Document généré le 16 avr. 2024 01:28

Spirale
arts • lettres • sciences humaines

SPIRALE

Tourmente de Jean Dubois

Joanne Lalonde

Numéro 254, automne 2015

La galaxie cybernétique

URI : https://id.erudit.org/iderudit/79877ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (imprimé)
1923-3213 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Lalonde, J. (2015). *Tourmente* de Jean Dubois. *Spirale*, (254), 51–53.

Tous droits réservés © Spirale magazine culturel inc., 2015

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

AU BOUT DU SOUFFLE

PAR JOANNE LALONDE

TOURMENTE
de Jean Dubois
Vidéo interactive pour écrans publics*

Tourmente, la plus récente œuvre interactive de Jean Dubois, présente un défi ludique aux passants/spectateurs : animer une série de portraits géants projetés sur un écran public en soufflant sur le micro de leur téléphone. Plus le souffle sera fort, plus la tourmente se déchaînera. La rétroaction est immédiate et l'effet spectaculaire.

Nous savons que les liens entre les pratiques artistiques, les technologies et les médias se sont développés de manière accélérée suite à l'arrivée massive sur le marché de divers dispositifs portatifs, lesquels ont forgé leur époque et les mentalités grâce à leurs spécificités techniques. Pensons à la vidéo dans les années 1960, à l'ordinateur domestique au début des années 1980 et bien sûr à la prolifération récentes des plateformes numériques qui induisent des manipulations inédites et où la vision n'est plus le seul moyen de connaissance.

Le travail de Jean Dubois exploite depuis près de vingt ans les potentialités sensorielles des dispositifs numériques, mettant à profit le toucher et le souffle. Déjà en 1997, dans son installation vidéo interactive *Zones Franches*, Dubois demandait au spectateur de toucher l'écran pour découvrir le corps, les sentiments et les souvenirs d'un personnage. Puis, anticipation des interfaces tactiles qui n'étaient pas encore réalité, les œuvres *Tact* (2000) et *Miroir de l'Écho* (2005) combinaient sons et images, au profit d'une relation intime avec le dispositif. Il fallait toucher, écouter, caresser.

Réponses directes à des actions concrètes, les sollicitations sensorielles se développent par la suite en intégrant le souffle, notamment dans *À portée de souffle* (2008) en collaboration avec Chloé Lefebvre, *BrainStorm* (2011) et *Tourmente* (2015). *À portée de souffle* et *Tourmente* sont des dispositifs vidéo permettant d'interagir avec les images d'un écran situé dans un espace public intérieur ou extérieur. Appareillé de son téléphone cellulaire, le spectateur compose le numéro affiché à l'écran. Son souffle donne vie aux personnages, il les fait réagir, tout comme le souffle animait les néologismes de Derrida dans la tempête de mots de l'installation de 2011.

LE TRAVAIL DE JEAN DUBOIS EXPLOITE DEPUIS PRÈS DE VINGT ANS LES POTENTIALITÉS SENSORIELLES DES DISPOSITIFS NUMÉRIQUES

Tourmente, Jean Dubois, 2015.

Le téléphone intelligent est sans conteste le dispositif cybernétique le plus incorporé dans les activités quotidiennes. Il confirme, écrit Eric Sadin, *« l'avènement d'un corps-interface »* et représente *« le premier objet qui va généraliser à terme le phénomène de la* réalité augmentée*, induisant un double régime de perception, celui directement appréhendé par nos sens et celui simultanément alimenté par des myriades de serveurs. »* (*L'humanité augmentée. L'administration numérique du monde*)

Théâtre d'opérations

Dans *Tourmente*, le cellulaire se trouve détourné de ses fonctionnalités au profit d'une exécution ludique qui devient rapidement ce que Samuel Bianchini nomme un *« théâtre d'opérations »*. Les portraits en très gros plan de huit personnages aux physionomies fort différentes s'entrechoquent. Le dispositif prévoit une participation simultanée de cinq spectateurs ; l'écran se divise alors en trames et les différentes figures cohabitent. Si le spectateur a au départ l'intuition de pouvoir contrôler la rétroaction, il se ravise très vite, découvrant à l'usage que le système comprend un délai de connexion et que l'enchaînement des vidéos est aléatoire.

Au tournant du XXIe siècle, les théories critiques des arts numériques ont vu proliférer un vocabulaire cherchant à décrire, avec le plus de précision possible, les interactions qui se développaient entre le public et l'œuvre. Le terme *feedback*, proposé par Wiener, Rosenblueth et Bigelow dans « Behavior, Purpose and Teleology », devient *« interactivité »*, qui désigne un dialogue entre l'usager et le dispositif. Par la suite, certains théoriciens et critiques forgeront l'expression de *« médias praticables »*, inspirée des arts du spectacle vivant, pour décrire l'expérience manipulatoire des œuvres (Bianchini et Fourmentraux, *Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre*). Ces médias praticables induisent alors une *« performation »* — le terme est de Bianchini, dans « La performation. Quand faire c'est dire » —, soit une action corporelle, un engagement du corps, un investissement physique et émotif dans l'expérience de l'œuvre où toute mise à distance est illusoire. Selon cette même logique, Bianchini précise que dans les arts numériques, à l'instar du jeu vidéo, le rôle dédié au spectateur devient de plus en plus important, voire indispensable à la diégèse.

Quand nous prenons part à ce théâtre d'opérations qu'est *Tourmente*, le sentiment de contrôle propre au jeu vidéo cède la place à la surprise et l'expérience devient très vite épuisante. C'est là que se joue la tension dramatique de l'œuvre, dans un épuisement progressif qui contrarie le désir de découverte de cette galerie de portraits hors de l'ordinaire. Les comédiens tiennent leur propre rôle, leur visage nu et sans artifice est simplement soumis

Tourmente, Jean Dubois, 2015.

à des vents plus ou moins puissants. Leur vulnérabilité est attachante. On découvre un dialogue furtif entre personnages échevelés et spectateurs essoufflés. Bien que court, le temps déploie intensité et profondeur : une autre condition du théâtre d'opérations, rappelle Bianchini. On regarde les autres s'insérer dans le spectacle, découvrir leur personnage, histoire de reprendre notre souffle pour recommencer.

La réussite d'une œuvre interactive tient à ce qu'on nomme l'*affordance* du dispositif, qui vise un équilibre entre reconnaissance et surprise. Le spectateur doit comprendre facilement ce qu'il faut faire, car le plaisir esthétique requiert un certain niveau de connaissance et de reconnaissance, lequel doit se conjuguer avec celui de la découverte et de l'inédit. Le défi de la rétention, capter l'attention du spectateur et maintenir son intérêt, devient sérieux. Dubois réussit très bien ce pari complexe. La simplicité de l'interface et la monumentalité des écrans sont deux éléments essentiels de cette réussite. Enfin, les images ont le grand mérite de rompre la normativité des représentations courantes dans l'espace public. ■

* TOURMENTE. Vidéo interactive pour écrans publics de Jean Dubois. Prototype présenté à Elektra 16 — Post-Audio, Festival international d'art numérique, du 13 au 17 mai 2015, Montréal, Hexagram, Agora Hydro-Québec.

Autre occurrence de l'œuvre en 2015 : Aotea Center, Aukland, Nouvelle-Zélande, du 27 mai au 21 août 2015.