



**L'OBJET,
L'ESPACE
ET LE SPECTATEUR :
DISPOSITIFS
D'INTERACTIONS**

DANS LA COLLECTION DU FRAC CENTRE

« L'énigme tient en ceci que mon corps est à la fois voyant et visible ». Maurice Merleau-Ponty, *L'Oeil et l'Esprit* (1988)

Que cela soit dans le contexte d'une exposition, dans l'espace public ou pour elles-mêmes, les œuvres entretiennent un rapport fort avec l'espace et le spectateur, provoquant chez lui un événement mental, de l'ordre de la réception. Certains artistes, cherchant à mettre ce rapport au centre de leur travail, ont mis en place des dispositifs d'interactions permettant différents types d'échanges, de participation, de modification, voire de création, entre le spectateur et l'œuvre qui va bien au-delà de l'activité purement psychologique.

Ce qui fait œuvre est alors la configuration qui réunit l'objet, l'espace et le spectateur dans un dialogue qui produit en temps réel une œuvre d'art unique.

Depuis la Renaissance, l'art se plaît à mettre en scène ses propres outils de saisie et de retranscription du monde : trompe-l'œil, anamorphoses... les ruses sont nombreuses pour impliquer le regardeur dans l'intimité et le message de la toile, (*Les Ambassadeurs*, de Hans Holbein). À partir des années 1960, certains artistes et architectes présents dans la collection du FRAC Centre posèrent la question du mouvement et de la vision, des dispositifs optiques et d'interactions vis-à-vis d'un spectateur qu'ils veulent désormais actif.

L'INTERACTIVITÉ EN ART

L'interactivité en art est liée au domaine des sciences et techniques ainsi qu'au concept de programmation : elle existe depuis les automates du quattrocento, voire des statues articulées antiques. Mais c'est au XX^{ème} siècle qu'une conceptualisation de l'interactivité est apparue qui, par de nouveaux procédés mécaniques, essaie de placer le spectateur dans un rôle actif, un rôle créatif.

On peut distinguer deux registres de l'interactivité : celle avec un agent humain et celle avec un agent environnemental. Les mobiles animés par les mouvements de l'air, conçus par Alexander Calder dans les années trente, la première Tour spatiodynamique, cybernétique et sonore de cinquante mètres de haut exposée à Paris au Salon des Travaux Publics, construite en 1954 par Nicolas Schöffer, témoignent de cette volonté de faire interagir les arts avec un espace. L'environnement devient un élément de l'œuvre, au même titre que les autres éléments qui la composent.

L'intervention humaine est recherchée en peinture, comme dans l'art optique (ou Op Art) des années soixante, qui joue sur des illusions optiques et le déplacement du spectateur. En architecture, des dispositifs optiques et sensoriels sont également mis en place et jouent avec la perception de l'observateur.

L'art interactif cinétique quant à lui engage le spectateur dans une interaction physique et directe avec l'œuvre, le rendant acteur de l'œuvre en cours de réalisation.

Enfin, les arts interactifs étant liés à la machine et à la technologie, ils se sont considérablement développés avec l'avènement de l'informatique. Le numérique en art et en architecture ouvre alors à une nouvelle interaction entre l'espace et le spectateur.



Ugo La Pietra, *Casque sonore*, 1968
(*Immersion*, 1967-70)

DISPOSITIFS D'INTERACTIONS SENSORIELLES

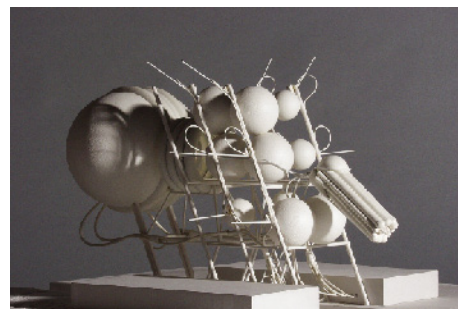
Dans les années 1960, l'architecture radicale en Italie aborde l'espace comme un « environnement » interactif. L'œuvre ou le projet architectural se donnent comme des mécanismes à activer. Les « *Immersion*s » de Ugo La Pietra sont ainsi des dispositifs sensoriels qui modifient notre perception de l'environnement. Des sphères lumineuses, des casques sonores, diffusant de la musique et des textes subversifs, invitent le public dans des espaces d'expérimentation audiovisuelle. Le spectateur n'y est jamais passif, il interagit avec ces « instruments » en actionnant lui-même l'installation, comme avec *Colpo di vento* (1970-71) où des jets violents d'oxygène lui sont propulsés au visage. Ces Immersion étant conçues comme des répliques de la réalité urbaine, l'objectif est de permettre à l'individu de prendre conscience de la réalité aliénante et de reconquérir un pouvoir d'action.

La « (...) *fascination pour l'idée de vivre dans des espaces en action qui changent à la manière de nuages, de recourir à des dispositifs qui étendent les dimensions habituelles et révèlent de nouveaux domaines psychiques et physiques* » est ce qui préoccupe les architectes de Coop Himmelb(l)au en 1968 lorsqu'ils conçoivent la *Villa Rosa*. Cette habitation comportant notamment une « unité de pulsation » (dotée d'un lit pivotant, projection, programme sonore, et d'odeurs), entend adapter l'architecture à nos rêves et nos émotions les plus profonds.

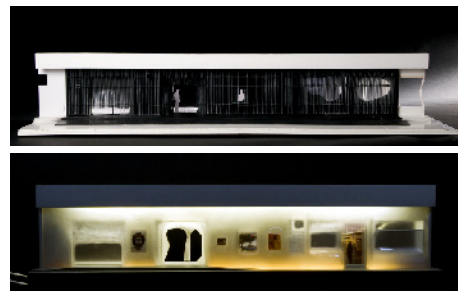
En 2007, l'agence d'architecture **PHILIPPE CHIAMBARETTA/PCA** construit une nouvelle façade pour le Centre de Création Contemporaine de Tours, composée de plus de 150 lames de plexiglas chacune éclairées par des diodes lumineuses, qui strient verticalement la façade. Insaisissable, en tension, aux limites floues et flexibles, la façade sollicite le regard du spectateur pour reconstituer mentalement, par un jeu de lignes et de strates, la forme et la matière virtuelle de la façade.



Ugo La Pietra, *Colpo di vento* (Coup de vent) 1970



Coop Himmelb(l)au, *Villa Rosa*, 1967



Philippe Chiambaretta/PCA, *Façade du Centre de Création Contemporaine de Tours*, 2007

LE CINÉTISME : L'OBJET ET LE SPECTATEUR EN MOUVEMENT DANS L'ESPACE

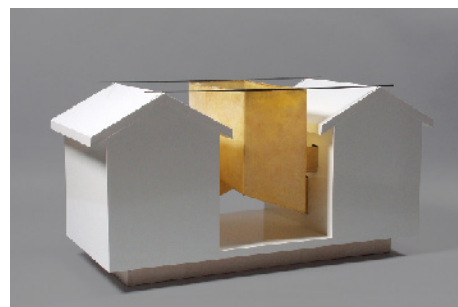
L'implication active, souvent ludique du visiteur dans l'œuvre, peut reposer sur son aspect social, voire politique. La « *socialisation de l'art* » est pour Franck Popper à l'origine de l'art cinétique et invite à construire une nouvelle relation entre l'œuvre d'art et son spectateur. Ce dernier intervient de manière active, psychologiquement et physiquement, dans l'environnement artistique qui lui est proposé.

Nicolas Schöffer, en 1956, présente la sculpture cybernétique autonome *CYSP* sur la scène du Théâtre Sarah Bernhardt et quelques mois plus tard dans un ballet de Maurice Béjart. Dotée de capteurs, la structure réagit aux mouvements des danseurs, à la lumière et au son par les déplacements et mouvements des formes colorées.

Avec *Alice House*, deux maisons individuelles reliées par une passerelle souple, **DIDIER FIUZA FAUSTINO** montrent comment les espaces, les bâtiments et les objets sont des interfaces entre le corps individuel et le corps collectif (celui de la ville). L'architecture résulte d'un parcours et d'une expérience du corps en mouvement, de ses contraintes physiques, politiques et de son exploration « topomorphique ». La passerelle est un espace qui sensibilise l'individu à son propre déplacement, ceci afin qu'il prenne conscience de son corps, de son environnement et de ce passage d'un état à un autre.



Nicolas Schöffer, *sculpture*, 1953



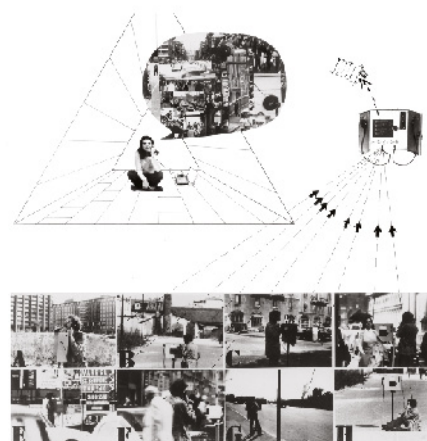
Didier Fiuza Faustino, *Alice House, habitat concept*, 1999

L'INTERACTIVITÉ ET LES NOUVELLES TECHNOLOGIES :

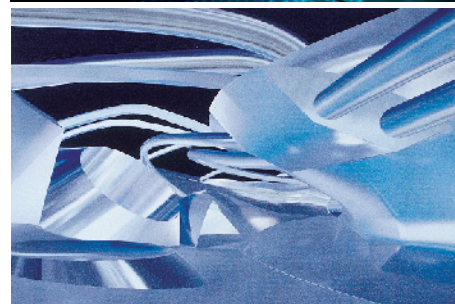
Les possibilités technologiques offertes par l'ordinateur à la fin des années 1980 a fait émerger de nouvelles envies, de nouveaux concepts. L'idée lancée par Nicolas Schöffer de capter des événements de la vie et du monde pour les transformer en temps réel à fait son chemin : l'oeuvre est devenue un espace sensible, opérant une transcription simultanée de ces phénomènes dynamiques.

Anticipant la révolution numérique et l'utilisation des nouvelles technologies, **UGO LA PIETRA** élabore un projet de cellule d'habitation connectant espace privé et tissu urbain par le biais d'instruments de communication et d'information. *La Casa telematica*, (1971), enregistre des informations sonores, les mettant ensuite à disposition de chacun, tandis qu'une cabine individuelle permet d'envoyer des messages audiovisuels rediffusés ensuite sur des écrans placés dans la ville. Ces microstructures s'affranchissent de la barrière que pose l'objet entre nous et la réalité pour aller vers une participation et une perception directe de la réalité.

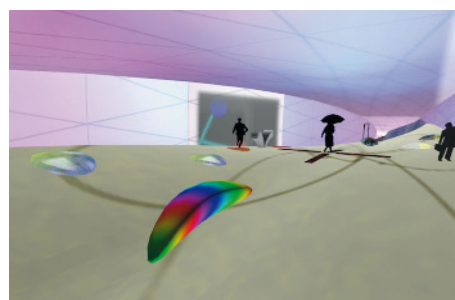
Le Pavillon de l'Eau douce et installation interactive, appelé *Fresh H2O eXPO*, et construit à Zeeland, aux Pays-Bas en 1993-97 par Nox, répond aux sollicitations et mouvements du visiteur par la présence d'une série de capteurs connectés à une rangée de lampes elles-mêmes reliées à un système sonore. Système dynamique à l'intérieur duquel se déroulent en permanence des interactions entre utilisateurs, environnement et bâtiment via l'informatique, il s'agit d'une des premières réalisations d'architecture interactive. L'architecture se donne comme une « machine abstraite et machinique », un système dynamique en perpétuelle transformation, à laquelle répond le *Pavillon de l'Eau Salée* de **ONL (OOSTERHUIS_LÉNARD)**. Achievé en 1997, il illustre le concept d'architecture « e-motive », où, en temps réel, la configuration des structures et leur perception par l'utilisateur sont sans cesse stimulées à la fois réellement et virtuellement.



Ugo La Pietra, *Maison telematica* : la cellule d'habitation 1971-72



NOX, *Pavillon H2O*, 1994



ONL (Oosterhuis_Lénard), *Pavillon de l'eau salée*, 1997