

L'art du plongeon

Émile Morin

Numéro 109, automne 2011

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/65338ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Morin, É. (2011). L'art du plongeon. *Inter*, (109), 54–56.

Nos mécanismes perceptifs qui en d'autres temps sont en action sans qu'on ne leur porte attention sont le sujet et la matière d'œuvres, ne fonctionnant que par cette prise de conscience de leur existence. Grâce à des accentuations intentionnelles et dirigées, des déstabilisations orchestrées ou d'habiles augmentations visant à transformer les informations interprétées par notre cerveau, ces œuvres/dispositifs dépendent de l'originelle réalisation par le visiteur/spectateur de l'action même de recevoir l'information sur le monde qui l'entoure, et surtout, de quelle manière il la reçoit.

L'ART DU PLONGEON

PAR ÉMILE MORIN

L'art du senti et de l'expérience s'opère par une implication sans distance, bien au-delà de l'idée du participatif. Il nécessite au départ, une disponibilité non plus cérébrale, mais plutôt un abandon (souvent inconscient) du corps du visiteur lui-même, avec ses multiples capteurs installés à bord. Reprendre connaissance de ces mécanismes, nous ramène là où l'analyse n'est plus initialement nécessaire. De cet état de disponibilité, nous sommes volontaire à sentir l'œuvre nous toucher directement (au sens propre du terme). À partir de cette condition initiale pré requise, là seulement peut exister la suite comme une conséquence des conditions de réceptions, elle est parfois une amplification de cet état initial de déstabilisation ou simplement un jeu illusoire, mais le passage par ce détournement du perceptif est nécessaire comme il est au centre de ce que l'œuvre tente de communiquer. Ici encore, le médium est le message.

L'immersion ou l'impossible distance

Là où la distance possible entre le visiteur et l'œuvre est diminuée par des dispositifs techniques qui sont à la fois les mécanismes qui activent l'œuvre ou par lesquels celle-ci est reçue. Nous sommes désormais en mode expérience, dans lequel notre corps est impliqué directement et dans laquelle la distance avec l'œuvre disparaît, du moins dans l'immédiat. Nous pouvons reprendre cette distance, celle du regard critique et analytique, dans l'après.

L'implication directe de notre système sensoriel et perceptif est fortement mise à parti et parfois volontairement déstabilisée de manière à amplifier l'écoute ou l'expérience de l'écoute. Et c'est justement cette déstabilisation qui provoque et crée les conditions d'écoute aiguë et consciente nécessaire à l'art qu'on nomme immersif et qu'on pourrait simplement appeler, l'art du plongeon.





L'espace furtif

Julian Oliver, avec *levelHead*, nous amène dans une simple mais efficace illusion visuelle vers ce concept de réalité augmentée. Direct mais déroutant rapport au temps réel, car on ne trouve ici aucun masque ou appareillage complexe : un socle sur lequel trois cubes sont déposés, et dont chaque côté est marqué d'un code graphique distinct. Devant le visiteur qui est invité à manipuler un de ces cubes, il y a un écran qui reproduit l'immédiat dans un cadrage laissant voir en gros plan les mains de celui qui manipule. À l'image claire, directe et sans délai de cette manipulation s'ajoute un autre espace qui paraît aussi réel que le réel. Un programme informatique sophistiqué superpose, au côté visible du cube, l'image d'un espace miniature qui semble tenir à l'intérieur du cube et dans lequel se trouve un personnage. En faisant pencher l'objet d'un côté ou de l'autre, le personnage se déplace vers le bas de l'inclinaison. On peut ainsi gérer ses déplacements, lui faire franchir des portes (dans ce cas, on doit tourner le cube pour passer dans la pièce où il s'est introduit...). Dans cette réalité augmentée, où l'on ajoute subrepticement une couche, l'œuvre se revendique tout autant de l'art que du jeu, l'espace étant tout à coup actif et vivant. Par un judicieux trompe-l'œil presque furtif, Oliver nous surprend parce qu'il implique justement nos mains et nos gestes. Cette implication est efficace. À notre insu, elle nous amène directement dans un espace double, actif et vivant, sans que nous l'ayons décidé ou prévu.

L'enveloppe et le rituel

Dans *Stimuline* de Julien Clauss et Line Pook, les 28 participants sont accompagnés dans une sorte d'étape préalable à la performance ayant une parenté amusante avec le rituel préparatoire des scaphandriers ou des astronautes. Un assistant les aide à enfiler une étrange combinaison, bardée de filages et de transducteurs, pour les amener par la suite dans la salle principale en leur assignant l'un des 28 matelas de sol formant un grand cercle. Une fois installés, on branche leur combinaison à un long et gros fil relié à l'un des deux concentrateurs centraux (*hub*). Ce processus les inclut d'entrée de jeu et les libère de toute tentation ou tentative de garder leurs distances, de n'être que voyeurs.

Dans l'attente du branchement de tous les participants, sous le regard amusé de tous, nourris par la curiosité face à ce qui nous attend, s'installe très simplement, mais indéniablement, un espace social clairement partagé. Nous ne sommes pas seulement dans une phase préparatoire technique, mais bien déjà dans la proposition artistique de Pook-Clauss.

Le branchement terminé, on nous invite à nous allonger. Une trame sonore jouée, manipulée et modulée en direct nous est alors transmise – nous ne pourrions strictement parler ici d'écoute – par le biais de plusieurs transducteurs placés à des endroits stratégiques dans la combinaison qui couvre presque entièrement notre corps. Ces transducteurs transfèrent des vibrations produites par les ondes sonores qui y sont transmises. Notre corps, et dans ce cas notre structure osseuse, reçoit ces vibrations sonores et devient

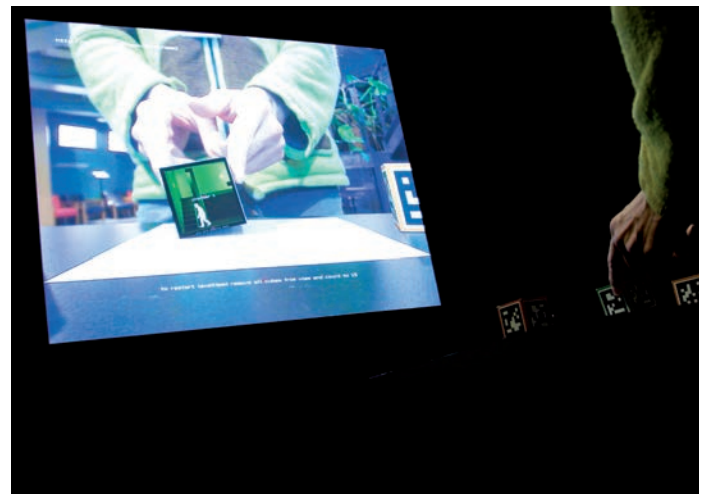
ainsi le récepteur des sonorités transmises. Momentanément couplés à la diffusion sur des haut-parleurs au pourtour du cercle, nous recevons la composition des artistes de l'intérieur et de l'extérieur simultanément, par le corps et par l'oreille. Aucun écart ne persiste entre nous et la source. Être là, à l'intérieur du dispositif, nous rapproche de l'impossible distance...

Ablation ou hypertrophie

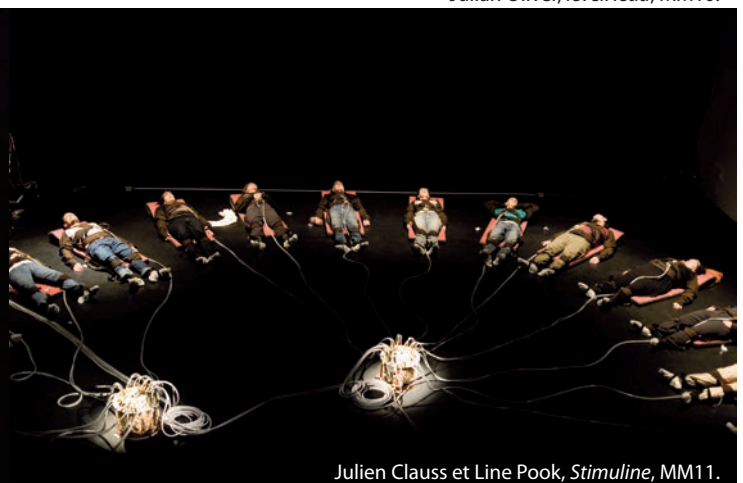
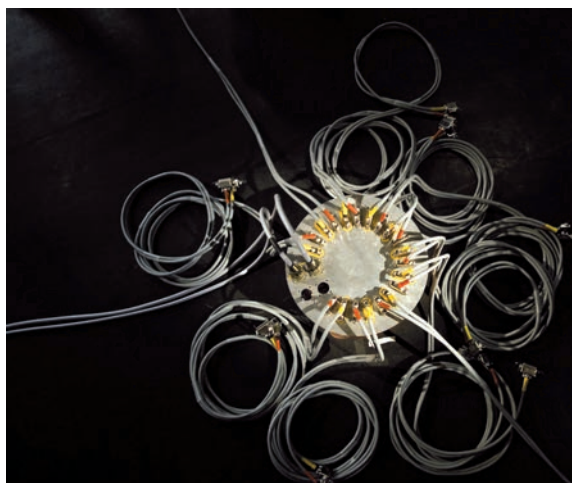
Le *Feed* de Kurt Hentschlagher pousse plus loin encore cette idée d'expérience sensorielle au centre de l'œuvre. Avec *Feed*, un autre rituel préparatoire se met en branle. Avant d'entrer en salle, tous les spectateurs doivent signer une lettre désresponsabilisant l'artiste des effets potentiels causés par l'œuvre, avertissant ceux-ci de l'usage intensif de lumière stroboscopique pouvant provoquer chez certaines personnes des effets secondaires plus ou moins agréables et sérieux. Une fois en salle, des consignes sont transmises en cas de malaise et du besoin de sortir de la salle. Chaque rangée a à ses extrémités deux bénévoles prêts à accompagner qui le veut à la sortie. Assis sur leur chaise, certains spectateurs semblent trouver la procédure exagérée...

La pièce se déploie en deux temps. La première partie nous laisse entendre et voir des corps en suspension, dans l'espace d'un grand écran, des corps oscillant en synchronicité avec la trame sonore de Hentschlagher. Et puis soudain, la salle se remplit d'une impressionnante fumée, si dense que, placée devant les yeux, une main devient invisible à moins de six pouces de distance.

Dans une intensification de la trame sonore couplée à la perte soudaine de tout repère visuel, l'artiste met en branle une composition impressionnante grâce à une approche rythmique et stroboscopique de la lumière qui, sur cette masse extrêmement dense de fumée, crée des effets presque abstraits, des modulations qui transforment notre manière de voir. Ne voyant dorénavant plus de manière conventionnelle, notre vision est



Julian Oliver, *levelHead*, MM10.



Julien Clauss et Line Pook, *Stimuline*, MM11.

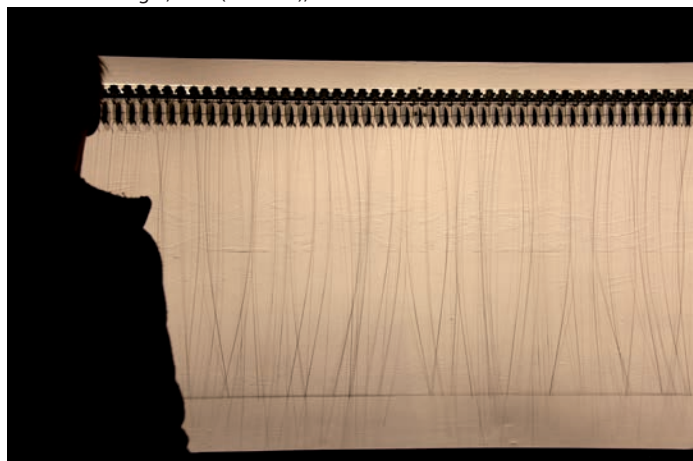
totalement déstabilisée en ce qu'elle ne perçoit aucun repère fixe, mais simplement une masse uniforme face à laquelle toute expérience de perspective devient impossible.

À cette sensation d'ablation soudaine de notre vision se superpose paradoxalement cette impression d'hypertrophie de celle-ci. Sensation à la fois de retrait et d'amplification. Voir intensément sans voir vraiment...

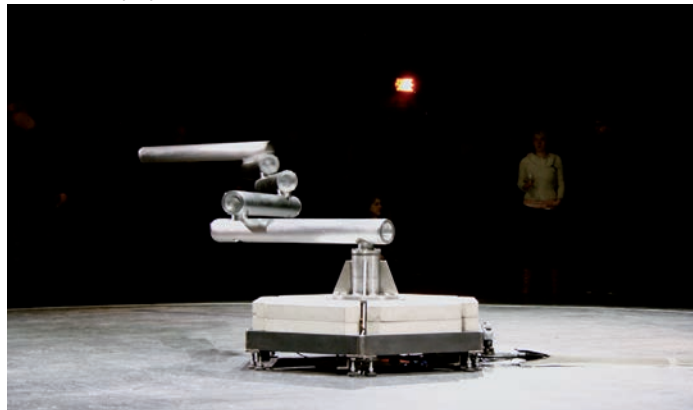
Nous sommes alors, au centre de cette œuvre, bien au-delà d'une expérience d'immersion, car l'effet est si puissant qu'il arrive à déstabiliser notre système perceptif visuel au point où des motifs semblent apparaître – non sans rappeler ce jeu auquel bien des enfants ont joué, consistant à frotter intensément leurs yeux fermés pour voir finalement d'étranges impressions visuelles. *Feed* est de cet ordre : une composition d'une grande beauté abstraite, mais surtout une expérience qui au minimum bouleverse fortement notre système de perception, se joue de lui. Mais de plus, l'expérience est d'un autre ordre, la distance critique étant dans l'instant anodine : le corps et la conscience de celui-ci prennent le dessus et nous



Kurt Hentschlager, *Feed* (2005-06), MM9.



Zimoun, *225 prepared dc-motors*, MM12.



Michel et André Descosterd, *Cycloid-E* (2010), MM12. Photo : Besma Boukhri.

forcent à constater par cette expérience purement sensorielle notre plaisir (ou son contraire) face à cet isolement visuel collectif. L'expérience est pour plusieurs d'une grande intensité. Chaque soir des gens se sentent obligés de sortir. Ce qui pour certains est une surprenante et joyeuse vision ou hallucination constitue l'opposé pour d'autres.

Au-delà de l'impression, qui pourrait être donnée par cette description, que cette pièce n'est qu'artifice et hypersensation, il faut comprendre qu'elle exploite justement l'effet au maximum pour briser cette distance face à l'œuvre. Elle définit, par cette impression d'hypertrophie et d'ablation simultanée, un espace neuf de création où l'« image » reçue ne peut être la même pour chacun et ne pourrait donc pas être reproduite autrement ou documentée. *Feed* est un espace vivant dans lequel on s'introduit. À ce que pourrait être l'expérience d'une salle anéchoïque pour notre audition (où l'on s'évertue à annuler toutes les réverbérations possibles des sons pour en entendre la source pure), *Feed* en est l'équivalent pour les yeux. Sans repères, sans perspectives, sans focus, l'œil comme une caméra sans lentille devine et invente.

Comme une impression sur la rétine causée par une forte lumière

LevelHead, *Stimuline* et *Feed*, trois œuvres qui nous rendent disponibles presque malgré nous. Leurs descriptions volontairement biaisées les donnent en parfaits exemples d'un rapport à l'œuvre profond et organiquement lié aux mécanismes de perception du monde extérieur, qui nourrissent notre expérience et la compréhension de celui-ci.

Mais supposons qu'elles portent aussi la proposition d'un rapport à l'œuvre forçant l'extraction de la distance, du moins initialement, dans l'équation de notre relation à celle-ci. Une piste de lecture, ou plutôt une trajectoire initiale de lecture, ou encore un filtre qui redirige notre relation à l'art vers une expérience primitive où l'on redonne prépondérance à la perception par les sens...

À partir de cette idée, on propose ainsi que la lecture d'autres œuvres qui font usage de stratagèmes d'immersion moins extrêmes, et parfois même inexistants, en soit potentiellement modifiée.

Voir par la suite la simple et superbe *Robotic Chair* de Max Dean et Matt Donovan devient potentiellement une expérience de prise de conscience de notre rôle de visiteur – ou plutôt de spectateur dans ce cas –, réalisant que nous regardons cette chaise se défaire pour ensuite se rassembler et se relever en lui portant le même regard qu'un spectateur sur un acteur. Nous nous surprenons soudainement, découvrant, amusés, que notre regard donne vie à un objet, à applaudir (comme en cette soirée de vernissage) avec les autres quand la chaise s'est finalement remise sur pattes.

Ou encore, regardons dans cette Grande salle au *Mois Multi* où nous réalisons la dynamique de notre écoute : deux pièces de Zimoun cohabitent avec le *Cycloid-E* des frères Descosterd dans un mode unique de présentation qui donne à chacune de ces œuvres fortement sonores son « temps de représentation », de manière à les laisser vivre et être vécues pleinement. Par le simple déplacement de notre corps dans le grand espace séparant les deux pièces de Zimoun, qui pour un temps sont activées simultanément, nous devenons un élément dynamique, et ce, en comprenant tout à coup le pouvoir de nos mécanismes de perception. Dans cette rencontre intelligente des œuvres, nous opérons une sorte de mixage de celles-ci. Nous habitons cet espace vivant qu'elles créent et nous sommes un élément actif qui y est inclus.

Dans cette expérience, proche de la stimulation, qui repose de nouveau sur ce que notre corps et système nerveux perçoivent, distinguent et ressentent, l'art se joue de nous et par nous. Nous sommes constamment en immersion, et ces œuvres nous le rappellent. ■

PHOTOS : RECTO-VERSO, SAUF INDICATION CONTRAIRE.

Émile Morin est un artiste multidisciplinaire. Il a été codirecteur artistique de Recto-Verso et du *Mois Multi* de 1984 à 2007 avant d'en être le directeur artistique. Il a également été codirecteur et directeur artistique d'Avatar, de 2001 à 2005.