

Prof. Dr., Alberto Marinho Ribas Semeler Master (Rennes 2), Léa Alison Hélène
Ciquier Grupo de pesquisa Tecno-poéticas, Neuroestéticas e Cognição
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES / UFRGS . DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS

Résumé

Cet article s'attachera à observer le rapport qui existe entre l'instantanéité des œuvres interactives, particulièrement avec l'exemple de travaux audiovisuels, et leur lien à la ritualité. Quelques analyses seront abordées à partir d'un « temps autre » ou appartenant aux « autres¹ ». La constitution d'un espace-temps serait possible par cet engagement corporel du public face à l'œuvre qui devient, de manière tangible, un objet relationnel et transitionnel.

Mots-clés: Audiovisuel, Participation, Interaction, Instantanéité, Ritualité, Espace-temps.

Abstract

This article aims to observe a relation between the instantaneity of interactive artworks in particular with some audiovisual works and their bond to rituality. Few analyses are going to be exposed starting from "another time" or a time which belongs to "others". The constitution of a "space-time" should be possible with the physical commitment of the public standing face to the artwork, which becomes in a tangible way a relational and transitional object.

Keywords: Audiovisual, Interaction, Instantaneity, Rituality, Space-time.

Œuvres audiovisuelles interactives : entre instantanéité et cérémonie

« En fait, l'artiste demande davantage : que la réception soit moins «optico-mental[e]», que l'espace soit bien converti en temps [...]»². Cette citation représente en quelque sorte « la mort du plan » de Lygia Clark lorsqu'elle décide de sortir du mur où sont accrochées ses peintures qui jouent visuellement sur la pliure. Elle choisit de rendre ces effets manipulables par ses *bichos*. Le public est désormais «prié de toucher³ », de participer, d'interagir, c'est-à-dire qu'il lui est possible d'agir sur l'œuvre et son action sur elle est parfois même le seul moyen pour la faire exister. Ce public « fait naître un espace cohérent, introduit du récit, participe à la construction de la représentation, dispose d'un espace critique⁴ ». En mélangeant certaines formes d'expression, les technologies rompent et effacent les frontières des arts. Leur rôle est sans doute de défaire une logique de production et de consommation par un engagement corporel actif des « autres ». Les dispositifs numériques en général sont très souvent immersifs. Ils « permettent en quelque sorte d'entrer dans un autre espace-temps, instaurant une parenthèse avec ses règles intrinsèques ; tout comme la ritualité⁵ ». À la fin de cet article l'artiste français Fred Fo-

1 Il s'agit ici de se référer aux « autres » comme public, regardeurs tous différents.

2 Sylvie Coëllier. Lygia Clark. (L'enveloppe), La fin de la modernité et le désir de contact. Paris, L'Harmattan, 2003, p. 69.

3 Référence à l'oeuvre de Marcel Duchamp, Prière de toucher de 1947.

4 Françoise Parfait. Vidéo: Un art contemporain. Paris: Éditions du regard, 2001, p. 167.

5 Pascal Lardellier. Introduction, Ritualités numériques. In Les cahiers du numériques, vol.9, 2013/3, pp. 9-14.

rest, un des pionniers de l'art vidéo et de l'art par internet impliquant les premières formes d'interactions, réagit à propos de cette question concernant l'instantanéité et la cérémonie des œuvres interactives*.

Selon Claudia Giannetti, la vidéo est considérée comme un médium expansif dans l'espace et dans le temps, elle donne le moyen de rendre à l'œuvre un caractère participatif effectif où l'artiste offre au public un véritable terrain de jeu et d'expérimentations et non plus une œuvre définitive arrêtée. On peut distinguer un art dit participatif d'un art dit interactif, même si leur union est possible. L'art participatif rechercherait le rapprochement entre l'œuvre et le public à l'aide de moyens matériels tandis que l'art interactif utiliserait les technologies pour la création d'interfaces techniques⁶. Pour que l'interaction ait lieu, une tension à la fois visuelle et corporelle doit être en jeu.

Durant la rencontre internationale d'Art et Technologie au Museu da Republica de Brasilia, en septembre 2013, le travail vidéo *Chuts démarrés* a été présenté parmi d'autres travaux d'artistes sous la forme d'une projection déformée sur un mur de l'espace (Fig. 1 et 2). L'interaction se faisait par la programmation des vidéos et grâce à un tapis de danse possédant des capteurs sensoriels. Elle était construite comme un jeu provoquant un double déplacement. Un mouvement de l'image était réalisé par le corps de celui qui la « mouvementerait », qui la « mouvrait ». En se déplaçant sur le tapis, on agissait sur l'image, sur sa temporalité, tout en recherchant le symbole d'une flèche qui permettrait d'activer un *link*/lien et d'accéder de manière plus ou moins aléatoire à d'autres scènes, d'autres vidéos. *Chuts démarrés* suscite également un intérêt *neuro-esthétique*. Les chutes remontent tandis que l'arrivée des vagues sur la plage est renversée. Notre système nerveux est sollicité de manière contradictoire par ces flux ou reflux. Une ambiguïté visuelle apparaît, nous devons nous concentrer sur deux images qui occupent chacune un côté de l'écran. Ces deux côtés peuvent être associés au cortex visuel qui lui aussi possède une bilatéralité. Semir Zeki donne une approche plus précise sur les notions d'images « bi-stables » et d'ambiguïté visuelle⁷. Ces termes s'associent ici aux images « doublement inversées » : l'une (mer) est formellement à l'envers et l'autre (chutes) a son temps « renversé ». Par ces deux fenêtres, qui sont des couches d'images vidéo de points de vues presque fixes, on pense à deux écrans-reflets de notre cerveau. Le fait que notre regard soit concentré sur ces ambiguïtés fait en sorte que notre corps, lui, se libère et prenne part à l'œuvre physiquement, en « s'investissant, de manière festive et tribale, comme une cérémonie ritualisée⁸ ».

La pratique de la vidéo implique souvent l'utilisation simultanée de plusieurs programmes. Le passage d'un programme à un autre ou d'un format à un autre s'explique par des nécessités techniques, particulièrement au moment du processus de montage. Certains effets seront mieux traités

6 Alberto Semeler. Glossaire de termes techniques pour sa thèse. *Objetos Tecnopoéticos: Transmutações de Imagens do Repulsivo*, 2011. In <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/31460>.

7 Semir Zeki. *A vision of the Brain*. London: Blackwell, 1993.

8 Alberto Semeler. « O espectador é convidado a tomar parte da obra, envolvendo-se, de forma festiva e tribal, como numa cerimônia ritualística ». In *Objetos Tecnopoéticos: Transmutações de Imagens do Repulsivo*. 2011, p. 68-69.

dans un programme que dans un autre. Ce transit de l'image en mouvement explique déjà que l'on puisse considérer la pratique de la vidéo comme une pratique nomade, hybride, voire métissée.

L'usage de technologies récentes tel que le matériel *arduino*⁹ avec le programme *Processing*¹⁰ représente un autre transit qui va permettre au medium de la vidéo de concrétiser son interaction. L'œuvre N°9 *terceira estrofe* (Fig. 3 et 4) en est un exemple qui n'exclut pourtant pas la dimension participative, matérielle. Cette vidéo reprend des images d'une procession ayant eu lieu à Porto Alegre. Ces images sont passées par un travail de montage où de nombreux effets de retours, de reculs, d'« anachronismes » visuels et sonores ont été réalisés. Pour la partie interactive, l'*arduino* est relié à une interface « palpable », il s'agit d'un porte-encens métallique, porteur donc d'électricité statique et dont la charge symbolique forte rappelle déjà le rituel. Cette interface sert à activer-désactiver les vidéos. La tension « visio- corporelle » fut créée par le fait que le spectateur pouvait désormais se mêler au montage de la vidéo en touchant un objet transitionnel, et en vérité le devait, pour pouvoir continuer à visionner l'image en mouvement. Cet objet transitionnel met donc le public en relation avec l'œuvre qui n'est plus « intouchable ». Lorsque la personne en face de l'œuvre touche le porte-encens en métal gris, il crée une interruption et vient paradoxalement activer le démarrage de la vidéo. Dès qu'il cesse d'y toucher, la vidéo s'interrompt, le moment de l'image est perdu à jamais car s'il y retouche à nouveau, c'est une autre couche, une autre séquence d'images qui sera activée. À défaut de servir à invoquer des esprits ou des divinités, cet objet de rituel sert à invoquer ici des images dont le public peut faire durer le mouvement en continuant à le toucher. Tout ceci correspond en réalité à des informations codées, insérées dans le programme *Processing* qui, bien que possédant un langage précis, mathématique, permet de donner cet effet aléatoire et éphémère à l'interaction, où réellement, la décision, l'attitude du « toucheur », vont déterminer un montage toujours différent, renouvelé, direct. Ces technologies récentes d'interfaces apportent notamment la construction d'un temps appartenant à ces « autres », un temps subjectif, de visualisation et d'expérience de l'œuvre allant au-delà de la lecture-pause du visionnage. Un jeu de surprise est mis en place par le toucher comme « agir » sur l'œuvre. Le travail de montage suscite déjà un potentiel d'interactions car il joue parfois sur la rencontre fortuite de certains effets avec l'image. Par ce type d'interactions, le public peut lui aussi jouer et agir sur cette découverte, de manière tangible.

Les nouvelles technologies s'assimilant aux pratiques artistiques permettent donc de questionner l'œuvre d'art non pas exclusivement sous une approche intuitive puisqu'elle est aussi programmable. Selon Flusser, l'art aurait cette fonction d'ouvrir des mondes, de transformer le monde, de le penser comme une sorte de dilatation de nos réalités. L'interaction serait un mode possible pour cette transformation. « Les œuvres devraient, ef-

9 L'*arduino* est un système électronique qui permet de créer de l'interaction par la technique de la programmation. Ce système a justement été conçu pour faciliter les interactions dans la création artistique et il est un produit à un faible coût.

10 *Processing* est un Software qui permet de relier les informations que comporte l'*arduino*, avec le travail vidéo. Ces informations sont envoyées par codes.

fectivement, opérer comme des invitations [...]»¹¹ ». Cet engagement corporel des « *autres* » dans l'image fait que le propre espace devient œuvre et tend à cette collaboration et ce désintéret d'autorité.

«L'emploi des techniques audiovisuelles permet de renoncer à la performance uniquement comme rituel physique articulé par l'artiste en faveur de l'idée de performance comme expérience vécue par le spectateur. C'est une façon de dématérialiser la présence de l'artiste et de potentialiser le lien entre le public et l'œuvre¹² ».

Il existe un retournement de la performance qui ne peut d'ailleurs plus être définie comme telle. Cette intégration tangible du public à l'œuvre semble permettre l'utilisation des formes d'interactions les plus diverses possibles. Une sorte d'expansion temporelle et matérielle rejoint la volonté d'un art « pluri-médial » ou « multimédial » qui transparaît dans beaucoup d'installations audio-visuelles, interdisciplinaires, métissées. Une œuvre métissée répond à un mode poétique de déplacement, de « va et vient », de croisement¹³. Cette volonté est portée par des « hypermedias » et par l'art électronique en général. Ici encore, le croisement qui se produit dans les arts, avec les technologies et les sciences, s'explique par ces tensions, intersections et points de contact. L'art du media est un art qui rencontrerait, par le biais des technologies, un cheminement expansif se construisant toujours en tension avec d'autres expressions créatives. La manipulation de la vitesse et de la durée, par exemple, sont virtuellement programmables pour que ces propriétés soient aussi bien manipulées au moment du montage, par l'artiste, que par autrui dans un moment palpable qui devient un autre type de montage en dehors du programme. Cela permet donc une participation et une interaction où le virtuel représente cette possibilité, cette ouverture dans laquelle une collaboration peut exister entre artistes et public.

Les technologies permettent de « redistribuer le temps » mais elles sont aussi instables par leur constante évolution. Cette instabilité en fait leur richesse car elle permet de les remettre en question constamment et d'accueillir ce « sort » et cette condition transitoire. Les technologies permettent aux œuvres un passage toujours renouvelé et adapté à un espace et à un temps donné. Elles font preuve d'avancées et de reculs, parfois simultanément comme s'il existait une sorte d'anthropophagie de la technologie. Elles évoluent en assimilant et en rejetant des processus « ancêtres » pour se régénérer et évoluer¹⁴.

La ritualité, parmi ces technologies qui créent différents types d'interactions, « instaure une autre temporalité, exerce une action quasi magique

11 Claudia Giannetti. « As obras deveriam, efetivamente, operar como convites [...]». In Claudia Giannetti. Estética Digital, Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte, C/Arte, 2006, op.cit., p. 70.

12 Claudia Giannetti. « O emprego das técnicas audiovisuais permite uma renúncia à performance unicamente como ritual físico articulado pelo artista, em favor da ideia da performance como experiência vivida pelo espectador. É uma forma de desmaterializar a presença do artista e potencializar o vínculo entre o público e a obra ». *ibid.*, p. 81.

13 Léa Ciquier. In dissertação do mestrado: Refluez, Rencontres métissées: Vidéos- projections et résidus palpables, 2014, p. 6.

14 Référence à la métaphore anthropophagique du progrès technologique faite par Alberto Semeler dans sa thèse, *Objetos Tecno-poéticos: Transmutações de Imagens do Repulsivo*, 2011, p. 135.

sur les identités et les corps [...] tout en scénarisant, esthétisant et dramatisant ». L'art interactif est un art qui n'existe que parce que les « *autres* » s'emmêlent, s'en mêlent. C'est en ce sens que l'œuvre interactive devient à la fois instantanée et cérémonielle. Les œuvres audiovisuelles qui veulent l'engagement corporel du public sont des œuvres qui, dans leur dimension virtuelle, n'oublient pas ces corps leur faisant face. La notion d'une œuvre *techno-palpable* existerait donc par la création d'interfaces que le toucher des « *autres* » permettrait de « raviver » de « [ré]animer ». Ce n'est plus le public qui doit être absorbé par l'image mais c'est cette image qui sera « sirotée¹⁵ » par ce public.

*Extrait d'un entretien inédit avec Fred Forest par Alberto Semeler et Léa Ciquier le 20 janvier 2014 à Paris dans l'atelier de l'artiste :

LÉA CIQUIER : Je me demandais, par rapport aux arts interactifs, j'ai lu un article récemment dans les cahiers du numérique qui parlait donc de ritualités numériques... Ce que je trouvais intéressant c'était ce choc entre une image presque instantanée et en même temps un aspect de cérémonie [...] il y a aussi ce temps, peut-être, du spectateur.

FRED FOREST : Est-ce que cet aspect de rituel, est-ce qu'il est pas provoqué par le média lui-même, par le médium, il existe en lui-même. Dans une performance, est-ce qu'il y a eu des performances à votre connaissance par exemple sur la macumba. Alors, bon, la macumba moi j'ai découvert ça en 73, et j'ai vécu des choses très intenses, parce que j'étais à Brasília, qui était à l'époque une ville super moderne, avec les autoroutes qui se croisaient, qui descendaient et qui montaient... Et j'ai vu au matin en me levant, dans cette ville ultra moderne, au croisement des rues, des bouteilles de batida et des paquets de cigarettes [Rires]. [...] ce qui a lié la modernité la plus avancée à l'époque avec des mythes ancestraux. Alors moi j'ai pas fait de vidéos sur ces choses-là. Flusser il m'avait expliqué [...] qu'il avait rencontré, on l'avait emmené voir un personnage comme ça qui avait parlé de sa vie comme s'il la connaissait par cœur [...]. Donc tu veux parler des choses qui relèvent ou de la religion, ou des choses extraordinaires, quel sens tu donnes au rituel toi ?

L. C. : Justement, je pense qu'il y a peut-être plusieurs sens à prendre en considération. F. F. : Par exemple il y a les rituels sociaux, alors vous êtes là, vous rentrez, « Bonjour monsieur, bonjour madame », on tend la main [...] Il y a les rituels religieux, à l'église on fait signe de croix etc. Est-ce que tu pousserais à penser que la vidéo elle-même, son utilisation est créatrice de rituels ? L. C. : Avec les interactions je me pose cette question.

F. F. : Oui alors, donc où il y a interaction, il peut y avoir naissance d'un rituel puisque c'est le rapport à l'autre et que le rapport à l'autre, c'est un échange, et que cet échange il s'établit par la parole ou par les gestes, et à partir du moment où ça se répète il y a une codification, et la codification ça devient un rituel, ça peut devenir un rituel.

15 Référence à l'œuvre de l'artiste audiovisuelle Pipilotti Rist, *Sip my ocean* de 1996.

Références

ARDENNE, Paul, BEAUSSE, Pascal, GOUMARE, Laurent. **Pratiques contemporaines**, L'art comme expérience. Paris: Dis Voir, 1999.

BALKIN, J. M. **Cultural Software**, A Theory of Ideology. New Haven & London: Yale University Press, 1998.

BOURRIAUD, Nicolas. **L'esthétique relationnelle**. Dijon: Les presses du réel, 1998.

COËLLIER, Sylvie. **Lygia Clark**. (L'enveloppe), La fin de la modernité et le désir de contact. Paris: L'Harmattan, 2003.

DELEUZE, Gilles. **L'image-mouvement**. Paris: Les éditions de minuit, 1983.

GIANNETTI, Claudia. **Estética Digital, Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GRAU, Oliver. **MediaArtHistories**. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2007.

JAUSS, Hans Robert. **Pour une esthétique de la réception**. Paris: Gallimard, 1978.

LARDELLIER, Pascal. Introduction, Ritualités numériques. In **Les cahiers du numériques**, vol.9, 2013/3, pp. 9-14.

MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. São Paulo: Brasiliense, 1995, [1re édition 1988].

MANOVICH, Lev. Understanding Hybrid Media. In **Animated Paintings**, San Diego, Museum of Art, oct.2007/jan.2008, pp. 36-45.

MÈREDIEU, Florence de. **Arts et nouvelles technologies**. Paris: Larousse, 2011, [1re édition 2003].

MERLEAU-PONTY, Maurice. **L'œil et l'esprit**. Paris: Gallimard, 1964.

PARFAIT, Françoise. **Vidéo: Un art contemporain**. Paris: Éditions du regard, 2001.

PIETTE, Albert. Rivière (Claude), Les rites profanes. In: **Archives des Sciences Sociales des religions**, no92, 1995, p.132.

POPPER, Frank. Art, **Action and Participation**, London, Studio Vista and New York University Press, 1975.

SEMELER, Alberto. **Objetos Tecnopoéticos: Transmutações de Imagens do Repulsivo**. 2011. In <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/31460>. WINNICOTT,

Annexes



Fig. 1. Capture d'écran de la vidéo « Chuts démarrés », 2012 [Source: Léa Ciquier]

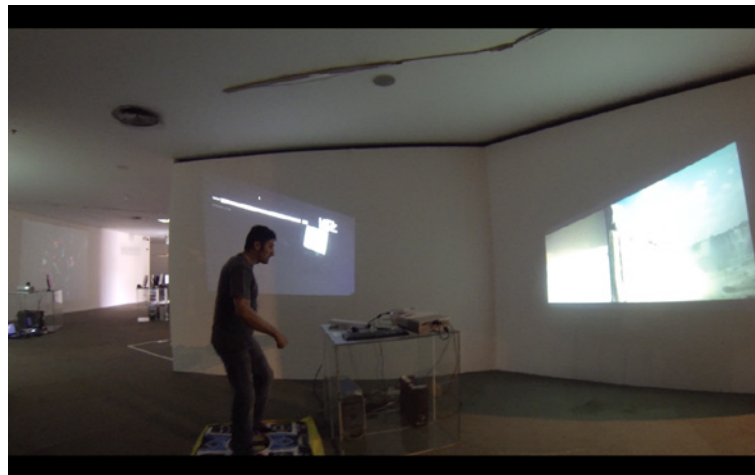


Fig. 2.« Chuts démarrés » jouée, septembre 2013 Museu da Republica, Brasilia [Source: Alberto Semeler et Léa Ciquier]



Fig. 3. Capture d'écran de la vidéo « No9 terceira estrofe », 2012 [Source: Léa Ciquier]



Fig. 4. « No9 terceira estrofe » palpée, 2013 Captures d'écran/Film de processus Tests avec l'interface [Source: Léa Ciquier]