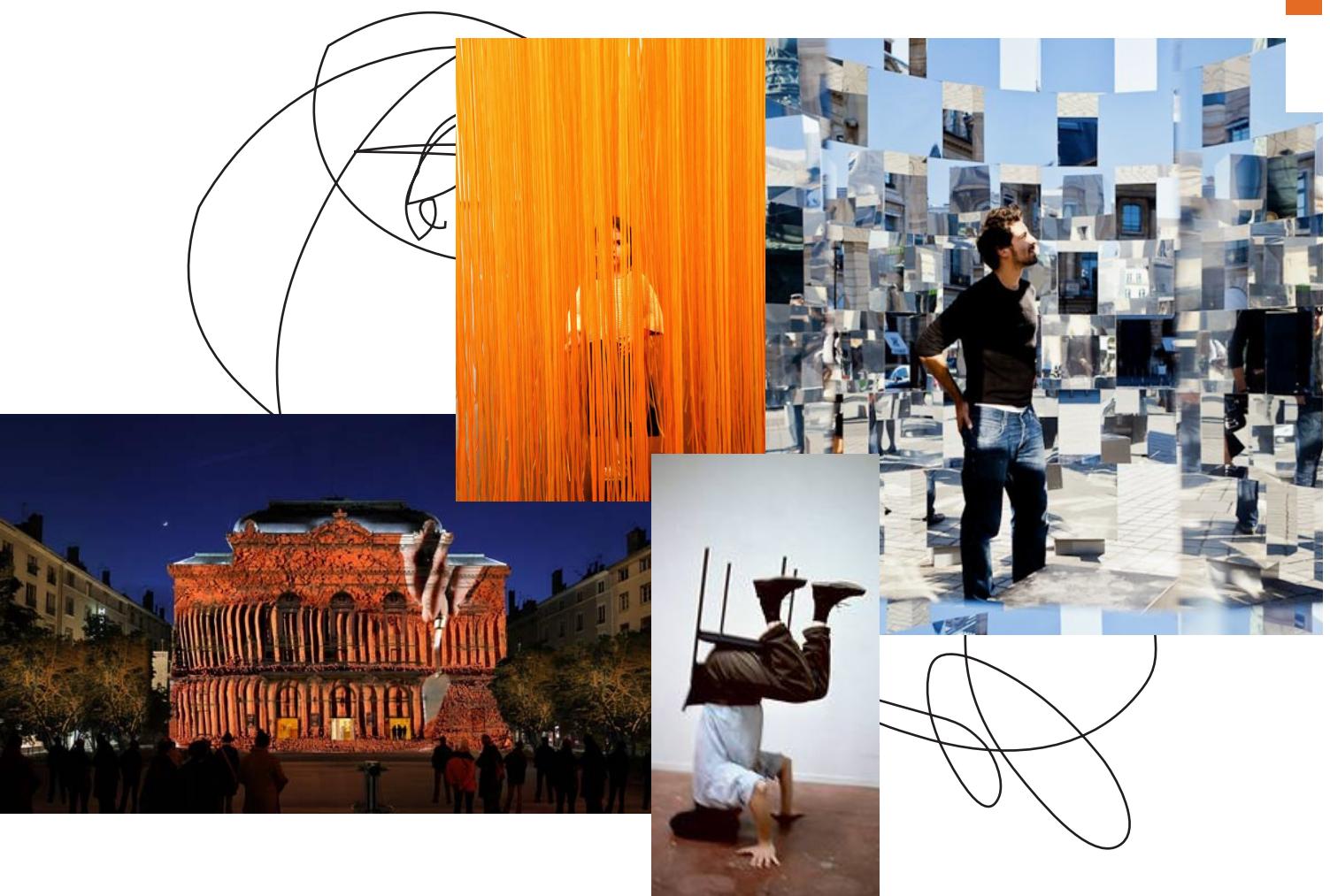
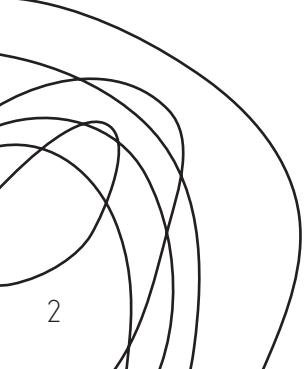


Art Contemporain



RELATION AU SPECTATEUR





INTRODUCTION

Depuis les années 1960, l'art intègre le spectateur en sollicitant sa participation. Les œuvres ne nécessitent plus une attitude contemplative mais elles espèrent un visiteur actif, voir acteur du déroulement de la création. Le public justifie en partie l'œuvre de l'artiste, le fait exister et lui confère son sens.

L'art contemporain se met aujourd'hui à questionner la relation entre le public et l'œuvre en l'impliquant directement. De nouveaux domaines d'échanges se mettent en place, en dehors des circuits d'exposition. Les artistes cherchent à établir une esthétique relationnelle. La limite entre le spectateur et l'artiste est même parfois trouble.

Comment l'artiste arrive-t-il alors à établir une relation privilégiée avec le spectateur par l'œuvre? De quelle manière l'inclue-t-il dans l'art ?

Pour cela, il peut se rapprocher de lui en intervenant dans son propre espace : l'art vient à lui et se mêle à son quotidien. Il sollicite parfois ses différents sens, en les troublant, en lui faisant vivre de nouvelles expériences sensorielles. Il peut aussi l'impliquer physiquement dans l'œuvre : celui-ci deviendra acteur voir collaborateur. De plus les nouvelles technologies multiplient les possibilités d'établir cette relation.

ART ET VIE DU SPECTATEUR

Les artistes voulant se rapprocher du quotidien du spectateur ont tendance à délaisser le circuit normal des expositions et musées au profit de l'espace urbain. Ainsi ils se rapprochent du spectateur et s'inscrivent dans sa vie ordinaire en y apportant l'extraordinaire de l'art. Ils sollicitent leur attention en intégrant l'incongru dans le banal. On peut alors se demander comment l'espace urbain devient-il, par l'intervention de l'artiste, un laboratoire d'expérimentation? Quelles-sont les nouvelles relations établies par ce rapprochement?

L'art n'a pas seulement quitté les ateliers et les musées pour s'exposer sur l'espace public à une échelle plus ou moins monumentale et à l'appréciation du plus grand nombre; son retour sur l'espace public des villes s'est accompagné d'une transformation de la démarche artistique elle-même : que se soit dans le cas de créations d'espaces nouveaux ou dans celui d'une confrontation avec le patrimoine existant.

L'espace urbain investi :

Le street art est un courant qui regroupe les formes d'art réalisés dans la rue ou dans des endroits publics, et englobe diverses techniques telles que le graffiti, le pochoir, la mosaïque, les stickers, l'affichage et les installations. C'est principalement un art éphémère vu par un très grand public.

« l'art s'est déplacé de l'objet
spécialisé en galerie vers
l'environnement urbain réel »

Allan Kaprow

Lorsqu'on se balade en ville on peut tomber au hasard sur ces installations, sans les avoir forcément cherchés. En cela, ce type d'art s'inclue dans le quotidien du spectateur. Ces œuvres surprennent par leur côté ludique et amènent le spectateur à la découverte.

Elles sont souvent provisoires, comme nous le montre Slinkachu (2006-2010), qui recréé le monde à petite échelle, à l'aide de figurines et d'objets du quotidien, dans la rue de Londre principalement. Ici il utilise une peau d'orange jetée transformée en rampe de skate par un petit homme. Ce déchet changé en terrain de jeu montre une manière de détourner un objet banal et insignifiant en matériau au service de l'art.

Cette œuvre surprend par le changement d'échelle du personnage miniature et de son emplacement dans la rue qui en fait un objet de surprise pour le marcheur. Il nous amène à regarder différemment ce qui nous entoure, à

d'autres échelles. « J'aime l'idée que presque personne ne voit mon travail. Parce que nous ignorons tous, volontairement ou involontairement une grande partie de ce qui nous entoure dans une ville ». Cet artiste propose une réflexion sur notre environnement quotidien, ce qu'on y perçoit, et vient le bouleverser en y intégrant un autre monde à plus petite échelle, de manière poétique et humoristique.



Slinkachu 2006-2012



Christo et Jeanne-Claude le Pont Neuf 1985



Quand Christo proposa d'emballer le pont, une forte controverse s'installa, il mit beaucoup de temps à obtenir les autorisations nécessaires.

Le projet représente 40 876 mètres carrés de toile de polyamide dorée et la toile est retenue par 13 076 m de corde et plus de 12 t de chaînes d'acier. L'utilisation de ces matériaux bruts et banals, entraîne une désacralisation de l'oeuvre. Empaqueté, ce pont perd toute son histoire et son ancienneté pour devenir une architecture moderne et presque aérodynamique.

Par cette démarche, ces artistes ont la volonté de donner une autre identité à ce lieu chargé d'histoire (le plus vieux pont de Paris) et changer le regard du public. Leur objectif est d'amener celui-ci à l'art, le surprendre et l'impressionner. Ces œuvres que l'on ne peut pas acheter, ni même posséder, parlent de liberté selon Christo. Cette production défigurant un monument historique et symbolique, ainsi que le paysage urbain interfère dans l'environnement du spectateur.

D'autres artistes travaillent sur la manière de se confronter au patrimoine déjà existant tel que Christo et Jeanne-Claude, spécialistes de l'emballage de monument. Quand un monument est emballé, il acquiert une toute autre forme, une toute autre identité, un tout autre prestige, on ne le reconnaît plus. C'est le cas pour le Pont Neuf de Paris en 1985.

La ville peut-être investie de manière différente par l'art. On le voit particulièrement à la fête des Lumières de Lyon 2012 où elle est transformée. Par exemple, par Le spectacle Highlights imaginé par le duo de scénographes français Skertzo place des Terreaux qui montre la façade de l'Hôtel de ville de Lyon déconstruite, puis reconstruite par un faisceau de lumière tandis que la silhouette de personnages en mouvement s'habille de couleurs. Le public bascule sans cesse entre illusion et réalité. Comme pour l'œuvre précédente, les façades urbaines changent de visage. On offre une autre identité au bâtiment. Agatha Ruiz, elle, propose Corazon une installation en forme de cœur lumineux 6,5m sur 6. Cette styliste espagnol a pour habitude d'utiliser beaucoup de couleurs vives et reprends ici ses motifs. Ainsi l'installation effectue des variations de lumières comme les battements d'un vrai cœur symbolisant le cœur de cette ville. Elle établit une nouvelle relation entre les habitants et leur ville, montrant que ce sont eux qui en sont les acteurs, qui la font vivre. Laurent Langlois nous propose une projection de peinture sur le théâtre des Célestins l'utilisant comme une toile géante, sa main nous apparaît pour le colorer : « Le pinceau du peintre, prolongement de la main et du geste, se transforme en 'pinceau lumière' sur la façade ». Les gestes concentrés du peintre donnent progressivement forme à la matière et aux couleurs, posant et étalant la peinture, frottant la brosse contre la toile, raclant sa spatule....



Skertzo Highlights 2012



Agatha Ruiz Corazon 2012



Laurent Langlois 2012

L'artiste s'approprie la ville et ses monuments pour matérialiser son œuvre : « La prise en compte de l'espace public dans lequel on travaille fait partie du cahier des charges du festival ». L'utilisation de ces lumières entraînent une autre vision de la ville de nuit.

La Fête des Lumières établit un dialogue entre art contemporain, patrimoine et urbanisme, et spectateur. Le public est immergé dans un nouvel univers, une ville méconnaissable, submergé par les effets lumineux. On l'inclut dans une immense œuvre collective pour lui amener de nouvelles expériences visuelles et parfois auditives. L'art contemporain le submerge ici de toute part. Sa vie de tous les jours est perturbée, le visage habituel de la ville transformé.

Intervention dans le quotidien du spectateur :

L'artiste peut créer de nouvelles interactions avec le spectateur en investissant son quotidien, sa vie de tous les jours. Il passera par des objets ou des lieux familiers pour établir ce lien, et inviter l'art dans son environnement ordinaire.



Le peintre Nato Intervention à Franprix 2004

L'artiste peut intervenir différemment dans l'espace quotidien du spectateur, notamment avec le happening. Le peintre Nato a effectué une intervention dans un supermarché Franprix en 2004. Lui et ses collaboratrices font irruption, nus, à franprix.

Dans ce happening le spectateur se trouve dans un endroit du quotidien, un supermarché où normalement on ne renconterait pas de forme d'art.

L'artiste va s'y inviter de manière choquante ou troublante. Cet intrusion dans ce lieu de commerce n'est pas

conventionnel.

Cet artiste entretient un rapport fort à la sexualité et dénonce le fait que la nudité soit considérée comme un objet de gêne en public. Il utilise l'art pour réaliser ce qui serait normalement proscrit. Il est d'ailleurs souvent censuré dans les médias.

L'idée d'un art qui se donne à voir est supprimé et remplacé par l'idée d'un art qui s'expérimente, se vit. Cette œuvre n'aurait pas lieu d'être si l'il n'y avait pas de public pour en être témoin.

Cette notion est développée par Rirkrit Tiravanija qui met en place en 1994 Recreational lounge : l'installation d'un Baby-foot d'un fauteuil, de tabourets, d'un frigidaire, d'une suspension néon et de vaisselle dans un appartement sélectionné au hasard.

On utilise ici des objets de la vie de tous les jours. Y sont conviées le public et un tableau d'un autre artiste.

Cette œuvre en trois dimensions recrée le lieu de vie du spectateur et l'y fait participer. Il peut y évoluer, échanger et établir des dialogues avec autrui. En bref il peut vivre dans l'œuvre.



Rirkrit Tiravanija Recreational lounge 1994

« l'important n'est pas ce qu'on voit, c'est ce qui se joue entre les êtres. »

Rirkrit Tiravanija

Cet artiste interroge les formats de l'œuvre d'art et le dispositif de l'exposition, les nouvelles relations que l'on peut établir avec le spectateur en l'introduisant dans un environnement quotidien et pourtant appartenant au domaine de l'art. L'espace de l'art se transforme en lieu d'interaction sociale, de points de rencontre, de contacts et d'échanges. Son œuvre, invente de nouveaux rapports au monde fondés sur la réciprocité, la convivialité et l'hospitalité. L'artiste établit ainsi une relation plus intime avec le spectateur.

Tout ces artistes ont en point commun d'investir l'espace de vie du spectateur pour créer une nouvelle forme de dialogue, de nouveaux lieux où s'exprimer. Ils utilisent l'espace public afin d'y faire des expérimentations, établir de nouvelles relations avec le spectateur grâce au street art, ou intervenir sur des bâtiments ou équipements urbains déjà existants. Ils s'intègrent à son espace de vie et interviennent dans son quotidien. Ils mêlent ainsi le spectateur à l'art qui vient à lui, se met à sa porté. Ce procédé entraîne un rapprochement, une relation plus directe.
On remarque que cette réception devient plus forte si l'on sollicite plusieurs de ses sens.



APPROCHES SENSORIELS

A partir des années 1990, un nouveau genre d'art émerge, qui recentre ses propos et ses effets sur l'impact sensoriel de l'oeuvre et sur son efficacité. Lorsque l'on perturbe ses perceptions habituelles, que l'on sollicite divers sens pour un ressenti de l'oeuvre différent, on marque le spectateur plus profondément, on l'implique plus sûrement. Une approche plus sensible et ludique de l'oeuvre établira de nouvelles relations avec celui-ci. On joue sur son émotion.

En manipulant la vision du spectateur, l'artiste interroge le rapport entre l'espace perçu et l'espace représenté. Il perturbe les repères habituels de l'observateur, remet en question sa perception visuelle. Comment l'artiste peut-il manipuler l'illusion pour se jouer du spectateur ?

Il peut aussi utiliser une œuvre multi-sensorielle, pour l'impliquer d'avantage, mettant à contribution simultanément l'action gestuelle, la perception tactile, auditive, olfactive, gustative et visuelle. Comment l'artiste peut-il marquer plus profondément le spectateur en sollicitant chacun de ses sens ?

Jeux sur la perception visuelle du spectateur :

Les artistes ont tenté de nombreuses expérimentations pour tester les limites de cette perception, et voir les nouveaux effets provoqués par celle-ci.

Tout d'abord l'anamorphose : c'est la représentation déformée d'un objet par effet d'optique, dont l'apparence normale peut-être rétablie lorsqu'on regarde l'image sous un certain angle.

Certains artistes ont produit des œuvres par ce procédé et ainsi créé des images déformées qui se recomposent à un point de vue préétabli.

Hans Holbein l'a utilisé en 1533. En effet, à cette époque l'humanisme se développe et cet artiste ainsi que sa peinture les ambassadeurs s'inscrivent dans ce courant, et deviennent une référence de l'anamorphisme. L'art commence à s'intéresser à l'Homme, se centrer autour de l'humain et instaurer un dialogue avec celui-ci. Dans cette toile il y a 2 angles d'observations : de face et à sa gauche où l'on voit émerger un crâne qui parle de vanités. Il y a donc 2 points de vue différents qui apportent chacun un nouveau sens à l'œuvre. On y établit une nouvelle forme de communication visuelle avec le spectateur.



Hans Holbein *Les Ambassadeurs* 1533



Julian Beever 2002-2012

Julian Beever est connu pour ses trompe-l'œil au pastel, réalisés sur des trottoirs en France, Angleterre, Écosse, Belgique, Pays-Bas, États-Unis, Canada et Australie. Il investit aussi l'espace urbain du spectateur par ses anamorphoses. Ces œuvres, lorsqu'on les regarde sous un angle précis, donnent l'illusion de sortir du sol. Elles paraissent défier les lois de la perspective. Suivant l'emplacement que le spectateur choisit il voit la production différemment. Ainsi se crée l'illusion. On le voit par exemple lorsqu'il dessine une femme dans une piscine par anamorphose. Un point de vue précis nous permet de comprendre l'image, nous donne le sentiment qu'elle se trouve dans un espace en 3 dimensions.

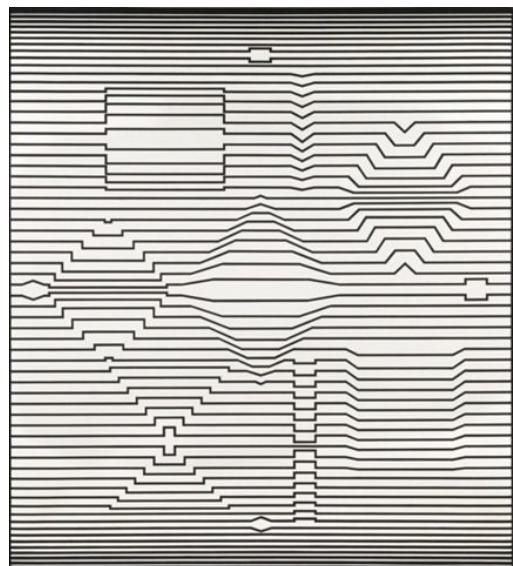
Il y a aussi l'Op art ou art optique qui expérimente le fait de perturber la vision du spectateur. Ce sont des pratiques et recherches artistiques faites à partir des années 1960, et qui exploitent la faillibilité de l'œil à travers des illusions ou des jeux optiques. Elles sont essentiellement abstraites et donnent une impression de mouvements, d'ondulations, ou de vibrations. Ce mouvement questionne la relation entre vision objective et subjective et sur le rapport entre phénomènes physiologiques et psychiques. La vision du spectateur est perturbé du fait de l'interprétation du cerveau. Les artistes de l'Op Art cherchent à définir un nouvel espace optique.

Victor Vasarely fut une figure essentielle dans l'histoire

de l'op art. Dans Ibadan-pos de 1957 les lignes noires provoquent ce sentiment de vibrations de la toile et donnent l'impression au spectateur de faire émerger des objets géométriques en volume ou de les creuser dans la toile. On a aussi, lorsque l'on promène le regard, le sentiment que ses lignes se mettent en mouvement. Il donne une autre dimension à la toile en proposant au cerveau de l'observateur la sensation d'un objet 3D. «Sentir et faire était l'ancienne démarche de l'art, elle est désormais devenue concevoir et faire faire». L'observation du spectateur devient active, il peut se déplacer par rapport à l'œuvre pour avoir des perceptions différentes de celle-ci comme dans la démarche de l'anamorphose.

« sentir et faire était l'ancienne démarche de l'art, elle est désormais devenue concevoir et faire faire »

Victor Vasarely



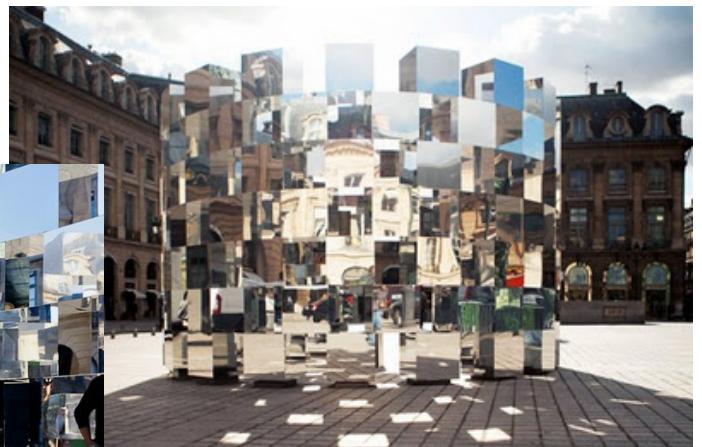
Victor Vasarely Ibadan-pos 1957

Certains artistes ont exploité le fonctionnement du miroir pour perturber la vision du spectateur. En effet, sa fonction, renvoyer un reflet, peut servir à créer une esthétique nouvelle. Le miroir offre des possibilités de déformation de l'espace et de création d'illusions.

Pour Ring 2011 Arnaud Lapierre installe des miroirs dans la rue, qui modifient les rapports entre les individus et l'espace qu'ils traversent, « Ring » amène le passant à jouer avec l'installation et l'espace sur deux niveaux. Une première approche serait plutôt liée à une expérience sur une modification de l'espaces urbains. Dans un second temps, l'installation propose de pénétrer à l'intérieur, pour découvrir son image démultipliée qui s'entrechoque avec

des détails urbain, notre corps faisant parti du puzzle, déstructuré. La répétition de l'élément cubique miroir fragmente la perception de la place. Ainsi la vision de l'espace est perturbée, troublée.

Cette oeuvre démantèle, et décompose l'architecture alentours créant une perte de repère pour le spectateur et un nouvel environnement virtuel grâce au reflet renvoyé. Elle modifie les rapports entre les individus et l'espace qu'ils traversent.



Arnaud Lapierre Ring 2011



Oeuvres multi-sensorielles :

Des œuvres faisant appel au 5 sens seront plus immersives. Le spectateur sera plus impliqué car on sollicitera plusieurs de ses sensations. La mémoire retient mieux une œuvre multi sensorielle car l'individu aura subit une expérience prenante. L'artiste contemporain stimulera son sens olfactif, auditif, gustatif et tactile en plus du sens visuel.

Jean-Robert Sédano nous propose Les guéridons musicaux en 2005, en tant qu'œuvre multi-sensorielle. Chaque guéridon musical propose un univers sonore interactif que les joueurs peuvent découvrir et modifier à leur guise. Il suffit de placer les mains sur la table ou de déplacer les objets aux différentes textures qui s'y trouvent pour faire naître aussitôt les réactions sonores, dans une approche ludique.

Chaque guéridon dispose de sa régie informatique et de son éclairage. Une caméra vidéo placée au dessus de la table détecte la présence et les déplacement des objets. Ces informations sont instantanément converties en phénomènes sonores et musicaux. Les six guéridons offrent

des jeux et des univers sonores très différents, marqués par leur différence de couleur et d'objets présents, où la précision du geste produit de fines modifications. Le spectateur devient acteur de la production sonore. Les sens du toucher, de la vue et de l'ouïe sont ici sollicités. Le but de cet artiste est d'aiguiser la sensibilité du spectateur aux phénomènes acoustiques par l'intermédiaire d'une activité expérimentale et conviviale.



Jean Robert Serano Les guéridons musicaux 2005



Felix Gonzales-Torres crée une œuvre se basant sur le sens gustatif (et olfactif) du spectateur dans Sans titre (portrait de Ross) en 1991. Cette œuvre expose des tas de bonbons représentant le poids de Ross, l'ami de Felix Gonzalez-Torres, mort du sida.

En exposant ces bonbons et en permettant aux spectateurs de se servir, l'artiste touche à l'intimité de celui-ci. Il sollicite son sens gustatif ce qui doit avoir une conséquence très marquante pour celui-ci.



*Felix Gonzales-Torres Sans Titre
(portrait de Ross) 1991*

Le fait que le public puisse se servir évoque la propagation du virus du sida dans la communauté homosexuelle. La dispersion de l'œuvre dans le corps même des visiteurs en révèle l'extrême fragilité et en même temps la pérennité par sa propagation presque infinie «De cette manière, mon travail s'intègre à d'innombrables autres corps.» Il met ainsi à disposition une œuvre où la notion d'original, de pièce unique, d'irremplaçable, n'a plus lieu d'être. C'est plutôt l'acte de transmission par le public qui définit cette œuvre.

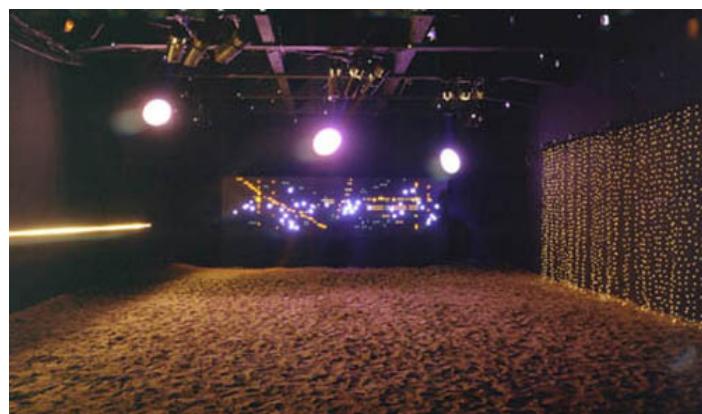


L'artiste française Dominique Gonzalez-Foerster nous entraîne quand à elle dans son univers du Cosmodrome. Le visiteur est convié à pénétrer, dans le noir et le silence, au sein d'un espace où le sol est entièrement recouvert de sable noir rendant la marche difficile, et apportant au spectateur des sensations inhabituelles. Une fois entré dans un espace sombre et clos, le visiteur doit s'arrêter, rester debout ou se poser sur le sable. Il choisit son attitude et son implication vis-à-vis de l'œuvre. Quand le calme

règne, commence l'émergence de sons, puis une musique spatiale, des lumières furtives, des ensembles lumineux plus construits, et quelquefois il y a même une voix. L'artiste veut faire vivre une expérience au spectateur, où l'œuvre n'est plus objet mais un environnement générateur de sensations. C'est une création multi-sensorielle. Elle joue sur la mise en scène pour intégrer le public dans son œuvre.



Dominique Gonzales-Foerster Cosmodrome 2001



L'interprétation de ce que l'on perçoit visuellement par le cerveau peut être manipulé par des jeux optique afin de donner une autre dimension à l'oeuvre. Sa relation avec le spectateur en sera perturbé.

En stimulant les 5 sens du spectateur, l'artiste joue sur ses sentiments, ce sont elles qui vont déterminer le sens de l'oeuvre.

Le jeu proposé pour perturber les sens, les solliciter instaure une nouvelle forme de dialogue avec l'artiste qu'il est intéressant d'explorer. Les oeuvres ainsi créées vont plus facilement s'imprimer en mémoire, et stimuler le côté affectif d'une personne. Elle va ainsi se sentir plus concerné, comme si l'on s'adressait uniquement à elle car chacun va interpréter ce ressenti différemment.

On peut aussi en plus de solliciter ses différents sens le faire collaborer, de manière physique, à la création de l'oeuvre.



LE « SPECT-ACTEUR »

L'artiste peut choisir de faire participer le spectateur à la création. Celui-ci passe ainsi du contemplateur au «spect-acteur» voir au créateur. Il va donner un nouveau sens à l'oeuvre contemporaine en y participant, en devenant complice de l'artiste. Un «spect-acteur» s'implique physiquement dans l'oeuvre, y agit, jusqu'à en faire partie intégrante. Les artistes adopteront donc des attitudes privilégiant la participation du public. La coopération des spectateurs devient alors nécessaire.

Bien qu'elle demeure fidèle aux musées, galeries et centres d'art qui se sont adaptés à ses exigences, cette philosophie censée produire ou susciter des relations inter-humaines s'est ouverte à de nouveaux domaines d'échanges.

Comment les pratiques contemporaines opèrent-elles un glissement du spectateur (celui qui regarde) en acteur (celui qui fait) ?

Parcours dans l'oeuvre :

Le spectateur peut simplement être acteur de l'oeuvre en étant invité à la pénétrer. Le fait de la traverser le place en situation de collaborateur de la création. La notion de Pénétrable implique l'intégration du spectateur dans l'oeuvre.

Jesus Rafael Soto a exploré les possibilités qu'offre le pénétrable, notamment avec Pénétrable jaune 1999. Des milliers de fils flexibles suspendus forment un tableau en 3D dans lequel on peut pénétrer. le spectateur est invité à entrer et faire entièrement parti de l'œuvre. Ces fils découpent alors les silhouettes, et perturbent la vision de l'espace.

Soto voulait réaliser «la symbiose entre l'homme et l'oeuvre d'art» : l'oeuvre ici n'a pas de sens si le spectateur ne l'expérimente pas, elle est lié à lui et lui procure une expérience tactile où il doit s'impliquer physiquement. «Pour moi, l'oeuvre n'existe pas indépendamment du spectateur

et de son mouvement. Avec les Pénétrables cette participation devient tactile, voire même souvent auditive. L'homme joue avec son monde environnant. La matière, le temps, l'espace constituent une trinité indissociable et le mouvement est la force qui démontre cette trinité.»

Cet artiste considère que la fonction de toute œuvre d'art est de stimuler la réflexion, son intérêt est conceptuel, bien que l'artiste doive recourir à des moyens sensoriels pour rendre évidents ses concepts. Il estime que l'univers est en changement perpétuel, qu'il est soumis à l'aléatoire. Son oeuvre doit donc refléter ses idées par le caractère imprévisible du mouvement que va lui donner le visiteur.

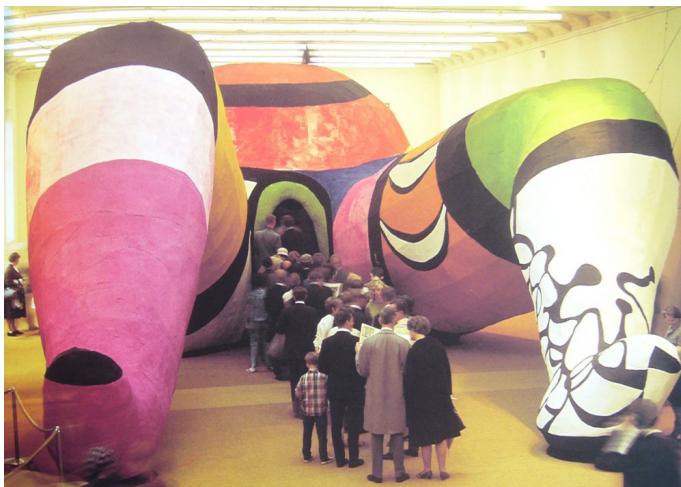
« pour moi, l'oeuvre n'existe pas indépendamment du spectateur et de son mouvement. »

Jesus Rafael Soto



Jesus Rafael Soto Pénétrable 1999

Mais l'ambiance dans laquelle on plonge le spectateur peut jouer un rôle dans la relation établit avec lui. On le voit avec La Hon 1966 de Niki de Saint-Phalle.



Niki de Saint-Phalle La Hon 1966

Les visiteurs sont invités à entrer par le vagin d'une Nana massive de 28m de long. Niki de Saint-Phalle, en proposant cette position qui pourrait sembler indécente, tente de réconcilier le grand public avec cette expulsion forcée du cocon maternel qu'est la naissance. Les couleurs vives et entraînantes suscitent l'intérêt du spectateur.

Seuls les jambes et le ventre forment la sculpture, montrant la volonté de l'artiste de rendre son œuvre anonyme afin que chacune des femmes qui l'observe puisse s'y référer comme à un modèle. La sculpture obtient un statut de déesse ou de mère sacrifiée par sa démesure.

Lorsque le visiteur la pénètre des sensations diverses le submerge : étrangeté, rire, etc... Car on lui rappelle la sexualité ou la maternité, des moments intimes à caractère universel faisant partie intégrante de sa vie privée. Le spectateur pénètre littéralement au cœur de l'œuvre de l'artiste et fait corps avec elle. Ainsi s'établit une relation intime entre l'œuvre et le public.

Jeppe Hein quant à lui interroge les limites de cette pénétration de l'œuvre dans Labyrinthe invisible en 2005. En effet l'espace du labyrinthe est vide et le spectateur est invité à l'entrée à se couvrir d'un casque à infra-rouge qui lui signalera la présence des murs par une petite vibration. La progression se fait avec difficulté. Il se laisse donc guider par ce dispositif interactif qui l'aide à trouver son chemin.

Le spectateur fait l'expérience de l'espace en étant privé de son sens principal : la vue. Le caractère invisible de l'œuvre fait appelle à l'imagination du spectateur pour se représenter ce monde virtuel. Il donne corps à l'œuvre par ses déambulations et sa collaboration avec les autres.

L'artiste apporte une nouvelle expérimentation du mouvement dans l'espace. Il instaure un jeu ainsi qu'un protocole: en acceptant ces règles et ces contraintes le visiteur consent à participer à l'œuvre et donner vie à l'installation.



Jeppe Hein Labyrinthe invisible 2005

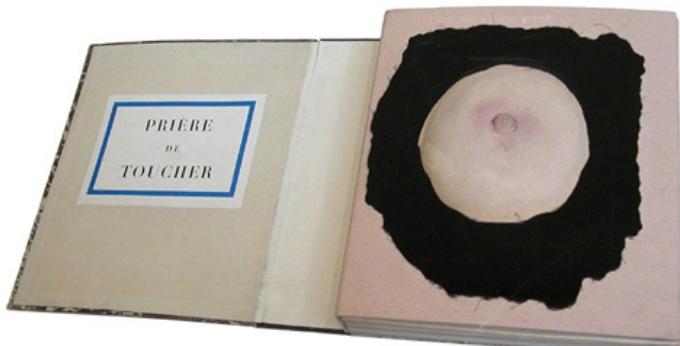


action sur l'oeuvre :

Parfois le spectateur est invité à agir sur l'oeuvre soit en la déclenchant, ou simplement en la touchant. L'inciter à agir, à engager un geste l'implique en même temps dans celle-ci. Son geste fait partie intégrante de la création.

Marcel Duchamp en a développé l'idée dans Prière de toucher 1947. L'artiste demande une contribution physique du spectateur : ce sein en mousse et cette phrase «*prière de toucher*» dénotent une réflexion de l'artiste sur un changement de statut potentiel de l'observateur. Celui-ci change à mesure que l'art se désacralise : ici l'invitation est presque obscène, de l'ordre de l'interdit.

L'utilisation de l'injonction et du texte montre que l'on s'adresse directement au spectateur, pour lui adjoindre de faire ce qui serait normalement proscrit dans un musée. Ainsi la distance entre artiste et spectateur est réduite et il participe à l'oeuvre. Il n'y a pas de plaisir des yeux mais une injonction qui invite à une expérience tactile pour comprendre totalement l'oeuvre. Le spectateur ici, se doit d'être acteur. « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux ».



Marcel Duchamp Prière de toucher 1947

Dans Les abonnés du téléphone 2000 par Christian Boltanski, le spectateur peut agir dans l'oeuvre et la manipuler. En effet il a la possibilité de consulter les annuaires du monde entier, les ouvrir et rechercher. Les tables présentes permettent au spectateur de s'installer dans l'oeuvre. L'accumulation de ces annuaires où sont répertoriés les noms des abonnés de multiples pays sont la preuve de leur existence. Ils nous font en quelque sorte prendre contact avec ces abonnés et créent des liens insoupçonnés et éphémères en incitant le spectateur à s'engager dans l'oeuvre. On peut se focaliser sur le familier (un ami, de la famille) ou l'exotisme (un étranger vivant dans

un pays lointain). Il interroge la notion d'identité individuel perdu au milieu de l'expérience collective ainsi que notre instinct de survie nous dictant de préserver, classifier et archiver. En faisant participer le spectateur il lui fait prendre conscience de ces notions, et des multiples existences présentes.

Christian Boltanski
Les abonnés du téléphone 2000



L'oeuvre peut aussi être déclenché par le spectateur comme pour Fontaine 2001 de Du Zhenjun (clin d'oeil humoristique à Duchamp). Sur un moniteur vidéo disposé à l'horizontale et à la bonne hauteur est projetée l'image d'une cuvette de W.C. Lorsque le spectateur s'avance vers la cuvette, il voit apparaître sur l'écran le bout d'un sexe qui urine bruyamment. Quand il se retire, la chasse se déclenche.



Cette installation propose un lieu et une situation du quotidien du spectateur. Elle touche à son intimité et l'inclut en lui proposant un point de vue subjectif.

Il y a ici un déplacement du spectateur, qui, arrivé à un point précis obtient l'accès à la suite (la finalité) de l'œuvre. Elle a besoin de celui-ci pour avoir du sens et pouvoir commencer son existence. L'acte physique introduit le spectateur dans le début du déroulement de l'œuvre.



Du Zhenjun Fontaine 2001

Participation active à la création de l'oeuvre :

Les spectateurs sont invités à être actifs et productifs au sein des œuvres. Cette notion peut être utilisé pour l'art participatif, le happening, ou encore la performance. Leur implication sera encore plus importante que s'il leur était simplement demandé d'agir sur celle-ci ou de la déclencher comme exposé ci-dessus.

L'art participatif, demande à chacun, artiste comme public, une collaboration étroite. L'artiste crée le concept, mais c'est le public qui réalise l'œuvre.

Ce principe s'illustre bien dans Before i die 2011 de Candy Chang qui l'applique au Street Art : Les murs sont recouverts d'ardoise, la maison devient un tableau noir sur lequel les passants sont invités à confier leur ultime souhait avant de quitter ce monde. Munis d'une craie, chacun complète alors la formule «Before I die» donnant à l'installation une résonance particulière.

L'artiste crée un lien social dans un environnement urbain

en invitant les passant à participer. Candy Chang a pour projet de transformer l'espace urbain à l'image de ses citadins en s'inscrivant dans une démarche participative. De plus elle a étendu ce principe sur une page internet pour arriver à toucher le plus grand nombre. Il y a même l'explication pour faire un mur «before I die» dans sa propre ville (emplacement, permission, construction). Elle offre une très grande liberté à son public pour exploiter son idée, s'exprimer et faire vivre et évoluer son œuvre à travers le monde. Après avoir imaginé le concept, elle n'a plus d'emprise quant à la réalisation.

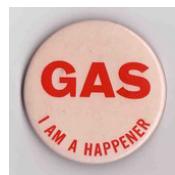


Candy Chang Before i die 2011

Cette collaboration du public se retrouve aussi avec Allan Kaprow dans Montauk bluffs, partie du happening «GAS» 1966. Il est d'ailleurs l'inventeur du terme de happening : des performances qui prennent à partie des spectateurs. Ce happening a été réalisé à Long Island aux Etats-Unis sous forme de jeu de piste, les participants venus de divers points et munis de notes précises sur ce qu'ils avaient à accomplir ont suivi les instructions de Kaprow.

La frontière entre le public et l'artiste devient de plus en plus floue. C'est l'action des participants qui fait son oeuvre. Le spectateur n'est plus seulement observateur.

La volonté de l'artiste est d'estomper la frontière entre les interprètes et le public, dans une tentative d'effacement de la ligne séparant l'art de la vie.



Allan Kaprow GAS 1966

« le happening se déroule selon un plan mais sans répétition, ni public. C'est de l'art mais qui paraît plus proche de la vie »

Allan Kaprow

One minute sculpture est le titre générique d'une série d'œuvres de l'artiste autrichien Erwin Wurm. Depuis 1997 et pour chacune, il invite une personne à se mettre de façon temporaire en situation avec un objet du quotidien, parfois il pose lui-même. Il fait aussi participer le spectateur à son œuvre, de cette manière. Chacun est libre de jouer la «sculpture» à sa manière. Elles sont éphémères, disparaissent au bout d'une minute, les positions étant incongrues et parfois acrobatiques, elles continuent d'exister grâce à des photos ou vidéos. L'éphémère et

l'immatérialité, contre-pieds manifestes à la sculpture, sont des préoccupations majeures de l'artiste.

Il s'interroge sur la condition humaine, sur le caractère absurde de nos vies en mettant ces gens dans des positions incongrues avec des objets du quotidien. Il questionne aussi le rapport à l'espace du spectateur. La création d'une œuvre est pour Wurm un procédé d'émancipation : c'est libérer les objets de leur contexte familial et leur donner un sens hors du commun.



Erwin Wurm One minute sculpture 1997

La dimension participative du visiteur est aussi primordiale dans le travail de Leandro Erlich. Il confronte le public à des anomalies dans des situations familiaires, des lieux du quotidien comme pour Swimming Pool en 2001 ou bien Bâtiment en 2004.

Dans swimming pool le visiteur entre dans un espace où il a l'impression d'être plongé dans une piscine, par la mise en scène et la vitre en Plexiglas rempli d'eau qui le surplombe. Dans Bâtiment, c'est le miroir gigantesque à la verticale penché qui lui donne l'impression qu'il est suspendu à un immeuble, lorsqu'il se place sur l'installation en fait situé au sol, en trompe l'oeil. Dans ces deux œuvres, l'artiste utilise des dispositifs optiques, pour tromper le spectateur, modifier ou inverser les espaces, par vitre ou miroir.

Ses éléments architecturaux sont à l'échelle humaine,

dans une vision familière. Le spectateur agit dans l'œuvre et provoquent ainsi l'illusion, dans une démarche participative. Il lui est ainsi permis de faire des choses extraordinaires comme respirer en vêtement sous l'eau, ou se pendre à la fenêtre d'un immeuble. L'artiste crée une étrange situation avec le public grâce à un jeu d'illusion. Il remet en cause notre idée de la réalité au travers de l'espace, du contexte, et de la vie quotidienne. Ses illusions spatiales et psychologiques suggèrent que « ce que nous prenons pour acquis est tout le concept de la réalité, parce que nous supposons que la réalité est quelque chose qui est là, que c'est un fait immuable... ». Alors que la réalité est quelque chose de construite par l'homme. Il joue ainsi avec le spectateur, le met en situation dans des environnement où il perd ses repères normaux.



Leandro Erlich Swimming Pool 2001



Leandro Erlich Bâtiment 2004

Ces démarches contemporaines modifient le statut du spectateur, passant de passif à actif. Une œuvre traversée immergera le spectateur, jusqu'à l'inclure dans l'art. Cette démarche le rendra acteur. L'artiste peut aussi rajouter le concept d'action de celui-ci lors de sa création. Il sera invité à interagir avec elle en temps réel, à la déclencher allant même jusqu'à être l'œuvre par l'art participatif comme dans les happening ou les «One minute sculpture».

Il y a de multiples façons d'intégrer le spectateur à l'œuvre, soit en l'incitant à agir, à déclencher l'œuvre ou à y participer, mais toutes ont pour but de l'intégrer un peu plus à l'art, de l'immerger dans l'œuvre, de lui faire apporter sa contribution à la création.

Ces interactions entre l'œuvre et le spectateur sont aussi parfois dues à l'évolution des nouvelles technologies qui offrent de nouvelles possibilités de s'inclure dans cette création artistique.

RÔLE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES DANS LA RELATION OEUVRE-SPECTATEUR

Le développement des technologies offrent de nouvelles possibilités à l'artiste et de nouvelles manières de s'adresser au spectateur. L'oeuvre peut ainsi prendre vie de différentes manières passant du réel au virtuel. Ces nouvelles technologies proposent maintenant une grande interactivité qui va impliquer le spectateur et le positionner en tant qu'acteur. Elles permettent aussi de sortir l'art des musées pour, par exemple, le présenter sur internet. L'art interactif est une forme d'art dynamique qui, intéressant et facile à manipuler, réagit à son public et son environnement.

Quels changements les nouvelles technologies apportent-elles à la relation au spectateur? Comment l'interaction se développe-t-elle? Quel sont les nouveaux espaces créés?

Nouvelles formes d'interactivité :

Ces technologies apportent des innovations que l'artiste peut utiliser pour permettre de nouvelles interactions œuvre-spectateur. Elles permettent aussi des approches nouvelles de l'œuvre. Les artistes peuvent ainsi expérimenter d'autres formes de dialogues avec ce spectateur.

Nicolas Schöffer est le père de l'art cybernétique appelé aujourd'hui art interactif et qui permet l'établissement d'un dialogue entre l'œuvre et son public, entre l'œuvre et son environnement. Il travail particulièrement les problématiques de l'espace, de la lumière et du temps.

Son œuvre Cyso1 de 1956, préfigure les œuvres interactives d'aujourd'hui. C'est la première sculpture cybernétique autonome.

Equipée de capteurs photosensibles, de microphones et de radars, c'est une sculpture qui bouge et réagit aux lumières, sons et mouvements des gens qui l'approchent. Ses plaques colorées tournent et participent aussi à l'esthétique de l'œuvre. Ses formes très géométriques s'inscrivent dans un contexte technologique.

Nicolas Schöffer pense que chaque artiste doit utiliser les outils de son temps et s'adapter à son époque en

exploitant ses innovations. Dans cette œuvre il utilise les progrès techniques pour que la machine réagisse aux actions du spectateur et aux modifications de l'environnement.



Nicolas Schöffer Cyso1 1956

«la cybernétique est la prise de conscience du processus vital qui maintien en équilibre l'ensemble de phénomènes.»

Nicolas Schöffer

Georges Coates utilise lui, les nouvelles images technologiques pour établir cette relation. Dans Nowhere now here 1994 les spectateurs évoluent à l'intérieur d'une image tridimensionnelle qui se transforme en temps réel. Pendant la durée de l'action, images numériques et projections filmiques subissent toutes sortes de transformations. Munis de lunettes 3D , les spectateurs assistent au déploiement d'un monde enfantin et magique, peuplé d'animaux et de plantes extraordinaires qui les renvoient à leur propre enfance.

L'image en trois dimension offre la possibilité d'immerger le spectateur dans un monde nouveau. C'est un système qui permet d'appréhender volume et espace sous tous leurs angles, ainsi que la variation des points de vue, la circulation dans l'image.

Elle établit une nouvelle forme de dialogue avec le spectateur qui s'installe et qui l'immerge de façon complète. On lui donne une impression de réel. L'oeuvre devient un nouvel environnement fictif.

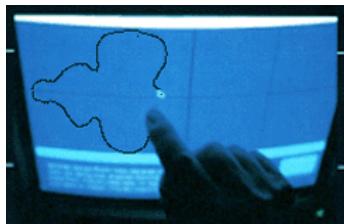


Georges Coates Nowhere now here 1994

Christa Sommerer et Laurent Mignonneau Coates A-Volve 1994



Ces deux principes d'oeuvres, vu dans les exemples précédents, d'être en mouvement interactif, et créées grâce à la technologie numérique, se retrouvent avec les artistes Christa Sommerer et Laurent Mignonneau dans A-Volve de 1994. Les visiteurs peuvent interagir avec des créatures artificielles qui vivent, se reproduisent et évoluent dans un bassin rempli d'eau (un écran tactile se trouve au fond). L'eau est utilisé comme métaphore de la naissance et de l'évolution.

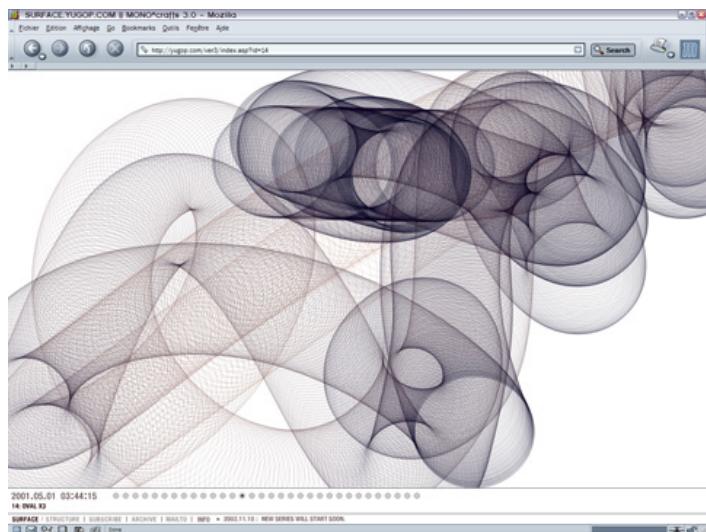


En dessinant toutes sortes de profils et de sections avec leurs doigts sur un écran tactile, les interacteurs font naître ces créatures virtuelles en trois dimensions. Elles ont des comportements d'être vivant, elles survivent, se reproduisent, interagissent les unes avec les autres, mais réagissent également aux mains des visiteurs, plongées dans l'eau du bassin. On peut donc les attraper, les protéger ou les aider à se rencontrer. On stimule ainsi le désir humain de faire naître de nouvelles créatures .

C'est le spectateur ici qui produit l'oeuvre, la met en forme. A-Volve réduit les frontières entre réel et immatériel. La décision humaine dans la création d'une nouvelle forme permettra de créer un environnement qui est ouvert à tous les possibles, suivant les lois de l'évolution et de la création. Le visiteur devient partie intégrante du système évolutif, il est un partenaire des organismes virtuels, donne et favorise leur «vie artificielle».

Les espaces interactifs multimédia sur internet :

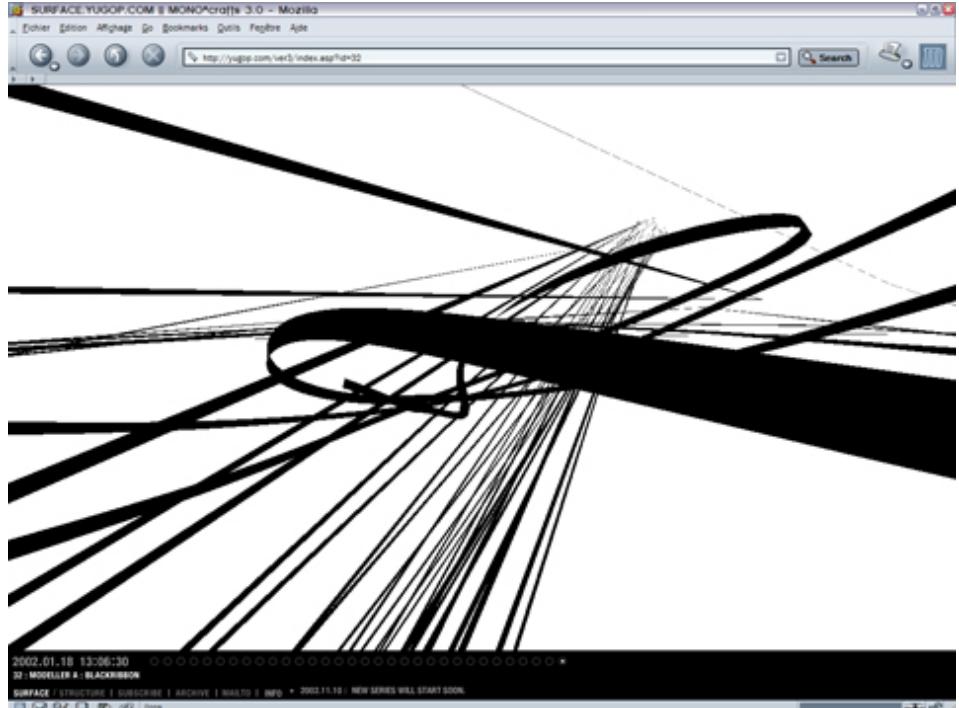
Internet propose de nouveau espace interactif : le net art se développe. La différence dans la relation au spectateur est que celui-ci approche l'œuvre de manière différente, seul face à son ordinateur, il est totalement maître, et prend ses décisions d'action. Il peut interagir à sa guise. Le net art permet un contact direct avec le public sans barrière.



Yugop <http://www.yugop.com/> 2001-2004

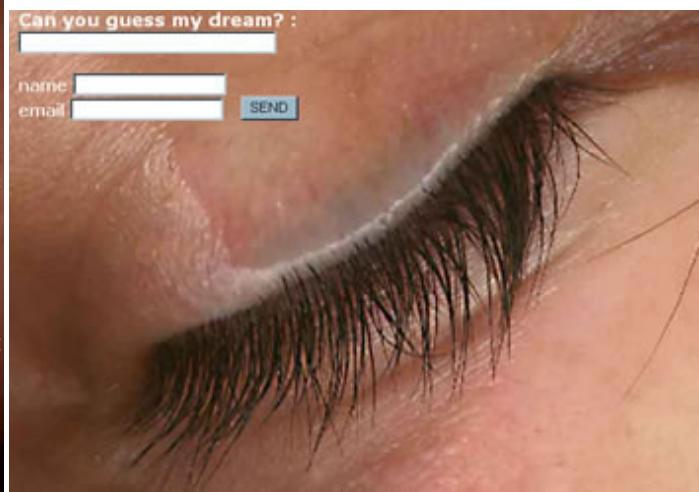
L'artiste et graphiste Yugo Nakamura <http://www.yugop.com/> 2001-2004 explore diverses formes de système interactif dans l'environnement numérique, gérées en réseau. Lorsque l'on navigue sur son site et ses plates-formes interactives, on assiste à des jeux graphiques ou typographiques où l'utilisateur peut faire évoluer l'univers dans lequel il vient de pénétrer. L'évolution de l'utilisateur dans ce nouvel espace-temps ne se fait pas par le corps, mais à l'aide d'interfaces. Il interagit avec les univers graphiques présentés par l'intermédiaire de la souris, en clic ou roll-over.

L'utilisation est très instinctive. Il n'y a pas d'information sur ce que l'on doit faire, c'est à l'internaute de découvrir par lui-même. Ce monde investit l'ordinateur du spectateur, qui peut le visiter où qu'il soit, et y passer autant de temps qu'il le souhaite. La visite de l'œuvre devient alors plus personnel.





<http://www.mouchette.org/ 2009>



Dans la même optique de participation du spectateur par internet, le site Mouchette <http://www.mouchette.org/> 2009 d'un auteur inconnu (l'anonymat faisant parti de l'oeuvre puisqu'il crée un personnage virtuel et irréel) utilise la méthode de l'adressage personnalisé. Exemple: «veux-tu savoir quel goût a ma langue? Essaye sur l'écran et donne moi ton ressenti. »

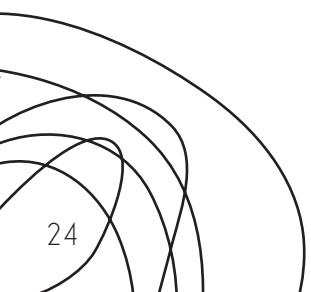
L'artiste va établir une relation personnelle avec le spectateur par un processus de programme conversationnel automatisé, le spectateur va remplir des formulaires et envoyer des e-mail. Ainsi la communication

s'établit, les données sont répertoriés et analysés. A la différence de l'oeuvre précédente, le site de Mouchette propose une communication à deux sens, un véritable dialogue s'installe entre ce personnage et l'internaute. Ces échanges ont par conséquent fidélisé certains visiteurs qui suivent l'évolution du site dans une relation «quasi-amoureuse». En effet, un lien intime est créé car le personnage s'adresse directement au spectateur, s'intéresse à lui et lui pose des questions. De plus la collaboration est exploitée puisque les réponses sont triées puis publiées.

L'art interactif propose de nouveaux espaces, environnements, comme l'image 3D ou bien sur internet grâce aux progressions des nouvelles technologies. On peut ainsi créer de nouveaux mondes virtuels.

Il permet aussi de nouvelles formes d'interactions par des capteurs, interfaces tactiles, ordinateurs... Les supports se multiplient, des systèmes ingénieux se développent, on a plus facilement accès à l'information par le multimédia.

On voit que l'art évolue au fil de l'histoire, grâce aux innovations réalisées. L'artiste invente de nouvelles formes d'interactivités et établit ces relations avec le spectateur par la machine. Les domaines de la technologie et du multimédia présentent des moyens innovants d'échange avec le spectateur en évoluant.



CONCLUSION

Le concept d'art évolue : on cherche aujourd'hui à toucher plus profondément le spectateur, en investissant son espace de vie, en sollicitant ses différents sens, en l'incluant dans la création, jusqu'à ce que celui-ci soit lui-même oeuvre. Il va alors interagir avec celle-ci, déclencher des actions ou en être le propre acteur. Ce concept se développe aussi à l'aide des nouvelles technologies qui offrent des moyens inédits de s'adresser à celui-ci. L'interactivité nouvelle proposée par ces évolutions technologiques joue un rôle novateur dans la relation avec le spectateur. Les comportements du public se révèlent un enjeu d'importance pour les lieux d'art et les artistes, notamment parce que ces comportements sont nombreux et différents. Les artistes les exploitent, invitant le visiteur à participer à l'évolution de l'œuvre, ils l'utilisent dans leurs productions. Quelle portée peut obtenir le jugement du public sur l'œuvre d'art ? Les conceptions plus classiques et plus contemplatives de l'œuvre ont-elles encore un réel impact de réflexion sur le public ?

