

"L'interface"

- Culture - Matière grise -



Date de mise en ligne : mercredi 10 octobre 2013

Copyright © Arts Plastiques - Tous droits réservés

L'interface, petite mise au point.

Laura Bernard

En physique, une interface est le point de rencontre de deux corps étrangers, qui ne se dissolvent pas l'un dans l'autre. Par exemple, l'huile et le vinaigre ont une interface mais l'eau et le savon, non.

Par extension, l'interface informatique est le point de rencontre de ces deux corps étrangers que sont le corps humains et les machines informatiques, l'une ne se dissolvant pas (encore) dans l'autre.

Nous pratiquons deux sortes d'interfaces ; les interfaces « objets » (clavier, souris, écran..) que nous avons tendance, et nos élèves encore plus, à considérer comme une prolongation de nous mêmes, et les interfaces logicielles et graphiques (ce qu'il y a sur l'écran).

La matière de l'art électronique est l'information. L'oeuvre est ternaire : l'oeuvre conçue (le programme, le concept), l'oeuvre perceptible (sa physicalité) et l'oeuvre perçue. L'oeuvre électronique est donc la perception par l'utilisateur de l'oeuvre conçue par l'intermédiaire de l'oeuvre perceptible. L'interface est l'élément essentiel de l'oeuvre perceptible, elle est la forme donnée à l'information (la matière de l'oeuvre).

Dans l'art, l'interface peut devenir le sujet, le contenu même de l'oeuvre. Les artistes utilisent des interfaces déjà existantes mais peuvent aussi en créer de nouvelles, spécifiques voire incongrues (voir ici, ou ici). Généralement, le public peut intervenir au sein de l'oeuvre, ce qui n'est pas le cas dans les interfaces usuelles.

Le point de contact se fait d'une part par le biais d'organes sensoriels (mains, doigts) et d'autre part par le biais de périphériques (souris, claviers, joysticks, stylo numérique..). L'action implique généralement, pour le spectateur, un changement de ce qu'il voit. La relation tactilité/ visibilité est évidente et presque « naturelle » chez nos élèves. Il existe d'autres « points de contact » possibles : les casques de réalité virtuelle qui englobent les yeux et les oreilles, et les combinaisons sensorielles ou réseaux de ponts de contacts disséminés sur l'ensemble du corps. Enfin, il existe aussi (c'est le principe de la wii) des interfaces où le poids, l'équilibre, la puissance musculaire du corps influent sur le programme logiciel.

Il existe aussi et depuis longtemps des interfaces loin du corps (microphones, imprimantes, écrans) qui s'allient aux autres.

Concernant les interfaces d'accès aux oeuvres, certaines sont strictement utilitaires et ne font pas l'objet d'une recherche artistique. Elles s'appuient sur un usage partagé entre le public et l'artiste, et sont un mode d'accès, un support aux oeuvres présentées. C'est le cas des interfaces inspirées de jeux vidéos, comme chez Cory Arcangel qui reprend une esthétique très connue (du jeu Mario Bros).

Librement adapté de textes d'Annick Bureau.