

MCours.com

3.  
Production artistique

Construire avec l'accessible; recherches & expérimentations techniques mises en espace

Pour que l'installation soit interactive, le participant doit pouvoir influencer l'image affichée, les couleurs, provoquer un mouvement. Le délai du changement effectué par la machine est d'une importance capitale, l'intervalle qui sépare le stimulus et la réponse se devant d'être réduit au minimum. En fait, selon l'application, il convient de maintenir une constance dans le délai de réponse de l'installation ; qu'il soit très court ou un peu plus lent, c'est par la constance que l'utilisateur pourra rejoindre le rythme de l'interface.

J'utilise comme base logicielle un outil développé par TroïkaTronix : Isadora. En fonction de la complexité des éléments composant l'installation, le geste de l'utilisateur doit voir effectuer une modification du visuel présenté dans un temps donné. Comme il ne nécessite qu'une programmation minimale, l'outil facilite mon travail de créateur. Cette philosophie de l'outil qui fait presque tout, à peu près bien, c'est le prix à payer pour ne pas programmer un logiciel dédié, qui serait d'office beaucoup plus réceptif.

#### Jouer ou déjouer le système

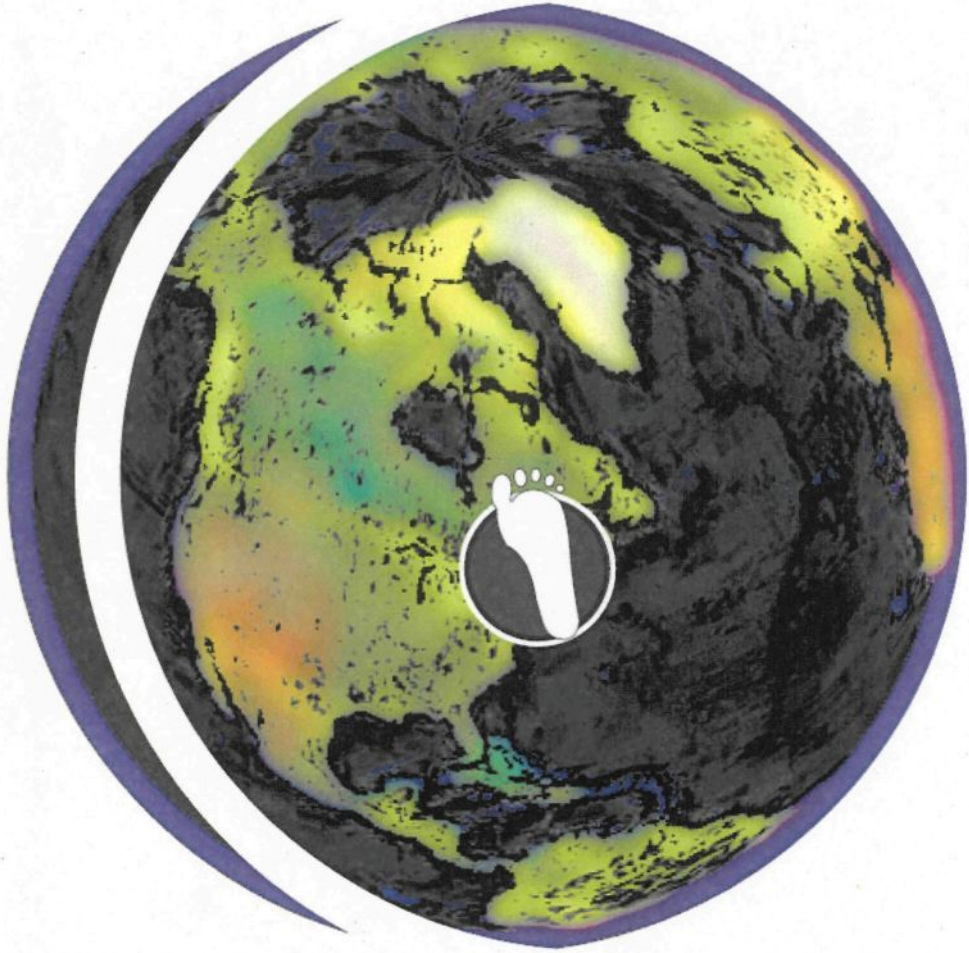
Ce temps de latence, mobilité dans la conduite ou « plus lent que normal », force l'utilisateur à étudier son mouvement, à coordonner son geste avec une machine qui ne « comprend » pas toujours du premier coup. Arriver au diapason de l'installation, c'est alors trouver l'harmonie constitutive du système, en comprendre les dispositions. En connaissant alors ses modes de fonctionnement, l'un peut décider de les déjouer pour rechercher d'autres résultantes, pour personnaliser son expérience.

De vieux moniteurs, des ordinateurs sortis des boules à mites, des équipements trouvés un peu partout, souvent obsolètes, me forcent à composer un visuel en conséquence. Un choix se pose sur des concepts à véhiculer, des éléments à transmettre qui se mettent en forme selon des spécifications techniques complexes : fabriquer les images et supports de projection, les organiser dans l'espace, intégrer capteurs et caméras, gérer la demande électrique et le câblage, comme bien d'autres considérations qui se révèlent être les morceaux d'un casse-tête évolutif.

Les sections suivantes traiteront de différentes œuvres marquant l'évolution de ma pratique : mes expérimentations plastiques mises en scène. D'abord, une pièce qui pave le chemin d'une interaction minimale, mais effective : *Repositionner l'instant* faisait partie d'une exposition collective et évolue par rapport à la position du spectateur dans l'espace d'exposition. À sa suite, l'introduction ou invitation matérielle de l'exposition finale, me représente dans un lieu public et utilise le même concept interactif d'introduction au discours. Les aurores boréales marquent aussi un point tournant dans ma façon de transmettre par l'art. Finalement, un tour de l'exposition finale, laquelle met en lumière des faits plutôt surprenants au niveau personnel.

### 3.1 Repositionner l'instant

Utiliser la position du spectateur pour représenter un lieu alternatif



Dans l'élaboration de ce projet de recherche, différentes expérimentations d'oeuvres interactives m'ont amené à lier le mouvement du spectateur à une signification particulière. Dans *Repositionner l'instant*, la position du visiteur dans l'espace d'exposition coordonnait le visuel, représentant de ce fait une autre perspective spatiale.

Cette installation a été réalisée pour l'exposition collective appelée *Chelsea Star Hotel*, suite à un voyage de formation où les étudiants ont visité les galeries d'art à New York. Inspiré de l'endroit où nous avons habité, l'élément liant de la mise en espace des œuvres devait résider dans la scénographie d'un lieu commun. L'emballage graphique et esthétique allait en ce sens : le carton d'invitation portait la localisation des lieux d'exposition visités, le communiqué faisait état du voyage de formation, les noms des artistes et le titre de l'exposition étaient brodés sur des serviettes. Tout pointait notre lieu de résidence temporaire situé au coin de la « W 30th St et de la 8th Ave », Manhattan, New York, New York, États-Unis, Amérique du Nord, Terre..

Visualiser notre planète est, de nos jours, d'une simplicité déconcertante. Un des outils les plus remarquables de la compagnie Google, démontrant bien la tendance globalisante de notre siècle, est son logiciel *Google Earth*. Cet outil, gratuit dans sa version de base, combine l'engin de recherche le plus utilisé sur Internet à l'imagerie satellite, aux cartes routières, touristiques, territoriales, thématiques. Avoir ainsi l'information géographique de la planète à portée de main offre une multitude de possibilités, encore faut-il piloter l'engin via un ordinateur. D'un clic donc, existe la possibilité de se rendre

virtuellement sur n'importe quel point de la terre, dans un vol plané où on nous conduit d'une perspective globale (la terre dans son ensemble) à cent mètres d'altitude du lieu choisi.

Le logiciel présente ensuite des photographies localisées, des liens d'information sur l'histoire, l'économie, le tourisme de l'emplacement sélectionné. Les possibilités d'amusement sont énormes et, une fois l'interface décodée, c'est dans un temps relatif et un espace restreint à son ordinateur que se déroule l'expérience de l'utilisateur.

Réduire l'outil à mes fins

À l'entrée de l'exposition, une image de la terre faisait face au visiteur et selon sa distance par rapport au support de projection, le lieu annoncé se rapprochait. Liaison physique et virtuelle à la fois (conceptuelle), plus le visiteur avançait vers l'espace collectif d'exposition, plus l'image présentée faisait lien avec la thématique commune. L'idée de base était assez simple: que le visiteur ait l'impression d'entrer au Chelsea Star Hotel, baroque (au figuré) et inspiré. Pour qu'il fasse lien avec l'objet de création habitant les différents artistes de l'exposition, son déplacement jouait du lieu global vers une position géographique spécifique, comme s'il faisait le voyage, lui aussi, jusqu'à NY.

Ici, la proximité du visiteur face à l'image dévoile peu à peu le propos. Lorsque celui-ci était à moins de deux mètres de l'écran, l'image satellite rapprochée laissait sa place au miroir de l'endroit (une caméra filmait l'entrée de l'exposition), comme s'il venait

d'entrer véritablement dans le bâtiment new-yorkais.

Une carte d'accès, copiée sur les nouvelles clés d'hôtel en plastique blanc, donnait la possibilité au visiteur d'interagir avec la projection. En fait, la couleur blanche agissait comme référence spatiale. Ainsi, l'objet devenait accessoire si le visiteur portait un vêtement de couleur blanche.



Cette expérimentation du geste lié au concept, où avancer (ou reculer) physiquement a sa consonance directe dans le message de l'œuvre, devait se poursuivre dans une autre installation, plus personnelle cette fois.



## 3.2 Espace[s] de rencontre



Voir l'autre, être ensemble dans un espace distinct, favoriser la rencontre, c'est la pensée prévalente de cette installation, de ma façon qui surprend quelques fois d'authenticité, de sollicitude, une personne à la fois. Les lieux se chevauchent et il m'est difficile de ne pas alterner d'une position à une autre, difficile de m'établir dans un processus linéaire et évolutif vers l'autre. Je sens que j'avance et recule sur une ligne imaginaire, attendant une indication claire que nous sommes bien arrivés au même point, en même temps.

Dans la vie de tous les jours, trop souvent des instants potentiels de rencontre sont gérés par les automatismes. Façon de s'assurer que chacun est à sa place, les premières paroles sont lancées sans pensée de retour et malheureusement, quand l'altérité s'illumine d'une réalité non attendue, c'est le choc : une minorité seulement est à l'écoute de l'autre.

Edward Twitchell Hall, dans son ouvrage *La dimension cachée*, a développé ce que l'on qualifie maintenant de « règles » de la proxémique. En substance, la distance entre les personnes définirait le type de relations entre elles, et vice-versa : le type de relations entre les personnes induirait une distance particulière et spécifique entre elles.

On compte quatre zones distinctives :

1. La distance publique, à environ huit mètres ou plus, caractérise la relation des personnes qui ne se connaissent pas. La communication est ramenée au discours rationnel, la relation est moins engageante. L'information se veut accessible à un auditoire limité et

est généralement dispensée par une personne en autorité. Le regard ne dévisage pas. 2. **La distance sociale** sépare deux personnes qui ne se connaissent pas particulièrement, en relation pour une transaction spécifique et momentanée. Elle se caractérise généralement par un objet, table ou **comptoir**, s'interposant entre les gens. C'est entre autres, la **distance du service à la clientèle** et des relations formelles. 3. La distance personnelle est de l'ordre du bras tendu (quoique culturelle et variable). Elle traduit la relation entre deux connaissances, est typique du bavardage. 4. Finalement, **la distance intime** marque la confiance, l'amitié. **Assez près pour toucher l'autre**, c'est dans cet espace que sont révélés les émotions, les secrets.

L'installation permet d'avancer littéralement dans le discours, de parcourir ces espaces distincts où les signes corporels diffèrent. Ainsi, mon art parle de l'intérêt et de l'implication personnelle dans la rencontre, des technologies et des « interfaces transparentes ». Sans clavier ni souris, le spectateur intervient sur le contenu de l'œuvre. Par sa seule présence (par le biais d'un capteur de distance) il appelle des images faisant lien avec le concept qui tente de s'immiscer dans la conscience.

*Espace[s] de rencontre* utilise le lieu public afin de mettre en scène la technologie comme objet transitionnel, vers une interaction plus sensible à l'autre dans la réalité de tous les jours.



IMG\_3073.jpg IMG\_3074 copy.jpg IMG\_3075 copy.jpg IMG\_3076 copy.jpg



IMG\_3077.jpg IMG\_3079 copy.jpg IMG\_3080 copy.jpg IMG\_3081 copy.jpg



IMG\_3082 copy.jpg IMG\_3083 copy.jpg IMG\_3084 copy.jpg IMG\_3088 copy.jpg



IMG\_3090 copy.jpg IMG\_3093 copy.jpg IMG\_3098 copy.jpg IMG\_3099 copy.jpg



IMG\_3134 copy 5.jpg IMG\_3134 copy 6.jpg IMG\_3134 copy 5.jpg IMG\_3135.jpg



IMG\_3138b\_3137 copy.jpg IMG\_3271 copy.jpg IMG\_3272 copy.jpg IMG\_3277 copy.jpg



IMG\_3278 copy.jpg  
ASXZ.PKS

Dans cette expérimentation, je me rends compte, en voyant ma propre représentation dans ce cadre esthétisant, que l'écran agit bien comme barrière protectrice. Les câbles, moniteurs et ordinateur affichent l'espace numérique, et depuis celui-ci, l'image cherche à faire lien avec la réalité extérieure.

Représentation pour émerger du flou, *Espace[s] de rencontre* est la première œuvre officielle de mon projet d'exposition et ma première expérience de diffusion artistique hors du cadre officiel des galeries. Drôle d'impression : en m'affichant avec ouverture dans l'installation, je mets en scène mes propres « quinze minutes de gloire » dont parlait Warhol. Avoir une référence si près pour l'autre favorise sans aucun doute la reconnaissance. On me reconnaît, car on m'a vu à l'entrée. Le sentiment d'être connu change momentanément ma façon d'être. En voyant l'installation dans cet espace, il est d'autant plus clair qu'elle n'est pas aussi autonome que je l'aurais voulue. Élément signal pour l'exposition finale, la clientèle de l'épicerie fait rapidement référence à la publicité, l'intérêt est plus qu'éphémère... C'est par ma présence physique que se joue réellement l'œuvre ; le lien, la rencontre s'effectue via la question : « où l'ai-je déjà vu ? ». L'objet n'apparaît pas comme finalité, mais bien comme une pièce dans le jeu d'échanges. J'ai finalement fait suite à l'installation et je me suis mis en scène dans le réel, en faisant mon épicerie.

Il semble maintenant que le lieu d'exposition aurait pu être plus approprié ; quoique la place du signal devait logiquement être avec les spéciaux de la semaine – publicité parmi tant d'autres – le contraste haut en couleurs des fruits et légumes aurait pu être plus effectif à attirer l'attention, à favoriser l'expérimentation de l'œuvre.



**mise en espace**

