

Espace [Im]Media 2016 : Effets de corps, effets de présence

Sophie Drouin

Mapping & projections

Mapping & projections

Number 111, Summer 2017

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/86489ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Revue d'art contemporain ETC inc.

ISSN

2368-030X (print)

2368-0318 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Drouin, S. (2017). Espace [Im]Media 2016 : Effets de corps, effets de présence. *ETC MEDIA*, (111), 88–91.



Caroline Gagné, *Le bruit des icebergs*.

Espace [Im] Media 2016 Effets de corps, effets de présence

Au cœur des enjeux de la production en art médiatique, le corps trouve une place de choix. L'imaginaire social ne tarit pas de représentations dans lesquelles le corps est modifié, bonifié, augmenté, rendu plus puissant, plus performant ou, au contraire, affaibli, mutilé, voire aliéné par la technologie. Comme en témoignent les séries *Ikigami* et autres *Black Mirror*, les répercussions cauchemardesques d'une utilisation malveillante des dispositifs médiatiques ou numériques sur la couche sociale laissent entrevoir l'ombre d'un filet de théories conspirationnistes. Brouillant de plus en plus les rapports entre monde réel et monde virtuel, les avancées technologiques en communication, entre autres, permettent l'émergence de dispositifs qui tendent non seulement à rapprocher les frontières, mais aussi à repousser les limites de la représentation. En tant que prolongements corporels, les téléphones intelligents et casques de réalité augmentée proposent de nouveaux espaces où le corps, jamais tout à fait présent, mais jamais tout à fait absent non plus, joue, d'une certaine façon, le rôle d'intermédiaire entre réalité et virtualité. Ainsi, dans une perspective artistique bien au-delà du drame annoncé, ces dispositifs cherchent à interroger les rapports entre le corps et l'œuvre, en particulier l'effet produit sur

les perceptions esthétiques et/ou cognitives. Si nombre d'ouvrages et d'expositions continuent de se pencher sur la problématique corps-technologie, c'est pour mieux tenter d'en cerner les contours toujours en mouvement et d'en repousser les limites. Pour sa plus récente mouture¹, l'événement Espace [Im] Media présenté par Sporobole dans la ville de Sherbrooke proposait d'aborder le lien entre le corps et la technologie par le biais des « effets de présence » suscités par l'interaction entre le spectateur et les dispositifs technologiques. Impliquant la place du corps (du participant, peu importe de quel côté de l'œuvre il se trouve) au cœur même du dispositif technologique, la notion d'« effet de présence » invite à réfléchir à la dualité présence-absence en ce que la première ne peut se définir que par la seconde. Pour reprendre les mots de Josette Féral, « [...] nommer la présence, c'est penser d'emblée l'absence, car il ne peut y avoir de présence (ou même d'effets de présence) que si les corps sont là, mais que l'on sait en même temps qu'ils pourraient ne pas y être. La notion de présence implique donc la reconnaissance d'une possibilité d'absence² ». S'ajoute aussi le problème des « modalités selon lesquelles la présence peut être définie, car le sujet peut être là physiquement, mais absent mentalement, ce [...] qui amène à interroger la

complexité de son être-là³ ». Ainsi, tout se jouerait « entre l'assertif (*je suis là*) et le qualitatif (telles qualité ou modalité d'être-là⁴) ». Et c'est justement un ensemble de modalités de l'être-là, de modalités contextuelles, qu'Espace [Im] Media met de l'avant pour sa cinquième édition.

À partir de cette prémisse sur la notion d'« effets de présence », la commissaire de l'événement, Line Dezainde, propose un ensemble de pistes théoriques qui permettent d'envisager les interventions médiatiques et numériques dans l'espace public⁵ : quelles sont les répercussions de l'interaction entre le participant et les dispositifs technologiques sur le schéma corporel ? Comment le corps s'adapte-t-il aux nouvelles représentations offertes par les technologies de la réalité augmentée et du virtuel ? Quels sont les rapports entre le public et l'œuvre dont l'esthétique est basée sur les effets de présence et de réel ? Autant de questions auxquelles près d'une dizaine d'œuvres in situ, une programmation vidéo, des performances sonores et une table ronde tentent de répondre.

À propos de la réalité augmentée

Parmi les axes exploités dans les arts numériques, la réalité augmentée permet aux artistes de scruter les liens entre espaces réels et espaces virtuels à partir de reconstitutions numériques de lieux, d'actions ou de figures. Les effets de présence provoqués par ces dispositifs apparaissent suite à l'imitation de situations, de déplacements, de corps, etc., dans l'environnement représenté, créant ainsi une illusion de présence chez qui se tient devant l'écran et favorisant, d'une certaine façon, un « leurre consenti », pour citer Féral. Que l'avatar corporel soit visible ou non à l'écran, que le réalisme de l'environnement virtuel soit mis de l'avant ou non, importe peu : au final, c'est autant la poétisation des rapports entre le corps physique, le corps virtuel et la représentation mentale que le participant se fait de son corps – le schéma corporel – qui compte, que celle du dispositif.

Dans *Ensemble, autre part, autrement*, Jean-Ambroise Vesac explore la transformation de l'espace public en une scène virtuelle « où l'être-ensemble numérique est une rencontre musicale interactive⁶ », selon ses mots. Au dernier étage du stationnement près du centre d'artistes, les participants munis d'une tablette se déplacent en observant les changements de leur environnement immédiat sur l'écran. Dans un rendu très pixellisé rappelant l'esthétique des jeux vidéo du début des années 2000, la réalité reproduite à l'écran s'affiche comme espace de performance où les corps virtuels recréent un paysage sonore au gré des déplacements des participants.

Œuvre qui semble à première vue opposée à celle de Vesac, tant par le sujet que par la mise en scène du dispositif, *Le bruit des icebergs*, de Caroline Gagné, s'inscrit aussi dans une volonté de proposer une forme de « réalité augmentée ». L'écran de la tablette est remplacé ici par un écran grand for-



Jean-Ambroise Vesac, *Ensemble, autre part, autrement.*

mat sur lequel est projetée la vidéo d'un immense glacier dérivant sur l'eau. Face à la projection, un mur de plexiglas incrusté d'haut-parleurs, reflétant l'image de l'iceberg, laisse entendre les sons associés au paysage : eau qui coule, vagues, bruit sourd, celui des icebergs en mouvement, justement.

Si chez Vesac, l'effet de présence est provoqué par la reproduction du corps réel et de ses mouvements dans un espace virtuel qui emprunte des caractéristiques à l'espace bien tangible du stationnement, chez Gagné, il advient par le positionnement du spectateur au cœur même du dispositif installatif. Mouvement du glacier, mouvement de caméra rappelant le flottement d'une embarcation sur l'eau (imitation de la vision) et vibration de la fenêtre de plexiglas provoquée par le son (effet réel et matériel de lourdeur), font de l'installation de Gagné un tableau immersif dans lequel le corps trouve sa place.

Corps-objet/corps-sujet

Les travaux de Vesac et de Gagné mettent en évidence la part de réalisme nécessaire à la création d'un effet de présence que peut apporter la technologie : en imitant la perception sensorielle, les mouvements de caméra ou les oscillations sonores produisent de véritables sensations éprouvées

par le spectateur. En effet, la promenade virtuelle dans le stationnement amène parfois le participant à vérifier au-delà de l'écran que tout est bien en place, alors que le ballonnement du glacier et l'image qui tangue couplés aux basses fréquences provoquent presque le mal de mer. De corps-objet par qui l'action arrive à corps-sujet se confondant à la représentation, l'enveloppe de chair change de statut grâce au dispositif mis en place, créant ainsi un jeu d'identité réelle-fictive-virtuelle dans lequel le participant trouve son compte.

L'installation *La production fantôme*, de Tanya St-Pierre et Philippe-Aubert Gauthier, située en plein centre-ville, pousse le processus un peu plus loin. Par le biais d'une projection où se jouxtent deux images, le duo explore la notion de remédiation : sur un grand panneau dans le style des publicités d'entrepreneurs en construction, des images bougent selon le même mouvement de caméra. D'un côté, des paysages, de l'autre, des formes plus ou moins abstraites rappelant vaguement des matières connues, tels le bois ou la roche. Pourtant, quelque chose cloche. La seconde série d'images est en effet une suite d'images de synthèse synchronisées sur le déplacement de la première série. La juxtaposition des deux représentations provoque un leurre pour l'œil du spectateur qui y voit deux projections filmées selon les

mêmes modalités. Or dans la partie de droite, tout est construit par ordinateur, y compris le mouvement de caméra, et c'est justement l'imitation du mouvement filmique par l'ordinateur qui introduit la question de la remédiation dans l'œuvre.

À l'instar de l'installation du duo St-Pierre-Gauthier, l'œuvre de Martine Crispo, *Tourner de l'œil*, imite la perception visuelle en s'inspirant du concept de « ciné-œil » cher à Dziga Vertov. Sur un mur de la galerie est projetée une captation directe des ondes lumineuses à partir d'un dispositif basé sur le son optique. Les images sont celles de la croix lumineuse de Gatineau filmée à l'aide d'une caméra installée à même une perceuse. Dans un mouvement hallucinatoire rotatif, la projection renvoie le flux lumineux de la croix, lui-même intercepté par une photodiode qui capte la pulsation de la lumière et la transforme en pulsations sonores. L'objectif de la caméra est alors conçu comme une forme d'œil-machine, un œil-caméra qui reproduit la perception visuelle en en repoussant les limites, créant ainsi un effet de réel distordu.

Cette imitation des perceptions sensorielles se trouve aussi dans le travail de Jean Dubois, pour qui le rapport entre corps et technologie se joue dans *l'interstice*, c'est-à-dire dans l'espace entre l'information et le corps. *Tourmente*, installation



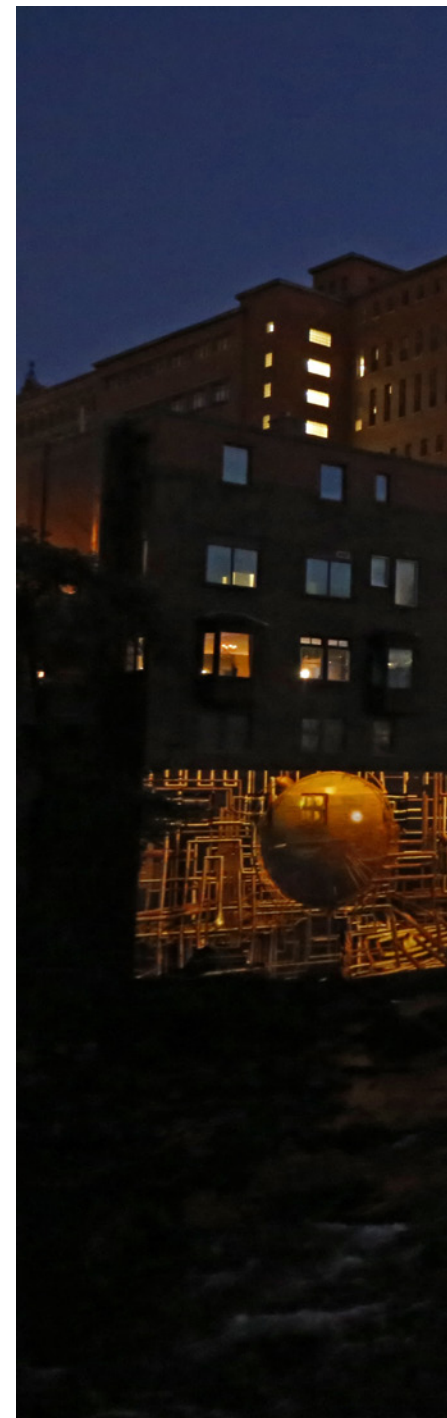
interactive présentée sur un mur extérieur du Centre culturel de l'Université de Sherbrooke, explore la participation du public au moyen d'un dispositif de communication qui permet au spectateur d'interagir avec la représentation. Un peu à la manière d'un Téléthon, des visages anonymes, imprégnés d'une certaine tristesse, sont projetés en gros plan sur le mur. Ils semblent attendre. Sous les portraits défilent des phrases qui invitent les spectateurs à souffler dans le microphone de leur téléphone portable : « Soufflez dans votre microphone afin de changer l'atmosphère. Pour ne pas perdre haleine, soyez plusieurs à composer le [numéro de téléphone] », peut-on lire notamment. Selon la force du souffle, les visages réagissent à l'intensité du vent, brise légère ou rafale, donnant ainsi tout son sens au titre. Car si le mot *tourmente* peut définir une tempête soudaine et violente, il renvoie aussi à un état de trouble, d'agitation, de douleur. En soufflant, le spectateur devient complice de l'état de détresse dans lequel il plonge les visages représentés. Ainsi, l'effet de présence se crée par l'interaction entre l'écran et le spectateur, par l'impression que l'air passe véritablement dans le téléphone pour toucher les portraits représentés.

Question de point de vue

Pour qu'il y ait effet de présence, les corps et perceptions sensorielles – réels, virtuels ou fictifs – confrontés au numérique médiatique soulèvent presque toujours la problématique de l'illusion; d'où l'*effet*. L'installation audiovisuelle de Matthew Biederman explore la perception de l'espace avec une projection d'images sur un ensemble de surfaces orientées de manière précise ainsi qu'avec du son spatialisé. Placée dans un lieu public passant, l'œuvre *Perspection*, dont le titre même appelle la réflexion sur l'effet de présence, affiche des formes géométriques, colorées ou non, en mouvement, projetées sur trois structures en forme de prisme. Une trame sonore, parfois en synchronie avec les images, complète l'installation. Par ailleurs, Biederman a conçu son projet de façon à ce qu'un point de vue unique permette au spectateur de rassembler les morceaux ensemble. Ainsi, dans la foulée des anamorphoses des xv^e et xvi^e siècles, *Perspection* instaure un lien entre l'espace physique et l'espace des écrans qui, selon le bon angle, semblent n'en former qu'un seul. *La fontaine et la chute III*, de Julie Tremble et de Philippe Hamelin, s'inscrit tant dans son environnement physique immédiat que dans l'histoire de Sherbrooke. En plein cœur de la gorge de la rivière Magog, projetées sur le mur d'un édifice qui plonge dans la chute, trois animations en images de synthèse suivent le mouvement de l'eau. Effet de glissement, effet de roulement,

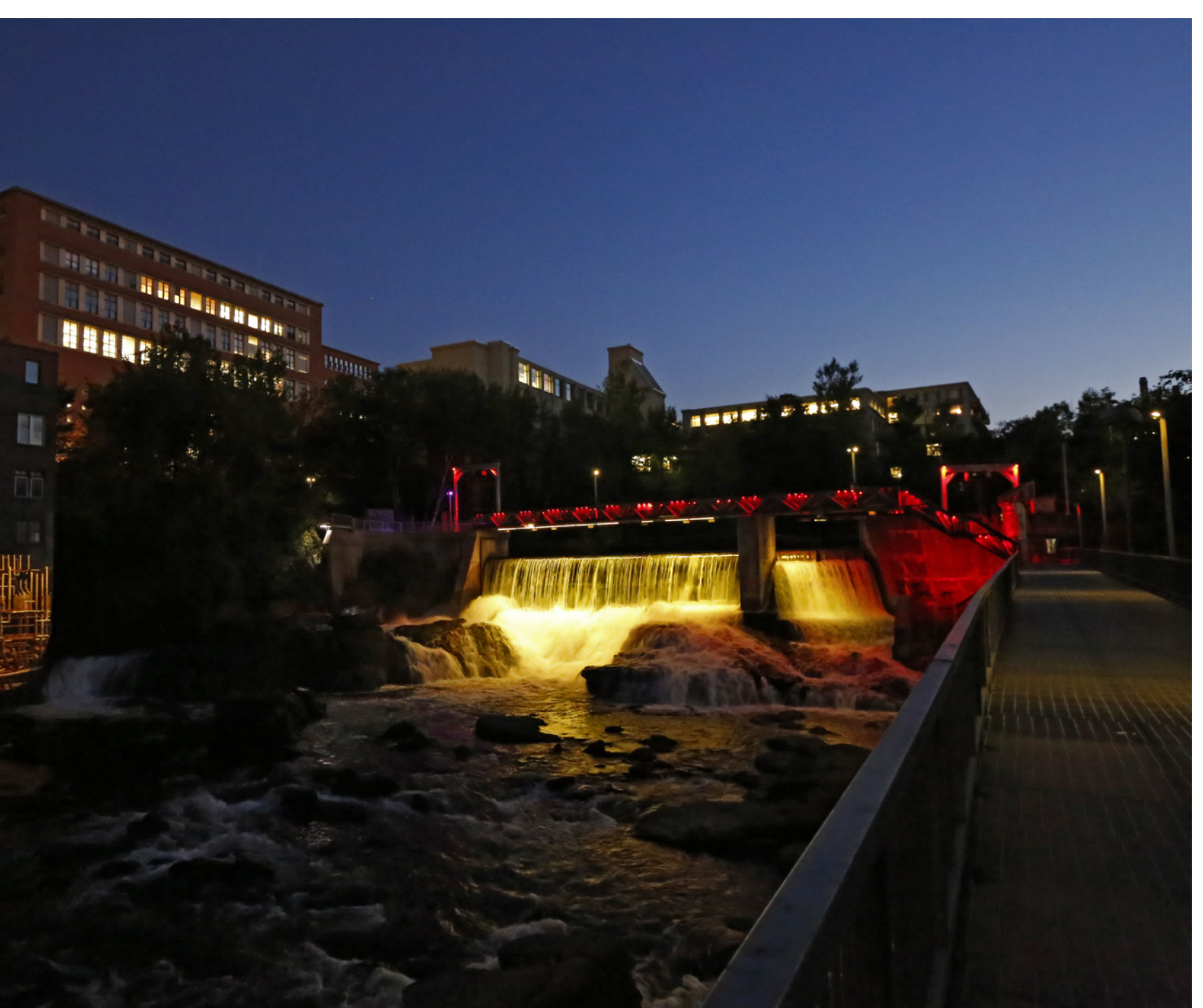
Jean Dubois, *Tourmente*,
installation interactive.

Julie Tremble et Philippe Hamelin, *La fontaine et la chute III*.



représentation de l'eau ou de tuyaux, de facture plus ou moins abstraite, s'insèrent dans le paysage déchaîné des chutes d'eau. Visible à partir d'une passerelle piétonnière qui permet d'en saisir divers points de vue, l'installation s'inspire des activités industrielles et manufacturières qui ont connu un essor jadis autour de la rivière. Le corps du participant est littéralement englouti, aussi bien par le mouvement des images coordonné à celui de l'eau que par le vacarme provoqué par la chute.

Chez Biederman comme chez Tremble et Hamelin (et comme chez St-Pierre et Gauthier), l'aspect monumental de l'installation numérique campée en plein espace public, voire en pleine nature, invite à revoir les représentations mentales du corps chez le participant : le corps ancré dans un environnement tangible immédiat est projeté dans une représentation faite de pixels et d'encodages provoquant ainsi différents jeux d'échelles et de perspectives. La variété des supports et des médiums exhibée lors d'*Espace (Im) Media* témoigne habilement de la volonté de creuser les rapports corps-technologie, corps-médias⁷. Aux installations visuelles (et souvent sonores) s'ajoutait la



vitrine sonore qui, sous le commissariat de Nicolas Bernier, présentait le travail de Line Katcho, d'Herri Kopter (alias Jérôme Minière) et d'Alan Basanta, tous les trois invités à façonner des trames sonores qui interpellaient le passant sur le trottoir par l'entremise de 16 haut-parleurs disposés de façon linéaire. Quant à la programmation vidéo intitulée *Tension de surface*, de la commissaire Mireille Bourgeois, elle mettait en évidence la tension, justement, entre les surfaces corporelles et technologiques, et les représentations futuristes qui en émergent.

Corps-machine, corps virtuel, corps objet, corps sujet, corps dispositif, corps interface, corps ancré dans l'histoire, toujours au centre des expérimentations numériques et médiatiques, le corps reste

indispensable à la création d'effets de présence. Et c'est peut-être avec la soirée de performances sonores mettant en vedette Frédéric Dutertre, Nicolas Bernier et Jean-François Laporte que la notion de présence laissait le plus tomber son côté *effet* pour endosser l'être présent, au sens d'*avoir de la présence*. Au final, Josette Féral a bien raison lorsqu'elle avance que « le corps charnel, physique est toujours la trace incontestée de l'homme dans ces espaces où la déréalisation fait loi⁸ ».

Sophie Drouin

Sophie Drouin est doctorante – Histoire du livre et de l'édition – au Département des Lettres et communications de l'Université de Sherbrooke.

- 1 Présenté par Sporobole, centre en art actuel, du 10 au 25 septembre 2016.
- 2 J. Féral et E. Perrot, « De la présence aux effets de présence. Écarts et enjeux », dans *Pratiques performatives. Body Remix*, sous la direction de Josette Féral, p. 11.
- 3 J. Féral cite ici J. L. Weissberg, *ibid*, p. 12.
- 4 J. Féral, *ibid*, p. 12.
- 5 Voir le mot d'introduction de Line Dezainde sur le site <http://espaceimmedia.org/#!/line-dezainde-directrice-artistique>.
- 6 <http://espaceimmedia.org/#!/ensemble-autre-part-autrement>.
- 7 Une table ronde animée par Line Dezainde proposait une discussion sur « La technologie et le corps » réunissant Caroline Gagné, Jean Dubois et Sylvano Santini.
- 8 J. Féral, *op. cit.*, p. 8.