

Sommaire

0 4

Introduction

0 6

1 / L'Art aujourd'hui

- L'Art contemporain
- Entre Art relationnel et postproduction

1 0

2 / Une nouvelle forme d'échange

- L'Art comme dialogue
- Les artistes et l'interactivité

1 3

3 / L'interactivité au service de l'Art

- L'enjeu de la postproduction dans l'interactivité
- La pratique de l'interactivité
- La naissance du « spectateur »

1 8

Conclusion

Introduction

L'Art contemporain explore de nouveaux horizons. De nouvelles techniques apparaissent et participent au renouveau de l'Art. L'interactivité en est un facteur majeur. En effet, elle permet une approche différente de l'Art et rapproche le public des œuvres exposées. C'est en me questionnant sur ces thèmes que j'ai découvert l'auteur Nicolas Bourriaud, qui étudie ces enjeux contemporains.

Je vais ici baser mes propos sur deux livres de Nicolas Bourriaud : *Esthétique relationnelle*, édition Les presses du réel, 1998 et *Postproduction*, édition Les presses du réel, 2009. L'écrivain questionne les enjeux réels de l'Art contemporain, ses rapports à la société, à l'histoire et à la culture. Dans *Esthétique relationnelle*, l'auteur décrit la sensibilité collective à l'intérieur de laquelle s'inscrivent les nouvelles formes de la pratique artistique. Il traite du versant convivial et interactif de cette révolution. Puis dans *Postproduction*, Nicolas Bourriaud appréhende les formes de savoir générées par l'apparition du réseau. Il se demande comment s'orienter dans le chaos culturel et comment en déduire de nouveaux modes de production.

Cet auteur renforce mes propos sur l'interactivité en expliquant que les enjeux majeurs de l'Art se déroulent en fonction de notions interactives, conviviales et relationnelles. L'activité artistique s'efforce d'effectuer de modestes branchements, d'ouvrir quelques passages obstrués, de mettre en contact des niveaux de réalité tenus éloignés les uns des autres. Depuis le début des années quatre-vingt-dix, un nombre sans cesse croissant d'artistes interprètent, reproduisent, réexposent ou utilisent des œuvres réalisées par d'autres. Cet Art de la postproduction correspond à la multiplication de l'offre culturelle,

mais aussi, plus indirectement, à l'annexion par le monde de l'Art de formes jusque-là ignorées ou méprisées.

“ **C'est simple, l'être humain produit des œuvres, eh bien on en fait ce qu'on a à en faire, on s'en sert pour nous.** ”
Serge Daney

C'est ainsi que je vais étudier les enjeux de l'Art contemporain, ses rapports à la société, à l'histoire, à la culture. Quel est l'état des lieux de l'Art aujourd'hui ?

Quelles sont les nouvelles formes de production artistique ? Quels enjeux en ressortent ? Qu'est-ce que cela change dans l'Art ?

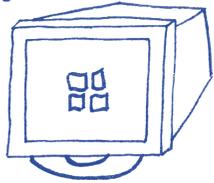
Les enjeux majeurs de l'Art se déroulent en fonction de notions interactives, conviviales et relationnelles.

L'Art contemporain

L'activité artistique constitue un jeu dont les formes, les modalités et les fonctions évoluent selon les époques et les contextes sociaux. Au cours des années quatre-vingt-dix, la démocratisation de l'informatique a permis l'émergence d'un nouveau paysage culturel. L'Art contemporain tend à abolir la propriété des formes, en tout cas à perturber ces anciennes conventions. On se dirige vers une culture qui délaisserait le copyright au profit d'une gestion du droit d'accès aux œuvres. Ainsi, certains artistes puisent dans des anciennes œuvres pour produire une œuvre contemporaine, tout en utilisant les enjeux actuels. Ce réemploi d'éléments artistiques préexistants dans une nouvelle unité est l'un des outils contribuant à dépasser l'activité artistique. Si le détournement d'œuvres préexistantes est un outil couramment utilisé aujourd'hui, les artistes n'y ont pas recours afin de dévaloriser l'œuvre d'Art, mais pour en faire usage. De la même manière que les techniques dadaïstes furent utilisées par les surréalistes dans un but constructif, l'Art d'aujourd'hui a la volonté de dépasser toutes formes artistiques sans viser à l'abolition totale de l'Art.

L'œuvre d'Art contemporaine ne se positionne pas comme un produit fini à contempler, mais comme une ouverture, un portail, un générateur d'activités. L'Art aujourd'hui insère ses formes sur des lignes existantes. Dans cette nouvelle forme de culture de l'activité, l'œuvre d'Art fonctionne tel un récit qui prolongerait et réinterpréterait les

90's



L'œuvre d'Art contemporaine ne se positionne pas comme un produit fini à contempler, mais comme une ouverture, un portail, un générateur d'activités.

récits précédents. Chaque exposition renferme le script d'une autre ; chaque œuvre peut être insérée dans différents événements et servir de multiples scénarios. Elle n'est plus un terminal, mais un moment dans la chaîne infinie des contributions. L'œuvre d'Art est aujourd'hui exposée pour une audience appelée par l'artiste, elle suscite des rencontres et donne des rendez-vous. Ainsi, l'artiste engage un dialogue, il crée les conditions d'un échange. La pratique de l'artiste, son comportement en tant que producteur, détermine le rapport que l'on entretiendra avec son œuvre. Il produit des relations entre les gens et son œuvre, à travers des objets esthétiques. L'Art contemporain perturbe les formes sociales que l'on entretenait avec les œuvres, il les réorganise ou les insère dans des scénarios originaux. L'artiste déprogramme pour reprogrammer, suggérant qu'il existe d'autres usages possibles des techniques et des outils qui sont à notre disposition.

Entre Art relationnel et postproduction

L'œuvre d'Art représenterait donc un interstice social. L'interstice est un espace de relations humaines qui suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système. L'Art relationnel se réfère à un ensemble de pratiques artistiques contemporaines dont l'essence repose sur la question très vaste

“ L'Art est un état de rencontre. ”

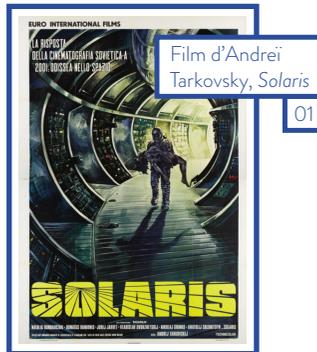
Nicolas Bourriaud

de la relation. L'Art a toujours été relationnel à des degrés divers, c'est-à-dire facteur de socialité et fondateur de dialogue. L'Art relationnel a pour horizon théorique la sphère des interactions humaines. On peut considérer l'œuvre contemporaine comme un espace à parcourir. Elle se présente désormais comme une durée à éprouver, comme une ouverture vers la discussion. La possibilité d'un art

relationnel témoigne d'un bouleversement radical des objectifs esthétiques et culturels mis en jeu par l'Art moderne. L'interactivité est pleinement ancrée dans cet Art relationnel. Elle permet une relation, un échange entre une œuvre d'Art contemporaine et le public qui l'entoure. Des artistes se servent de cette interactivité pour ouvrir le monde de l'Art vers des univers inconnus. Ils puisent dans des techniques, dans des œuvres d'art réalisées dans le passé et les retranscrivent dans le monde contemporain grâce à cette interactivité. Elle permet de manipuler différemment les techniques et outils mis à notre disposition pour créer des dispositifs innovants. Cette réorganisation, manipulation d'élément préexistant renvoie à la postproduction.

La postproduction est un terme technique, utilisé dans le monde de la télévision, du cinéma et de la vidéo. Il désigne l'ensemble des traitements effectués sur un matériau enregistré : le montage, l'inclusion d'autres sources visuelles ou sonores, le sous-titrage, les voix off, les effets spéciaux. C'est dans ce sens que l'on peut faire ce rapprochement. En effet, les artistes contemporains effectuent des améliorations, des continuités sur des techniques, sur des œuvres créées dans le passé.

Plusieurs pratiques artistiques tel que celle d'Angela Bulloch¹ ou encore les œuvres de Vanessa Beecroft², ont pour point commun le fait de recourir à des formes déjà produites. En effet, Angela Bulloch expose le film de science-fiction d'Andreï Tarkovsky *Solaris*, dont elle a remplacé la bande-son par ses propres dialogues. Quant à Vanessa Beecroft, elle utilise le protocole de la photographie de mode et le transforme en performance avec une portée féministe. Ces artistes



1 : cinenode.com/film/22076/solaris/affiches

témoignent d'une volonté d'inscrire l'œuvre d'Art au milieu d'un réseau de signes et de significations, au lieu de la considérer comme une forme autonome ou originale. Il ne s'agit plus de faire table rase ou de créer à partir d'un matériau vierge, mais de trouver un mode d'insertion dans les innombrables flux de la production. On pourrait ainsi tisser un lien avec la fiche de synthèse car on insère de l'interactivité dans des dispositifs existants. On insère de l'interactivité



dans le cinéma par exemple, afin de créer un nouveau dispositif comme la vidéo interactive. La question artistique n'est plus « que faire de nouveau ? » mais plutôt « que faire avec ? ». C'est donc pour cela que l'on parle

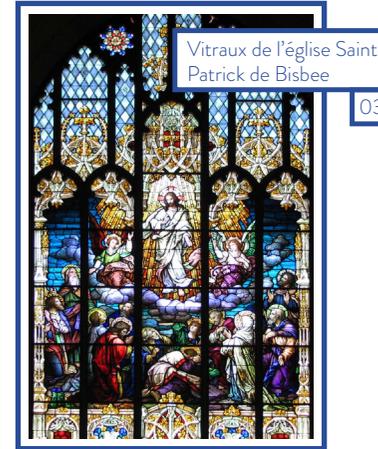
de postproduction, on revient travailler sur un élément préexistant.

2 : <http://www.vogue.fr/defiles/defile/printemps-t-2016-new-york-yeezy/14852>

Une nouvelle forme d'échange

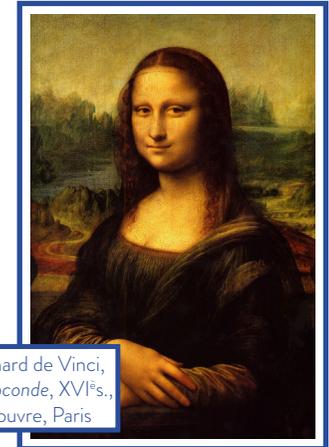
L'Art comme dialogue

L'œuvre d'Art en tant qu'échange, en tant que dialogue existe depuis un certain temps. Les œuvres ont tout d'abord commencé à se situer dans un monde transcendant, au sein duquel l'Art visait à établir des modes de communication avec la divinité³. Il jouait le rôle d'une interface entre la société humaine et les forces invisibles qui en régissaient les mouvements. L'Art a petit à petit délaissé cette ambition, pour explorer les relations existant entre l'Homme et le monde. Ce nouvel ordre relationnel se développa à partir de la Renaissance. On privilégiait alors le réalisme anatomique⁴ ou le « Sfumato » de Léonard de Vinci à la situation physique de l'être humain dans son univers. Cette destination de l'œuvre d'Art ne fut radicalement remise en cause que par le cubisme⁵, qui tentait d'analyser nos rapports visuels au monde à travers les éléments les plus quelconques de la vie quotidienne. Cette histoire semble avoir pris aujourd'hui un nouveau tour : après le domaine des relations entre Humanité et divinité, puis entre l'Humanité et l'objet, la pratique artistique se concentre désormais sur la sphère des relations inter-humaines, comme en témoignent les pratiques artistiques en cours depuis le début des années quatre-vingt-dix. L'artiste se focalise donc de plus en plus nettement sur les rapports que son travail créera parmi son public. Cette production spécifique détermine non seulement un champ idéologique et pratique, mais aussi des domaines formels nouveaux.



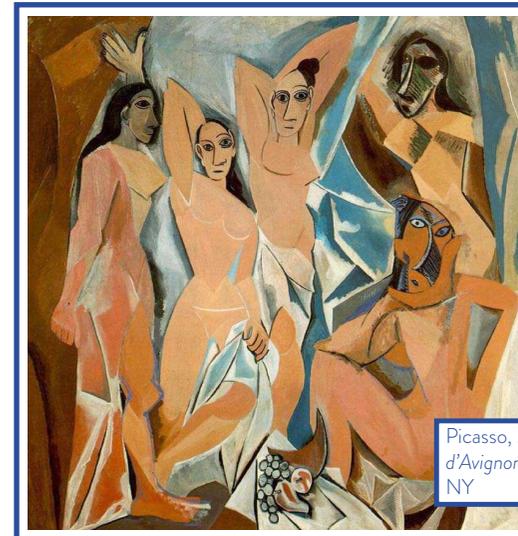
Vitraux de l'église Saint Patrick de Bisbee

03



04

Léonard de Vinci,
La Joconde, XVI^ès.,
Le Louvre, Paris



05

Picasso, Les demoiselles d'Alger, 1907, MoMA NY

3 : <http://sfvincent.fr>

4 : https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Joconde

5 : <http://www.cloietcalliope.com/oeuvres/peinture/picasso/avignon.htm>

Les artistes et l'interactivité

L'espace de réflexion ouvert par Marcel Duchamp en tentant de délimiter précisément le champ d'intervention du récepteur dans l'œuvre d'Art se résout aujourd'hui dans une culture de l'interactivité. En cela, ces éléments ne font que confirmer une évolution qui dépasse largement le seul domaine de l'Art : l'interactivité. D'autre part, l'émergence de nouvelles techniques, telles que le réseau internet et le multimédia, indique un désir collectif de créer de nouveaux espaces de convivialité et d'instaurer de nouveaux types d'échanges face à l'objet culturel.

La nouveauté ici réside dans le fait que la nouvelle génération d'artistes ne considère l'interaction ni comme un gadget théorique à la mode, ni comme un adjuvant d'une pratique traditionnelle de l'Art, mais comme un point de départ et comme un aboutissement. L'espace où leurs œuvres se déploient est celui de l'interaction, celui de l'ouverture qu'inaugure tout dialogue. Ce qu'elles produisent sont des espaces-temps relationnels, des expériences interhumaines ; en quelque sorte, des lieux où s'élaborent des socialités alternatives.

3 /

L'interactivité au service de l'Art

L'enjeu de la postproduction dans l'interactivité

La postproduction est un enjeu de l'interactivité. Elle favorise son développement. L'appropriation est le premier stade de la postproduction : il ne s'agit déjà plus de fabriquer un objet, mais d'en sélectionner un parmi ceux qui existent, et d'utiliser ou modifier celui-ci selon une intention spécifique. Ainsi, quand des artistes rajoutent de l'interactivité sur des œuvres, comme nous pouvons le voir dans des

06

Marcel Duchamp,
Fontaine, 1917-1964,
SF MoMa



événements comme l'OpenFrac, on assiste pleinement à cette idée de postproduction. Marcel Duchamp⁶ affirme que l'acte de choisir suffit à

“ Tous les contenus sont bons, à condition toutefois qu'ils ne consistent pas en interprétations, mais qu'ils en multiplient l'usage, qu'ils fassent encore une langue à l'intérieur de sa langue. ”

Gilles Deleuze

fonder l'opération artistique, tout comme l'acte de fabriquer, peindre ou sculpter. Donner une idée nouvelle à un objet est déjà une

production. Marcel Duchamp complète ainsi la définition du mot « créer » : c'est insérer un objet dans un nouveau scénario. Gilles Deleuze renforce ces propos.

Les artistes de la postproduction impliquent une semblable figure du savoir, qui se caractérise par l'invention d'itinéraires à travers la culture. La pratique du DJ est en lien avec ce phénomène de postproduction. En effet, le sampler, machine de retraitement des produits musicaux, implique

6 : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontaine_\(Duchamp\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Fontaine_(Duchamp))

une activité permanente. Ce recyclage de sons, d'images ou de formes implique une navigation incessante dans les méandres de l'histoire de la culture qui finit par devenir le sujet même de la pratique artistique.

La pratique de l'interactivité

Les technologies interactives se développent à une vitesse exponentielle depuis les années quatre-vingt-dix. On se demande alors quels

seraient les modes d'exposition justes par rapport à l'histoire de l'Art et par rapport au contexte culturel actuel. En remontant dans les années soixante, nous nous apercevons que Marcel Broodthaers a entrepris des démarches concernant l'évolution des expositions d'œuvre d'Art qui font aujourd'hui partie des enjeux des expositions contemporaines. C'est le modèle cinématographique, non pas en tant que sujet mais en tant que schéma d'action, qui a permis l'évolution des expositions.

Nous pouvons prendre l'exemple de Marcel Broodthaers⁷, qui témoigne du passage de l'exposition-magasin (qui regroupait des objets appréciables séparément) à l'exposition-décor (la « mise en scène » unitaire des objets).

Désormais, notre époque est celle de l'écran. La vidéo, devient aujourd'hui un support dominant.

En Art la vidéo prouve la réalité. Ce médium s'avère simplement le plus apte à la formalisation

“ L'art contemporain s'inscrit aujourd'hui dans un autre type d'espace(...). Un espace dans lequel les objets, les images et les expositions sont des instants, des scénarios qui peuvent être rejoués. ”

Philippe Parreno

07

Marcel Broodthaers



de certaines actions, de certains projets. La maniabilité de l'image vidéo se traduit dans le domaine artistique. Effectivement, les opérations basiques que l'on effectue sur un magnétoscope comme revenir en arrière, faire un arrêt sur image, font désormais partie des décisions esthétiques de n'importe quel artiste. Mais le changement le plus important réside dans les nouvelles approches du temps qu'induit la présence de la vidéo. L'œuvre d'Art ne se présente plus comme la trace d'une action passée, mais comme une proposition d'action virtuelle.

Nous pouvons prendre l'exemple de Pierre Joseph⁸ dont le travail a pour vocation une exposition dont le public serait le héros. L'œuvre d'Art devient un effet spécial dans une mise en

scène interactive. Les images que propose Pierre Joseph doivent être vécues : on doit se les approprier, les réactiver en les incluant dans de nouveaux ensembles. Pierre Joseph nous propose des objets d'expériences,

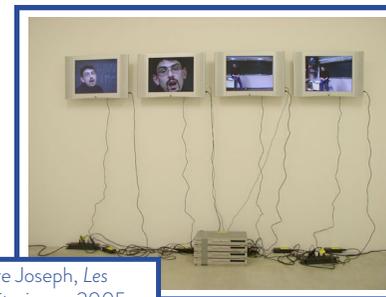
des produits actifs, des œuvres qui suggèrent de nouveaux modes d'appréhension du réel et de nouveaux types d'investissement du monde de l'Art.

La naissance du « spectateur »

L'Art d'aujourd'hui prend en compte dans le processus de travail la présence de la micro-communauté qui va la recevoir. Une œuvre crée des regardeurs-participants. Depuis quelques années se multiplient les projets artistiques participatifs, le public se voit de plus en plus pris

08

Pierre Joseph, Les totalitarismes, 2005



7 : <http://culturebox.francetvinfo.fr/expositions/evenements/le-musee-insolite-de-marcel-broodthaers-a-la-monnaie-de-paris-218453>

8 : <http://www.airdeparis.com/artists/pierre-joseph/pierre/adp05/adp05.htm>

des marchandises et leurs consommateurs. La place du spectateur est remise en cause, on peut désormais l'appeler « spectateur ».

en compte. Felix Gonzales-Torres a centré sa pratique sur une théorie de l'échange et du partage, il a dégagé des formes nouvelles de l'engagement artistique. L'œuvre de Felix Gonzalez-Torres contient une éthique du regardeur. Elle s'inscrit dans une histoire spécifique, celle des œuvres amenant le spectateur à prendre conscience du contexte dans lequel il se trouve. Dans l'exposition *Untitled (Arena)*⁹ en 1993, l'artiste avait disposé un quadrilatère délimité par des ampoules allumées ; une paire de Walkman était mis à la disposition des visiteurs, afin qu'ils puissent danser sous les guirlandes lumineuses, en silence, au milieu de la galerie.

Dans ce cas, l'artiste incite le « regardeur » à prendre place dans un dispositif, à le faire vivre et à participer à l'élaboration de son sens. Ce type d'œuvres



09

Felix Gonzales-Torres,
Untitled (Arena), 1993

se base sur la présence du spectateur comme partie intégrante de l'œuvre. On se rend donc compte que l'œuvre *Untitled (Arena)* ne relève plus de la simple perception oculaire : c'est son corps tout entier, son histoire et son comportement qu'apporte le spectateur, et non plus une présence physique abstraite.

Cette culture de l'usage implique une profonde mutation du statut de l'œuvre d'art. Dépassant son rôle traditionnel, celui d'un réceptacle de la vision de l'artiste, elle fonctionne désormais comme un agent actif, sa forme pouvant osciller de la simple idée jusqu'à la sculpture ou le tableau. Devenant génératrice de comportements, l'Art vient contredire la culture « passive », opposant

9 : <https://www.khanacademy.org>

Conclusion

Ainsi nous avons pu voir l'état de l'Art aujourd'hui. Ce qui fonde aujourd'hui l'expérience artistique, c'est la coprésence des regardeurs devant l'œuvre. On assiste à l'émergence d'une culture de l'usage, pour laquelle le sens naît d'une collaboration, d'une négociation entre l'artiste et celui qui vient la regarder.

“*Ce sont les regardeurs
qui font les tableaux.*
Marcel Duchamp”

