation commerciale. Albert Camus aurait dit « Mal nommer les choses c'est ajouter au malheur du monde », alors ne plus nommer du tout, voilà une méthode de réducteurs de têtes !

Que voulons-nous faire avec l'art interactif ? Peut-être pas seulement de l'art justement ! La question est bien posée par Patrick-Henri Burgaud¹ : « Qu'il faille construire un discours ou concevoir un logiciel interactif, les questions sont les mêmes : que veut-on faire ? Amuser l'autre, l'utilisateur ou l'auditeur ? L'inquiéter ? L'étourdir ? L'instruire ? Le divertir ? Comment va-t-on procéder ? Quel type de relation humaine veut-on instituer ? Provoquer ? Empêcher ? »

L'art interactif est, selon moi, une utopie créative universaliste qui peut réveiller les consciences, améliorer l'intelligence collective et même le dénommé « vivre ensemble », très en vogue de nos jours et d'autant plus invoqué qu'il s'amenuise.

L'art interactif tel que je l'aime est un projet humain émancipateur, politique et ludique, dont la raison profonde est la révolte face à l'absurdité et la férocité du monde. Ses racines plongent dans l'enfance quand la construction individuelle passe par l'exploration et le jeu. Dans l'art interactif l'enjeu c'est le jeu ! Mais la notion même de jeu doit être regardée avec prudence car les cartes à gratter, casinos et autres compétitions sportives se nomment aussi « jeux² ».

Le jeu dans l'art interactif se fonde sur l'action, la réflexion et la communication, pas seulement sur l'objet et encore moins sa possession exclusive. L'art interactif peut instaurer un nouveau paradigme économique : la vente des objets (d'art) indispensable au fonctionnement du marché (de l'art) et à la survie des artistes pourrait être contournée en louant les œuvres, ou en les vendant pour un usage public, à des collectivités ou de réels philanthropes³ !

1 Patrick-Henri Burgaud, *Les technologies interactives, les arts plastiques et la littérature*, Revue de l'EPI *Technologies, arts et littérature* – 1995.

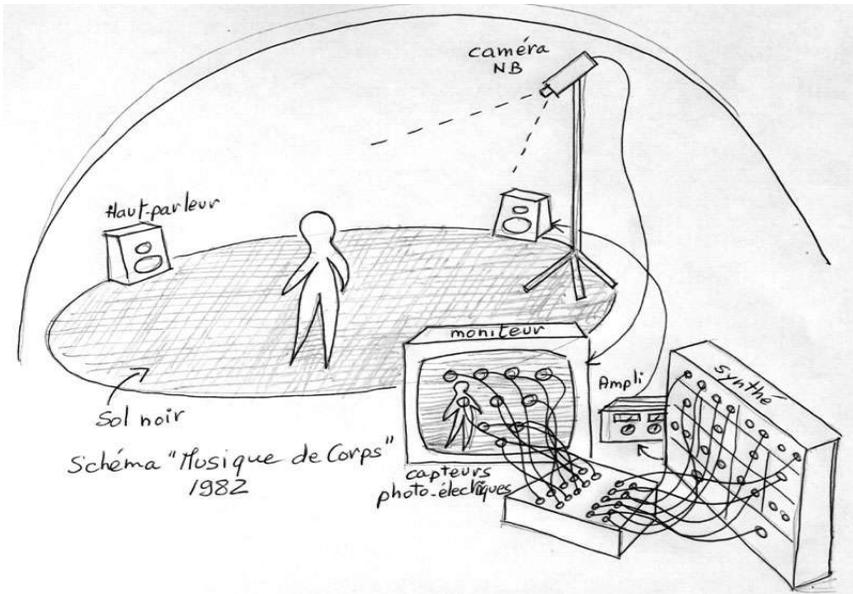
2 « Jouer comporte des risques : endettement, isolement, dépendance »
Article 19 du décret n° 2010-518 du 19 mai 2010. Message de prévention contre les jeux d'argent.

3 Nous n'en avons pas rencontré à ce jour !

Voici donc ce parcours à la fois géographique, chronologique et mental, exploré à deux pour une bonne part, tiré de nos archives et de ma mémoire. Il commence par le début de mon histoire, quand se dessinent les tendances, les goûts et les aversions qui conduisent aux actions de l'âge adulte. Je présenterai les faits mais également l'environnement, les lectures, les rencontres et les événements qui eurent leur influence au fil du temps dans cet enchaînement interactif d'aventures qui n'était pas du tout conçu à l'avance.

Jean-Robert Sédano,
janvier 2016

1982 – Musique de corps

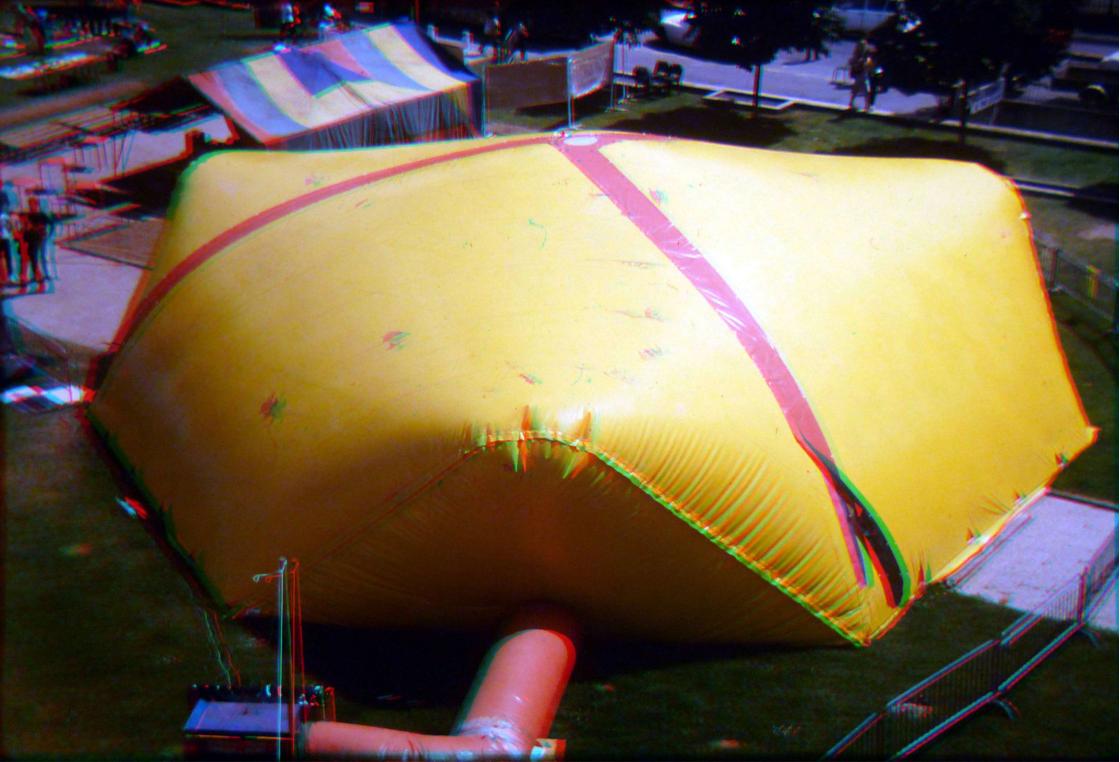


Musique de corps, Fête dans la Bulle, Amiens du 11 au 20 juin 1982

Musique de corps a marqué une étape importante dans la réalisation d'espaces sonores liés aux mouvements du public.

C'était la première fois que nous utilisions vraiment l'image vidéo en direct, c'est à dire l'énergie mouvante du tube cathodique comme source d'informations pour produire de la musique.

Les essais étaient concluants et filmer en plongée avait bien montré comment les mouvements au sol pouvaient être captés et concentrés par un objectif.



Musique de corps dans la Bulle de Hans Walter Müller en 1982



Le fait d'installer un espace sonore dans une bulle gonflable avait accéléré la réalisation de ce projet de caméra musicale.

Il était impossible de fixer quoi que ce soit sur les parois de la bulle, au risque de perforation et d'effondrement de la structure. Nous ne pouvions pas utiliser les rampes photoélectriques. Les cellules photosensibles étaient donc directement collées sur un écran vidéo.

La caméra se trouvait sur un pied de projecteur, assez haut pour qu'elle filme le sol. Le plancher fut recouvert de plastique noir ainsi toute personne serait vue en variations lumineuses plus claires.

Le dispositif vidéo-sonore était complètement analogique. Il utilisait une caméra vidéo de surveillance et un gros moniteur noir et blanc. J'avais réalisé de nouveaux capteurs photoélectriques directement branchés sur du courant de 5 volts. Le câblage était effectué en série ce qui offrait une nouvelle possibilité sonore : dans l'obscurité totale la très forte résistance de la cellule empêchait pratiquement tout passage de courant, on avait alors une tension proche de zéro volt. Mais avec un éclairage progressif, toute une palette de tensions sortait de la cellule ce qui permettait de faire varier les sons ou les effets sonores en souplesse. Le cache muni des capteurs était bien plaqué à la surface du tube cathodique pour éviter l'influence de la lumière environnante. L'ennui était qu'on ne pouvait plus voir ce que filmait la caméra, mais une fois reliée aux synthétiseurs analogiques toute l'image devenait un processus sonore.

En ajustant le contraste et la luminosité du moniteur on pouvait régler l'espace vide sur le silence. Le contrôle sonore était réalisé en direct, avec de nombreuses allées et venues entre le plateau et la régie. C'était une expérience grandeur nature, où les sons dépendaient de la logique câblée avec une variation des oscillateurs proportionnelle aux flux lumineux.

La musique produite en temps réel, fluide et mobile, n'était limitée par aucune règle tonale. L'ambiance générale était futuriste et spatiale, proche des bruitages de science-fiction.

Les réglages étaient critiques et nous incitaient à perfectionner l'installation. Elle allait bientôt connaître de nouveaux développements avec une programmation sonore mémorable qui remplacerait le jeu des câbles. La première version numérique sur ordinateur qui analyserait en temps réel le signal vidéo serait mise au point en 1983.

Écouter l'émission de radio
de FR3 Amiens de juin 1982.

