

Art numérique & nouvelles écritures interactives

De l'étude des principes, modalités et mécanismes d'interaction au sein des installations artistiques interactives.

Antonin Jousse

«La relation esthétique se constitue dans une expérience.»

Jean Cristofol

Méthodologie

Née d'un engagement pratique, ma réflexion s'ouvre dorénavant à la théorie. Recherche et Création s'entrecroisent et se nourrissent l'une et l'autre. Elles donnent corps aux questions ici posées et tente de sonder cette fine relation dramaturgique et son écriture, sa réalisation. Il est difficile de parler de cette

pratique sans une étude précise du spectateur, de sa réactivité et de sa compréhension du dispositif. Il est tout à la fois «sujet» et «parasite», on doit savoir le séduire et le frustrer, dialoguer avec lui, lui raconter des histoires dont il est le héros, ou le laisser se raconter ses histoires dont il n'a pas l'entière maîtrise.

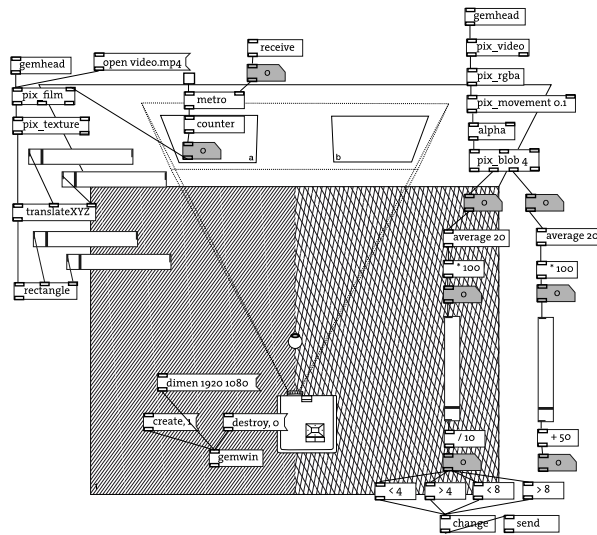


Tracking, Antonin Jousse, dispositif vidéo interactif, 2015

R&C

Pour expliciter cette démarche je m'appuie sur le projet ci-dessus, *Tracking*, dispositif vidéo interactif. Récemment réalisé en vue de l'écriture d'un article sur une possible relation parasitaire entre le spectateur et un dispositif interactif. Parasite, le mot était lancé, le corps du spectateur face à ces deux vidéos diffusées côte à côte vient ébranler la lecture des fichiers, vient déranger l'un ou l'autre de ces personnages. C'est en partant des constats fait sur ce dispositif que des notions ont pu naître. Des conditions se sont dégagées pour parler de parasite.

L'intérêt est aussi de confronter la notion de parasitage au reste d'une production personnelle et d'y repérer des logiques intrinsèques. Ce travail a été réalisé ici sur le projet *En attente*, force est de constater que, même si des limites persistent, le parasitage du spectateur est quant à lui bien présent.



ART NUMÉRIQUE & NOUVELLES ÉCRITURES INTERACTIVES. DE L'ÉTUDE DES PRINCIPES, MODALITÉS ET MÉCANISMES D'INTERACTION AU SEIN DES INSTALLATIONS ARTISTIQUES INTERACTIVES.

Antonin Jousse

Entre poïétique, histoire et notions théoriques, la recherche dans les domaines de la création est vaste et variée. Elle est à l'image du travail des artistes : multiplicité des styles, des personnalités, des tendances et des mouvements, multiplicité des thèmes abordés, des histoires racontées et des points de vue exprimés. Mais toutes ces formes créatives ont un point commun, elles s'adressent aux spectateurs.

Doctorant en première année, j'ai commencé à vouloir changer leurs expériences, à vouloir comprendre qui ils sont, à vouloir leur faire vivre autre chose. Mes expériences professionnelles dans le milieu du spectacle vivant et ma formation en art puis en art numérique m'ont amené à travailler sur l'art interactif. C'est-à-dire une création à la linéarité bousculée par cette expérience du spectateur.

Le texte qui va suivre essaie de comprendre comment traiter une recherche entre création et théorie, et surtout de rendre la non-linéarité de l'expérience et de l'échange avec le spectateur explicite. Le poster ici présenté introduit ce doctorat et exemplifie, grâce au projet « Tracking », l'appareil théorico-pratique qui trame l'ensemble du protocole.

Ce texte est prospectif car écrit au début d'un travail de recherche. Par crainte de poser un regard encore naïf sur ce sujet, je préfère baser mon propos et mon hypothèse de recherche sur l'historique de mon expérience personnelle. Cet écrit va s'appuyer sur la construction de ce poster, tout d'abord, en présentant la genèse du doctorat à partir de la pratique, puis, en m'appuyant sur un cas concret de création, expliciter mon protocole d'expérience. La dernière partie est une ouverture sur la thèse et sa soutenance : comment présenter une thèse entre recherche et création, de l'écrit à sa présentation orale ?

1. Genèse et présentation d'un travail de recherche

1.1. Du projet « En attente » au doctorat



Antonin Jousse, *En attente*, 2012-2014, dispositif vidéo interactif.

« En attente » est une installation vidéo interactive. Elle est composée d'un écran qui diffuse à l'échelle 1 une vidéo d'un homme assis sur une chaise, entouré de cinq autres chaises, au milieu d'un paysage désertique. Face à cet écran, les six mêmes chaises que dans l'image sont alignées en miroir. Sous chaque chaise se trouve un téléphone rouge, contrairement à l'image où un seul téléphone est présent. Quand un spectateur entre dans la pièce et s'assoit sur une des six chaises pour regarder la vidéo diffusée, le personnage à l'écran se lève et va s'asseoir sur une autre chaise. Il est comme dérangé par la présence du spectateur. Il se passe la même chose si un autre spectateur entre et fait de même. Si par hasard le personnage s'assoit sur la chaise sous laquelle se trouve le téléphone, il décroche et appelle un des téléphones qui se trouvent dans la salle de diffusion. Si un spectateur décroche, il entend le personnage et l'environnement derrière lui jusqu'à ce que ce dernier raccroche, sans lui avoir adressé un mot.

Cette installation est née d'une volonté de comprendre ce qu'est un spectateur assis devant un écran, face à une scène ou à un personnage. C'est à la fois un spectateur de cinéma assis dans une salle obscure, et une personne devant son écran d'ordinateur sur lequel elle peut agir. Ici, le simple fait de prendre sa position de spectateur « traditionnel » est remis en cause. Cette position dérange le personnage, il est gêné par la présence d'un regardeur. Il marquera d'autant plus cette gêne lorsqu'il pourra décrocher le téléphone. Il y a une mise en relation de deux espaces (réel et virtuel) dans le même temps, ou du moins dans un même temps scénographique, c'est ce que permet l'interactivité.

C'est ici qu'est né un début de réflexion théorique. Comment amener une scène, une narration à un spectateur en le faisant lui-même participer, en l'incluant dans cette mise en scène ? Dans cet espace-temps spécifique, comment les spectateurs peuvent-ils dialoguer entre eux, qu'ils manipulent ou non le dispositif ?

1.2. La recherche à partir d'un univers personnel

L'expérience vécue est le point central de cette recherche naissante. Dans l'exemple précédent, on en distingue deux : celle vécue par le(s) spectateur(s), et celle de l'auteur et de son écriture. Il y a une volonté ici de mettre en scène le regardé et le regardeur, que les deux puissent dialoguer dans un même espace-temps. Un jeu de force s'instaure, chacun tente de prendre le dessus en manipulant l'autre. Le spectateur est pris à parti par le dispositif grâce au système de chaise, et pense ensuite manipuler la vidéo et le personnage par ses déplacements. Le coup de téléphone procède à l'inverse, le personnage filmé appelle le spectateur et le manipule à son tour. Une bataille du contrôle de l'image est présente par sa mise en scène dans un espace qui, par le biais de l'interface (ici les chaises), devient commun aux deux réalités.

C'est justement la création de ces espaces à la temporalité partagée qui devient un sujet d'étude particulier. Il recoupe différents niveaux de la création : l'image interactive, la scénographie de l'installation, le scénario d'usage, la fabrication de l'interface. Ces éléments dialoguent entre eux et participent d'un ensemble dans lequel le spectateur doit trouver sa place. Jean-Louis Boissier va décrire l'image interactive comme un « lieu de la relation¹ », dans ses deux définitions : qui « relie »

¹ Boissier Jean-Louis, « Le moment interactif », dans *La relation comme forme : l'interactivité en art*, Dijon, 2008, Les Presses du réel, p. 254.

et qui « relate ». C'est-à-dire qui permet le dialogue entre différentes instances en présence et qui raconte une histoire au sein de ce dialogue. Pour « En attente », la manipulation du personnage par le jeu des chaises et du téléphone est ce qui relie ; le personnage qui reste silencieux au bout du fil, montre qu'il est un être vivant et filmé qui ne se laissera pas déranger est ce qui relate.

Dès les premières observations, le double point de vue écriture et manipulation prend sens. Deux étapes distinctes qui se répondent par ajustement du dispositif, par des scénarios d'usage et des tests. Le cadre de l'expérience de recherche se situe ici, dans cet ajustement entre pratique et théorie. Pour que celui-ci soit possible dans des contraintes de temps fortes, il est important de s'autoriser un affranchissement du résultat. C'est-à-dire être dans une logique entre la création et l'expérience. L'absence de finalité au démarrage de la création permet une évolution plus marquée du projet pour trouver des réponses à des hypothèses posées. De plus, cela n'exclut pas des conditions particulières de création, de production et de partenariat. Dans une étude de 2009, Jean-Paul Fourmentraux appuie cette logique qu'il nomme « valeurs croisées² », il y écrit :

« [...] détacher en partie les 'efforts de création' de la production d'une œuvre d'art ou d'un outil technologique, compris comme des finalités étanches et révolues, en conformité avec un régime de propriété exclusive³. »

C'est dans cette logique de travail qu'a commencé à se développer ce doctorat, expérimenter les dispositifs pour en comprendre leur aboutissant : le dialogue avec le spectateur. L'exemple ci-dessous développe une première tentative d'expérience, comment peut-on réaliser un protocole de travail à partir d'une création ?

2. Protocole de travail

2.1. « Tracking » : imbrication entre théorie et pratique

Ce deuxième exemple d'expérience est significatif dans son déclenchement et dans l'évolution théorique qu'il a pu faire naître. « Tracking » est né d'un simple mot : « parasite ». Concept lancé par un appel à communication pluridisciplinaire s'appuyant sur l'ouvrage éponyme de Michel Serres. Ce simple mot offre un regard nouveau sur des axes qui commencent à se dessiner : l'étude du spectateur, la modification de la temporalité, la mise en scène, l'interface. Après lecture, la définition du parasite proposée par le philosophe, entre sociologie et littérature, apporte un espace de relation aux paramètres questionnables et modifiables. Il décrit notamment un espace de transformation, c'est-à-dire un lieu où l'équilibre n'est que précaire et où la moindre variation du milieu crée une transformation⁴. Cet espace où les éléments se parasitent devient un lieu de mise en scène, un lieu où la variabilité est prioritaire, un lieu où le jeu peut exister.

² Bianchini Samuel, Fourmentraux Jean-Paul, Mahé Emmanuel, « Création et 'recherche & développement' », in Jeune Raphaële (dir.), *Les Ateliers de Rennes – Biennale d'art contemporain #1*, 2008, Dijon, Les Presses du réel, 448 p.

³ *Ibid.*, p. 136-145.

⁴ Serres Michel, *Le parasite*, 1980, Paris, Fayard Pluriel, p. 134.



Antonin Jousse, *Tracking*, 2015, dispositif vidéo interactif.

L'installation vidéo « Tracking » est née de cette réflexion. Elle est composée de deux projections vidéo côte à côte, format carré, dans une pièce. Les vidéos montrent chacune un personnage, visible de profil, courant de la droite vers la gauche de l'image, dans le même décor urbain pour l'une et l'autre des vidéos. La vidéo de gauche présente une femme ; celle de droite, un homme. Si un spectateur pénètre dans la pièce et qu'il se place face à une des vidéos, celle-ci ralentit. La vidéo augmente ce ralenti à mesure que le spectateur se rapproche de la projection.

Le spectateur parasite la vidéo, sa présence empêche la bonne lecture du fichier. C'est aussi une scène entre deux personnages qui est en jeu. À l'approche du dispositif, ils semblent être en pleine poursuite, l'un derrière l'autre, dans ce décor uni. Cette course est ébranlée par la présence du corps du spectateur qui ralentit et donc modifie le comportement des personnages, change le déroulement de la course. On ralentit un des coureurs en laissant le second prendre l'ascendant. Que fait-il ? Il passe devant, le double, l'attaque, le croise ? Le parasitage met en avant la force du montage, du lien que les spectateurs peuvent faire dans la lecture des images. La spatialisation des écrans les amènent à se créer un scénario de course, voire de course poursuite en suivant un sens de lecture de gauche à droite, comme deux cases de bande dessinée animées. L'interaction avec le spectateur vient croiser le temps des deux images. Ils peuvent passer au même endroit à des moments différents, mais c'est lorsque les personnages se croisent que l'on constate l'absence de l'autre. Les deux personnages courent dans un espace similaire mais dans des temps différents, mettant en avant la reconstitution inconsciente d'une histoire mais également les variations temporelles du tournage. Ils sont comme deux êtres condamnés à fuir, à subir la présence de l'autre (« l'autre » personnage et « l'autre » spectateur). Leur présence-absence révèle leur place de personnages filmés, de non êtres, de fantômes qui n'ont pas réellement d'autonomie, ils sont piégés dans cette boucle dont ils ne choisissent pas la variation.

Le parasitage vient questionner l'image, de sa construction à sa réception et à la fabrication de son sens. Il touche différentes strates de cet univers et permet d'interroger la place de chacun au sein du dispositif. Différents problèmes découlent

de ce projet. Notamment la vision du parasitage comme moyen de comprendre l'interface et l'interaction. Forme d'analogie pour rentrer dans un dispositif et une histoire plus complexe mettant en jeu différents acteurs et actants. Cette création sert également d'introduction à la notion de temporalité : récit ou scène non linéaire, construction par la boucle, temps de manipulation, de compréhension. Elle travaille sur le médium vidéo, voir cinématographique : tournage, montage, manipulation vidéo en direct, autonomie d'un univers, personnages, décors, mise en scène, cadrage.

On constate l'éclatement d'axes que peut offrir une création. Elle ouvre la réflexion d'un thème et en questionne d'autres. Ces allers-retours constants et ces réflexions simultanées offrent une richesse théorique à ces expériences-créations. Cela doit être cadré par un protocole de travail ajusté, ne pas enfermer la création dans un carcan thématique, mais ne pas non plus se laisser déborder par les axes identifiés. Il faut plutôt observer la création sous un regard hypothétique donné : celui du nouveau spectateur.

2.2. Protocole d'expérience

L'exemple précédent me permet de développer deux choses : les objectifs de cette recherche et le protocole de travail. À travers cette pratique plastique, la question centrale est le spectateur. Quelle place prend la manipulation d'une interface dans le contact qu'il a avec une installation ? Comment peut-il comprendre et recevoir une histoire ou un message dans ces conditions ? L'objectif est d'assimiler cette nouvelle place qu'on lui alloue et que certains nomme « spectacteur », en allant même à l'extrême en lui donnant une place de « co-auteur ». C'est pourquoi ce protocole insiste sur l'importance du double regard de la réception d'un dispositif et de sa création, de la pratique à la théorie. C'est une réflexion esthétique et sociologique de l'art interactif qui est proposée. L'interaction est une forme qui reflète notre accès aux médias et à l'information, qui propose une notion de navigation et de choix. Créer des dispositifs interactifs, c'est prendre en compte celui qui va y naviguer, c'est jouer avec son comportement, c'est donner un sens à une relation nouvelle avec les médias. La part esthétique, quant à elle, décortique le médium vidéo dans sa mutation actuelle. Comment ce médium peut-il laisser le spectateur modifier une de ses caractéristiques premières : la gestion du temps ? Le spectateur regarde-t-il toujours de la vidéo ou est-il dans une logique de lecture ou même d'interprétation⁵ ?

Le lien entre la manipulation d'un dispositif vidéo interfacé et sa création fait sens par la compréhension de la nouvelle place du spectateur physiquement actif. Il est en communication, se trouve dans un entre-deux, au milieu de sa réalité et de celle filmée qu'il peut modifier. Le petit soldat de Jean-Luc Godard énonce :

« La photographie c'est la vérité. Et le cinéma c'est vingt-quatre fois la vérité par seconde⁶. »

Avec l'interaction, la réalité de l'image n'est plus seule, elle se mélange à la réalité du spectateur pour n'en former qu'une : celle de l'instant d'interaction.

⁵ Le terme « interprétation » doit être compris dans son sens théâtral, c'est-à-dire l'action de jouer un rôle ou un morceau de musique.

⁶ Godard Jean-Luc, *Le petit soldat*, 1963, film, 84 minutes.

Le protocole, quant à lui, est encore en développement et va subir des transformations au cours de son utilisation. Comme constaté précédemment, partir d'une création, peu importe son échelle et sa valeur, permet de développer des axes de travail pour répondre à une hypothèse. Ces axes sont listés, comme un ensemble d'embranchements de mots clés. À chaque axe est lié un ensemble de questions, une ou plusieurs créations et/ou expériences, une bibliographie thématique, des œuvres d'artistes qui seront mises à contribution pour des ouvertures comparatives et des ramifications vers les autres axes. On constate clairement une absence de linéarité dans la structure globale de la méthodologie. En réalité, elle est constituée de parties autonomes qui sont liées les unes aux autres par des questions communes et par des expérimentations.

L'intérêt de cette méthode est de ne pas perdre la richesse que peut apporter une création. Ne pas la brider, ni s'égarer dans un cumul de questions. « Tracking » le montre, tout est lié : la thématique générale du dispositif et sa narration ne peuvent être effectives que si les différents éléments sont présents et maîtrisés. La question de la temporalité de l'image et de l'action ne peut pas être détachée du cadrage, de la mise en scène des projections, ni même du traitement du ralenti. Ce sont des questions distinctes, mais elles sont associées par le dispositif.

Le protocole de recherche doit suivre cette logique de dispositif. C'est-à-dire une manière particulière d'agencer des éléments les uns par rapport aux autres, et ce dans un but précis. Dispositif que Giorgio Agamben décrit comme :

« tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants⁷. »

La réflexion est ici similaire, une hypothèse d'ensemble est posée, celle de la place du spectateur, et on y répond, par la mise en place de cet appareillage théorico-pratique, en recoupant différentes questions. Dans le cas présent, il s'agit de la gestion de la temporalité, de la création de l'interface, de la mise en scène de l'image...

Attardons-nous désormais sur le protocole utilisé pour étudier une création. Aucun cadre, si ce n'est celui de la chaîne d'écriture et de réalisation, n'est imposé lors de la conception. Cette partie reste la plus libre possible, autant conceptuellement qu'esthétiquement. Le protocole de travail s'applique sur la création une fois terminée, ou au moins une fois la première version aboutie. Cela ne signifie pas que cette dernière ne peut pas subir de changements ou de variations, bien au contraire, mais ces dernières suivent le cours de la création. Le travail d'analyse contribue à balayer les différentes thématiques abordées. Comme précisé en première partie, elles regroupent le travail poïétique et l'étude de la réception du spectateur. C'est sur ces deux axes que vont se jouer les questions de l'écriture du cadre de l'interaction. Au-delà de cette compréhension du dispositif, une observation du spectateur en action est effectuée. Elle se fait de différentes manières : analyse de captation d'exposition (vidéo et son), captation des gestes des spectateurs (le type de données peut varier d'un dispositif à l'autre : déplacements du spectateur ou fréquence d'utilisation d'un objet interface par exemple). Ces observations permettent un ajustement du dispositif lui-même et une meilleure compréhension des finesses d'écritures et de mise en scène des interfaces. Il s'agit de s'adapter à des intentions de manipulation plus claires, dont la narration et le message porté sont plus

⁷ Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, 2007, Paris, Payot & Rivages, p. 31.

efficaces. Ces données sont à comparer à d'autres créations (personnelles ou non) pour s'assurer de leur efficacité.

La création est une matière première primordiale pour développer un cadre théorique plus large. Mais comment rendre cette complexité d'écriture et ce dialogue constant au sein de la matière de recherche ?

3. Soutenance de thèse : comment rendre la non linéarité

La thèse et sa soutenance sont les parties les plus prospectives de ce texte. En recherche et création sur l'interactivité, avec tout ce qu'elle peut contenir de variations et d'expérimentations, la question de la forme que doit prendre la thèse et sa présentation se pose. N'étant qu'en première année, les propositions ci-dessous relèvent autant d'un état de l'art et d'une envie, que du dilemme de l'innovation. Faut-il trouver et oser d'autres formes de thèse ? Comment rendre une variabilité et une non linéarité compréhensible ?

3.1. Forme de l'écrit

La partie la plus complexe concerne la rédaction de la thèse. Il est difficile de s'extirper d'un modèle académique, ne serait-ce que dans le choix de la typographie et de la mise en page. Ce n'est aucunement un refus de cette forme qui est exprimé ici, mais plutôt une réflexion sur sa pertinence conceptuelle. La linéarité de la structure d'un ouvrage crée un non-sens face au contenu exprimé. Ce dernier s'efforce de comprendre les formes d'écritures et de création interactive, c'est-à-dire la façon dont un spectateur peut se réapproprier une narration, un récit ou un espace-temps scénarisé. Cela signifie que le spectateur doit pouvoir naviguer dans un ensemble de données en fonction de ses choix, de ses agissements. Ces mêmes choix déterminent sa compréhension et son expérience de l'ensemble. La linéarité existe, puisqu'il y a celle de l'expérience, mais elle se construit dans un ensemble de données qui, elles, ne sont pas linéaires.

De plus, la structure de la recherche se forme autour de différents noyaux liés en ramifications. Cette structure par axe suit un chapitrage particulier. Les différentes parties doivent être en mesure de dialoguer les unes avec les autres.

Cette logique est finalement celle de la base de données comme a pu la décrire Lev Manovich :

« En informatique, celle-ci est définie comme un ensemble structuré de données qui sont organisées de manière à permettre une recherche et une récupération rapides au moyen d'un ordinateur⁸. »

C'est-à-dire un ensemble de données hiérarchisées dans lesquelles on peut naviguer au fil de la « lecture ». C'est par un rapport de « causes à effets » ou de déduction que l'on navigue de l'une à l'autre.

De plus, cette recherche s'appuie sur des données formellement différentes (images, vidéos, sons, textes...) Une forme dynamique permet la consultation de ses documents dans des allers-retours plus souples que l'annexe linéaire, ou au moins, de façon plus amovible et accessible, en d'autres termes : navigable.

⁸ Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, 2001, Dijon, Les Presses du réel, p. 394.

La proposition suivante peut paraître naïve, elle est en réalité une recherche de proximité entre le sujet traité et le résultat. Il ne s'agit pas de rejeter la forme de l'écrit mais de la compléter, de la lier à un univers qui est celui de la création ici étudiée. L'augmentation du texte par du contenu additif numérique peut permettre une souplesse d'annexe. Il s'agit ensuite de désolidariser les différentes parties, ne pas donner un sens de lecture, mais plutôt d'amener le lecteur à suivre son propre ordre. Le dialogue de l'une à l'autre pouvant se faire par renvoi à des parties ou sous-parties clés. Le renforcement de cette communication entre parties autonomes illustre la logique de création et de travail de recherche au sein de cette thématique.

3.2. *Forme de la soutenance*

La soutenance de thèse peut prendre une forme plus libre. Non pas dans la présentation orale en elle-même, mais plutôt dans ses conditions. Une forme existe déjà outre-Atlantique, celle de la soutenance-exposition (déjà employée en France en de rares occasions).

Dans un cas de Recherche & Création comme celui-ci, cette ouverture au public prend tout son sens puisque ce dernier est justement le sujet de l'étude. Non seulement l'exposition ancre la soutenance dans la réalité du terrain, mais propose surtout une expérimentation directe des résultats exposés. Tout comme la thèse peut augmenter sa version papier ou en modifier sa forme, la soutenance peut, elle aussi, rendre compte du type d'élaboration effectué. La soutenance a pour but d'exposer les résultats de la recherche, ils le seront d'autant plus dans un tel cadre. Ce n'est pas juste une mise en scène mais une volonté d'être au plus près de la thématique abordée. Le protocole de la soutenance n'est pas bousculé, il est, tout au plus, déplacé dans un lieu public.

Cette ouverture hors des murs universitaires amène la recherche académique au grand public, lui propose de participer à ce résultat. Le spectateur est questionné par ce travail, il voyage dans un univers et y est observé, étudié, ses gestes sont décortiqués pour mieux comprendre sa place dans la création interactive. Le rôle du chercheur, ou dans le cas présent de l'apprenti chercheur, est ensuite de partager ces résultats. L'art est au plus proche de son public, la recherche sur l'art ne peut que l'être également.

Cette recherche met en avant le lien entre la thématique abordée lors d'une création, et la forme qu'elle prend lors de cette réception. Ce rapport entre le fond et la forme est ressenti dans les expériences et doit être, à mon sens, présent dans la thèse et sa soutenance. La diversité de la recherche et des méthodologies se retrouvent dans la manière de partager les résultats.

Dans une logique de recherche et création, la théorie n'étudie pas la pratique, mais s'appuie sur la pratique pour répondre à des hypothèses. Ici, le sens de la création ne peut naître que dans la manipulation des installations par un public. Les expérimentations sont donc doubles : d'un côté la création, ensuite l'analyse des spectateurs en action. La théorie s'appuie sur ces résultats pour en comprendre les aboutissants et retourner vers l'expérimentation. La création offre une personnalité supplémentaire au point de vue exprimé, lui donne corps. Ce résultat doit vivre au cours de la recherche et doit être exprimable à sa façon à la fin de la recherche et de

l'exposition des résultats. La recherche et création doit vivre et se comprendre dans l'expérimentation artistique.

Bibliographie

Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, 2007, Paris, Payot & Rivages, 64 p.

Boissier Jean-Louis, *La relation comme forme : l'interactivité en art*, 2008, Dijon, Les Presses du réel, 331 p.

Bianchini Samuel, Fourmentaux Jean-Paul, Mahé Emmanuel, « Création et 'recherche & développement' », in Jeune Raphaële (dir.), *Les Ateliers de Rennes – Biennale d'art contemporain #1*, 2008, Dijon, Les Presses du réel, 448 p.

Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, 2001, Dijon, Les Presses du réel, 605 p.

Serres Michel, *Le parasite*, 1980, Paris, Fayard Pluriel, 454 p.