



HAL
open science

Interactions Image-Son-Mouvement Vers de nouvelles perceptions

Jacques Sapiega

► **To cite this version:**

Jacques Sapiega. Interactions Image-Son-Mouvement Vers de nouvelles perceptions. Sapiega, Jacques; Denis, Sébastien; Gonot, Antoine. Arts numériques, narration, mobilité, Presses universitaires de Provence, 2016, 9791032000700. hal-01786518

HAL Id: hal-01786518

<https://amu.hal.science/hal-01786518>

Submitted on 9 May 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Interactions Image-Son-Mouvement

Vers de nouvelles perceptions

JACQUES SAPIEGA

La puissance des technologies numériques donne souvent à penser leurs applications comme des innovations radicales en dehors de toute relation à l'histoire. Le titre des journées d'études à l'origine de ce cahier qui mêle études critiques et points de vue d'artistes affirme d'emblée le contraire. « Arts numériques, narration et mobilité », suivi du sous-titre « Quand les écrans mobiles interrogent le cinéma », situe notre réflexion dans un temps au delà de celui d'une ère numérique qui balaierait tout du passé de la création cinématographique. L'observation selon cette perspective nous montre que dès ses origines – des opérateurs Lumière au cinéma forain – le 7^e art entretient une étroite relation avec l'idée même de mobilité. Être mobile devient au cours du xx^e siècle l'obsession des cinéastes qui investiront et prolongeront le *ciné-œil* de Vertov. Les caméras et le son, particulièrement sous l'influence du documentaire, ne cessent d'évoluer vers des machines de plus en plus légères pour filmer en marchant tandis que le direct abolit le temps entre tournage et diffusion. (Rappelons que dans le *ciné train* de Medvekiné (1932), le montage des plans réalisés à travers le pays était projeté le lendemain de leur tournage à ceux qui y avaient participé.) Rien d'étonnant à ce que l'acte final de la création cinématographique – la réception – ait fait l'objet de la recherche constante d'une perception quasi fusionnelle entre deux corps, celui du cinéaste et celui du spectateur, vu comme un agent de transformation de l'image et du son, et non comme un consommateur dont la place serait assignée... et ne devant surtout pas bouger.

Nous avons abordé cette question de l'historicité des pratiques au regard des bouleversements technologiques dans un récent recueil consacré à « l'histoire du transmédia » (Cailler, Denis, Sapiega 2014). Cette dimension propre à une équipe fondamentalement pluridisciplinaire doit son essor à des pratiques documentaires iconoclastes, au regard du « documentaire d'auteur » et de ses postures idéologiques¹.

1 « Insupportables tous ces documentaires qui par une mise en scène scotomisée dramatisent le document présenté comme enregistré. Il y a entre le documentaire et son spectateur un contrat tacite quant au statut d'une caméra enregistreuse d'une réalité qui peut-être a été reconstituée, mais n'a pas été

Cette recherche expérimentale en cinéma (à la façon dont le cinéma impose de réfléchir et en même temps d'agir), engagée dans les années 1990, a porté essentiellement sur la question de la représentation audiovisuelle des sciences. Comment se donner toutes les libertés possibles pour un film scientifique de création ? Comment croiser et conjuguer les regards du chercheur et de l'artiste, à l'écart des univers codifiés et des stratégies de la vulgarisation et/ou les mises en scène spectaculaires-publicitaires de la science ?

La question des « dispositifs Sciences / Arts » se pose à ce niveau. Lorsque les mises en scène contemporaines de la science sont directement liées à des projets de recherche, activités artistiques et scientifiques se nourrissent l'une de l'autre. Les technologies numériques génèrent installations, multi écrans, parcours et paysages sonores, web documentaires, méta montage, projections monumentales, systèmes de géolocalisation ou d'information géographique, interactions à distance, (nomadisme audiovisuel), qui constituent autant d'énoncés matériels *déstabilisateurs*, à l'articulation de l'observation et de l'imaginaire, du visible et de l'invisible, cherchant à confronter ce qui pourrait être avec ce qui est. Tout cela nous est apparu progressivement dans un cadre pluridisciplinaire, autour d'objets de science dépliés dans des dispositifs numériques, qu'il s'agisse de la géographie et de l'espace des sociétés (« La Durance, parcours et regards »), de la physique contemporaine (« Mécaniques relatives »), ou de la biodiversité marine (« Rouge corail »).

L'écriture des scénographies de ces différentes installations a ainsi révélé les effets configurants des pratiques spectatorielles (le contexte d'usage) sur les dispositifs de diffusion.

La proposition de travail autour des écrans mobiles et de la narration ne doit donc rien à la vogue des études sur les arts numériques : elle s'enracine pour nous dans une pratique de recherche et de création dont on trouvera ici les principaux repères. Dans un premier temps, elle permet de dévoiler comment se nouent les interactions entre technologies et projet documentaire, le plus souvent au fil du temps et pour élaborer des énoncés matériels (cf. Godelier 1992). Mais avec ce recul, même fragmentaire, se dévoile la richesse et la complexité des interactions entre image, son et un concept d'espace totalement renouvelé. L'espace non comme ce qui est autour de nous, mais comme notre relation au monde (cf. Beaudé 2012). Marcher et raconter, raconter en marchant, constituer un territoire d'images et de sons en récits multiples construits par le déplacement d'un spectateur/acteur en liaison avec d'autres : la mobilité des écrans

secrètement manipulée pour dramatiser. Les auteurs de ces documentaires savent que c'est à cause de ce contrat que le spectateur croit à la vérité de leurs images et ils savent aussi que la dramatisation de leurs images donnera plus d'apparence de vérité à cette vérité. D'où leur tricherie afin de faire plus réel, plus fort, d'autant plus fort, plus vrai, plus réel, que leurs images continuent d'apparaître au spectateur comme les images d'une réalité non manipulée. Ces documentaires ne nous apprennent plus rien sur le monde, ne nous apprennent plus rien sur nous ou la vie des autres » (Dardenne 2005 : 47).

devient un processus d'écriture et de construction de territoires communs. Au gré des expériences, la ré-exploration de la théorie de la dérive de Guy Debord (Sapiega 2014), revendiquée comme une pratique facilitée par les technologies numériques, ne constitue en rien une curiosité: elle signe la question des relations que des sujets établissent au sein même de leurs parcours à l'intérieur d'une proposition ouverte à des *possibles*, quand dérive et narration se rejoignent et se nourrissent l'une de l'autre.

Ces pistes de travail ont fait l'objet d'explorations successives. Aucune ne relève d'une expérience solitaire, mais d'un ensemble de projets et d'engagements en partie dictés par des opportunités stimulantes, mais compliquées. On retiendra ici trois dispositifs réalisés entre 2005 et 2013, qui s'interrogent sur les interactions entre recherche artistique et recherche scientifique, en construisant des organisations rhizomatiques. Par des jeux sur le continu et le discontinu, par un recours en progression constante à des processus interactifs, sans renoncer à développer des propos isolables, ces scénographies audiovisuelles et multimédias abordent leurs sujets sous de multiples points de vue incluant des dimensions scientifiques, esthétiques et sociales.

La Durance, parcours et regards (2004)

Au commencement de notre réflexion et de nos réalisations se trouve un objet, un DVD consacré à la Durance, une rivière qui coule des Alpes du Sud vers le Rhône: sujet aux aspects multiples, difficilement abordables en une seule création, disons en un seul flux audiovisuel. L'interactivité, par la technique de l'*authoring*, s'est imposée pour répondre à ce problème. *Authoring* correspond en français à *interface de navigation* dans les programmes, processus hypertextuel. La superposition des deux sens du mot navigation (sur la Durance et dans un processus hypertextuel) relève d'une forme de sérendipité, le rapprochement des deux mots opérant un lien immédiat entre espace réel et espace virtuel. De fait, c'est à partir de cette boucle récursive entre les deux définitions du mot navigation que nous avons abordé la technique comme un processus d'énonciation (le fait pour le spectateur-usager du programme d'utiliser des liens hypertextuels pour construire des énoncés, tout comme les usagers de la Durance (de son eau, de son énergie, de sa voie de circulation, etc.) créent une ou plusieurs versions de la Durance (fig. 1).

La fabrique d'énoncés multiples répond à la diversité et à la complexité du phénomène étudié. On constate alors une récursivité entre énonciation et énoncé: la démarche de lecture fait appel à la démarche de création des contenus, et la construction de la narration fait appel à elle-même pour se développer. La fragmentation du sujet en plusieurs films permet une navigation d'ensemble par des liens qui les unissent (L'histoire de la Durance, sa domestication, la biodiversité, l'énergie et l'agriculture constituent des énoncés séparés ouverts à une navigation transversale qui dessine



Fig. 1 - Authoring et navigation: *La Durance, parcours et regards*, © DR.

le visage global d'un territoire). Le spectateur est immobile: il se déplace (« navigue »), à l'aide la souris de son ordinateur. Nous avons tenté de reproduire cette approche dans d'autres expériences, dans lesquelles le spectateur se déplace réellement dans l'espace. La configuration de ces espaces nous a conduit à considérer la scénographie comme un processus d'énonciation: espace et déplacement devenant deux éléments essentiels de la récursivité énonciation / énoncé.

Mécaniques relatives (2005)

C'est ce qui a été mis en œuvre avec ce projet réalisé dans le cadre de l'« Année mondiale de la physique » en 2005. Il s'agissait de rendre hommage aux découvertes d'Albert Einstein, pour le centième anniversaire de son *annus mirabilis* – 1905 – où il écrit les fondements de la physique moderne.

La mobilité du spectateur prend appui sur les théories d'Einstein: « l'installation urbaine interactive » proposée prend la forme d'un atome avec son noyau et ses électrons, posés sur la ville et incite à des parcours multiples (fig. 2).

Chaque mécanisme du dispositif (des capteurs de déplacements, qui déclenchent les diffusions audio ou vidéo) n'est jamais mis en œuvre indépendamment de l'écriture du projet: l'espace se compose selon les trajectoires possibles autour/à partir du



Fig. 2 - Mécaniques relatives. Espace urbain et parcours aléatoires, © DR.

noyau central. Le « scénario » de l'installation contient le processus d'énonciation : matériellement, il superpose les possibles narratifs aux plans de l'installation, à l'implantation des réseaux, et à la description des flux informatiques (fig. 3).

La récursivité entre scénarisation et scénographie détermine un dispositif qui peut être défini comme étant à la fois l'action de configurer et le résultat de cette configuration (une machine et un mécanisme [cf. Bianchini, Fourmentraux 2007]). Le tout prononcé, *in fine*, par les parcours et les déambulations des spectateurs.

La création avance en deux temps constamment réversibles en posant la question : comment représenter un monde vu par les sciences physiques, dans lequel l'espace n'est plus un substrat intangible (l'ordre newtonien) mais le résultat d'un champ de relations ? La réponse est venue sous la forme d'une installation qui a investi la ville, évoquant la figure de l'atome et de ses électrons, espace d'interactions et d'échanges dans lesquels se déplacent les particules-spectateurs. Les « boîtes à musiques interactives » en sont un bon exemple (fig. 4) : par la récupération de signaux de caméras de surveillance de la ville, on anime des robots musiciens, les véritables interprètes étant les mouvements de la ville et ceux des spectateurs, captés par un télémètre à ultrasons.

La mobilité effective dans un espace configuré comme un atome construit un espace relatif (l'espace dépend des objets qui s'y trouvent) et relationnel (les « opérateurs spatiaux », dont les spectateurs, entretiennent des relations en fonction de logiques qui les animent²).

2 Voir Lévy 2004.

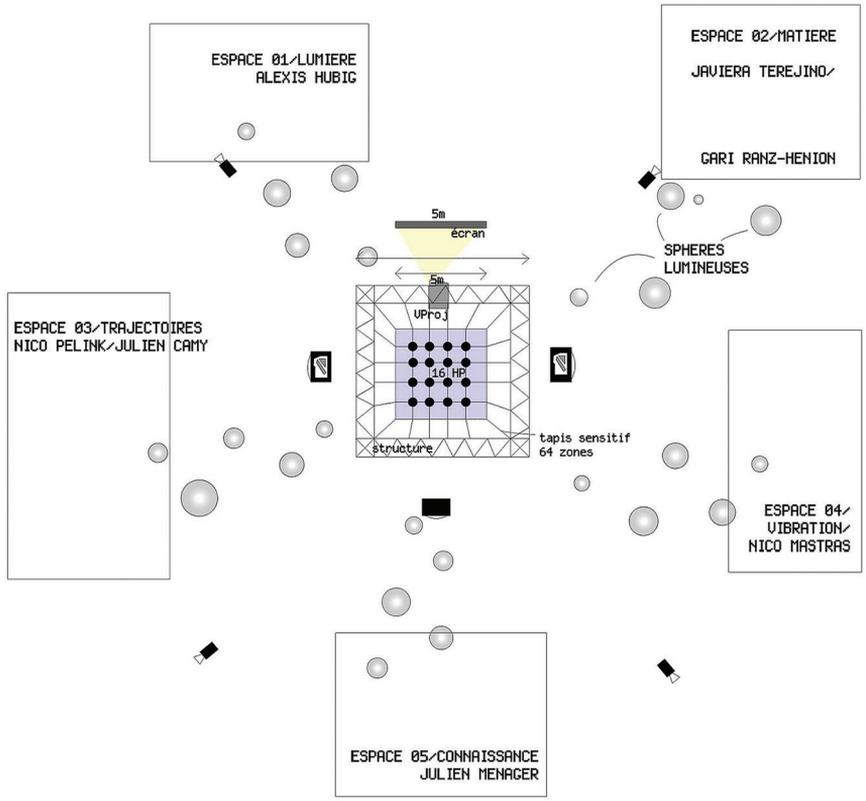
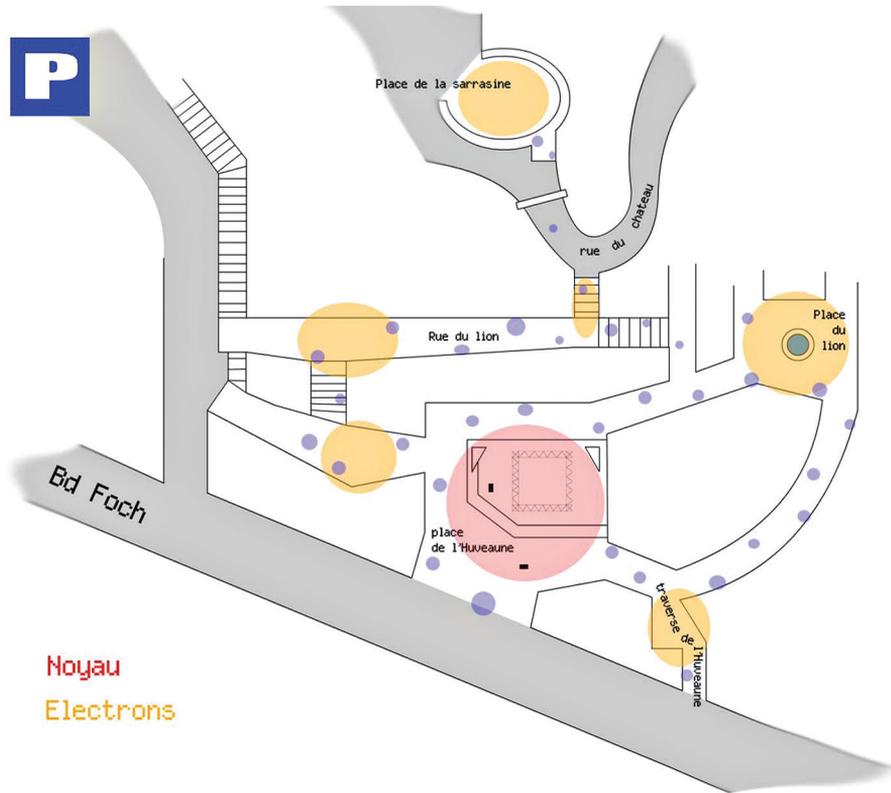


Fig. 3 a - Mécaniques relatives. Espaces de diffusions, © DR.



Noyau
Electrons

Fig. 3 b - Mécaniques relatives. Lieux de diffusions, © DR.

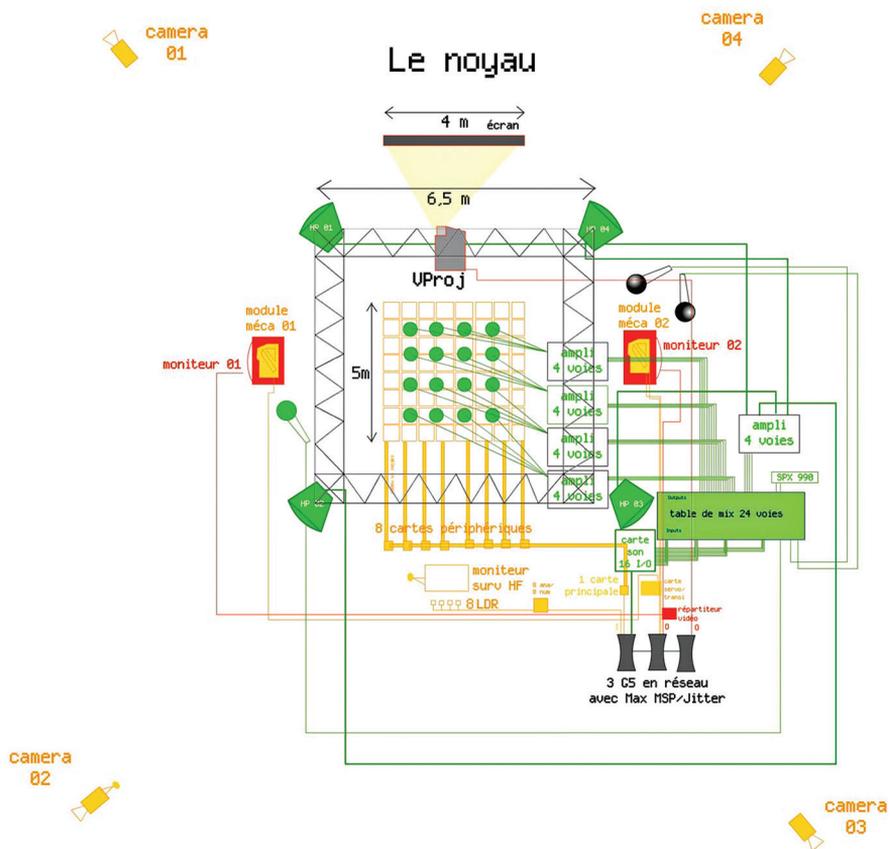


Fig. 3 c - Mécaniques relatives. Schéma de câblage multi sources de l'espace central (noyau), © DR.



Fig. 4 - Mécaniques relatives. Boîtes à musiques interactives, © DR.

Rouge corail (2009)

Autre cas de figure: l'installation « Rouge Corail ». Il s'agit d'explorer les différentes approches (bio diversité marine, histoire du climat, histoire et mythologies méditerranéennes, économie, société et religions) par un dispositif d'immersion. La configuration a une valeur métaphorique: le spectateur « plonge » (par le son) et descend par différents paliers (à chaque palier il peut voir un film ou entendre une création sonore) jusqu'à un point de profondeur maximum (un film sur la narcose des profondeurs, vécue par les corailleurs). « Plongez dans le monde du corail rouge »: l'énoncé est performatif. Tout le parcours / plongée se fait sous une surface d'eau au plafond (fig. 5 et 6).

Peut-on parler classiquement de scénario? il faut faire appel à la notion anglaise de *screen writing* ou de *screen play* pour traduire le fait que la scénographie n'a pas pour objectif de créer un média au sens d'intermédiaire mais un territoire dans lequel le programme donne au spectateur des outils de découverte et de compréhension du sujet (il y a une différence entre un film sur la narcose des profondeurs dans une salle de cinéma ou à la télévision et un film sur le même sujet, atteint au terme d'un parcours sous une surface d'eau virtuelle, après plusieurs « paliers » tout aussi virtuels) (fig. 7). La mise en scène induit une pratique du spectateur (choix de vitesse de mobilité, de distance avec les artefacts présentés).

En conclusion intermédiaire, et pour ouvrir à la lecture de ce cahier: les technologies numériques et les dispositifs qui mêlent énoncé et énonciation, configurant et configuré, posent la question de la place assignée au spectateur. Quel que soit le degré d'interactivité ou de mobilité proposé, le dispositif fixe toujours les règles du jeu. Comment un dispositif numérique regarde-t-il son spectateur me paraît donc une question importante à soulever, une piste de recherches prometteuses. La qualité des œuvres proposées repose sur leur capacité à perturber des stéréotypes, à générer des écarts entre ce qui est perçu et ce qui déjà connu. Pour cela il faut d'abord que les technologies soient invisibles pour le spectateur. Si la mise en scène se réduit à celle des technologies, nous n'aurons qu'une forme d'habillage pour des sujets prétextes à des spectacles joués d'avance. Recherchons au contraire des œuvres dans lesquelles la co-construction du sens est au cœur du processus d'écriture et de lecture: elle devient une œuvre « négociée » (Fourmentraux 2008).

On trouvera dans ce cahier de nombreux échos et prolongements à ces exemples rapidement évoqués. L'espace, au gré des créations artistiques citées par les auteur(e)s, est envisagé comme relationnel et relatif: il se construit par la mobilité du spectateur (Julia Salles) et le récit que produit ce dernier se conjugue au territoire (Nathalie Paquet). Dans cette perspective, le concept de sérendipité, tel que le reprend Marie-Laure Desjardins, renoue avec la théorie de la dérive debordienne, ré-explorée par les artistes qui utilisent la géolocalisation pour donner à inventer des chemins de traverse. L'usage des nouvelles technologies

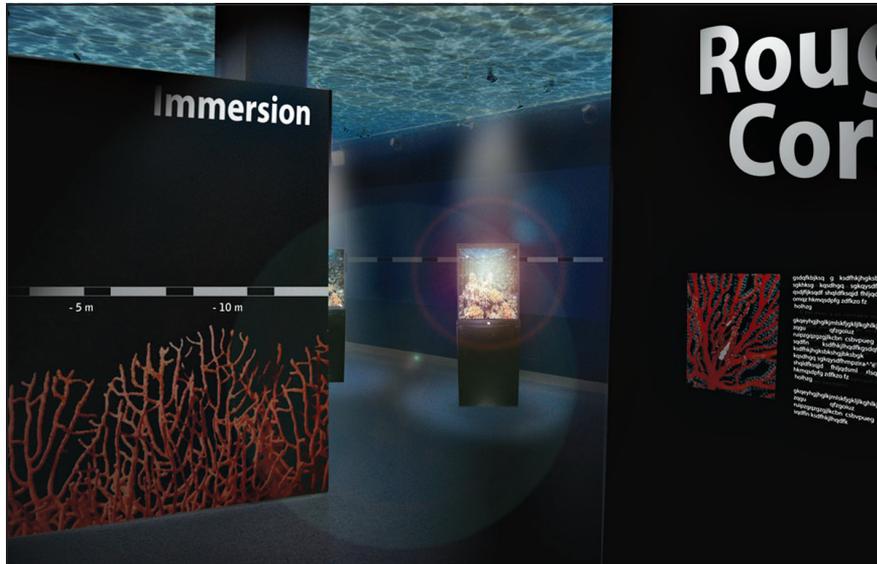


Fig. 5 - Rouge corail. Configur /configurant. Maquette du dispositif d'immersion virtuelle,   DR.

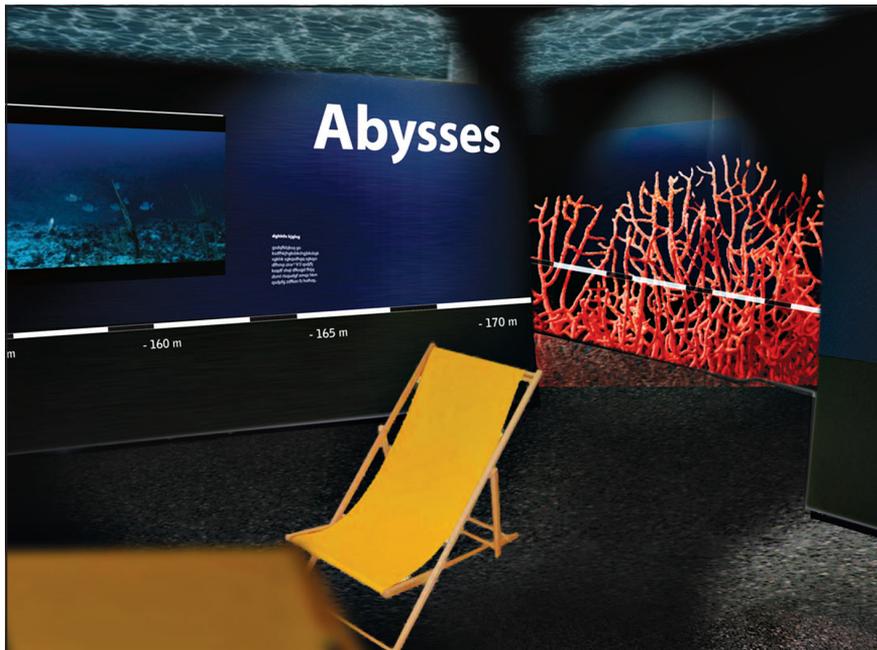


Fig. 6 - Rouge corail. Configur /configurant. Plong e immersive virtuelle.
Les paliers de descente,   DR.

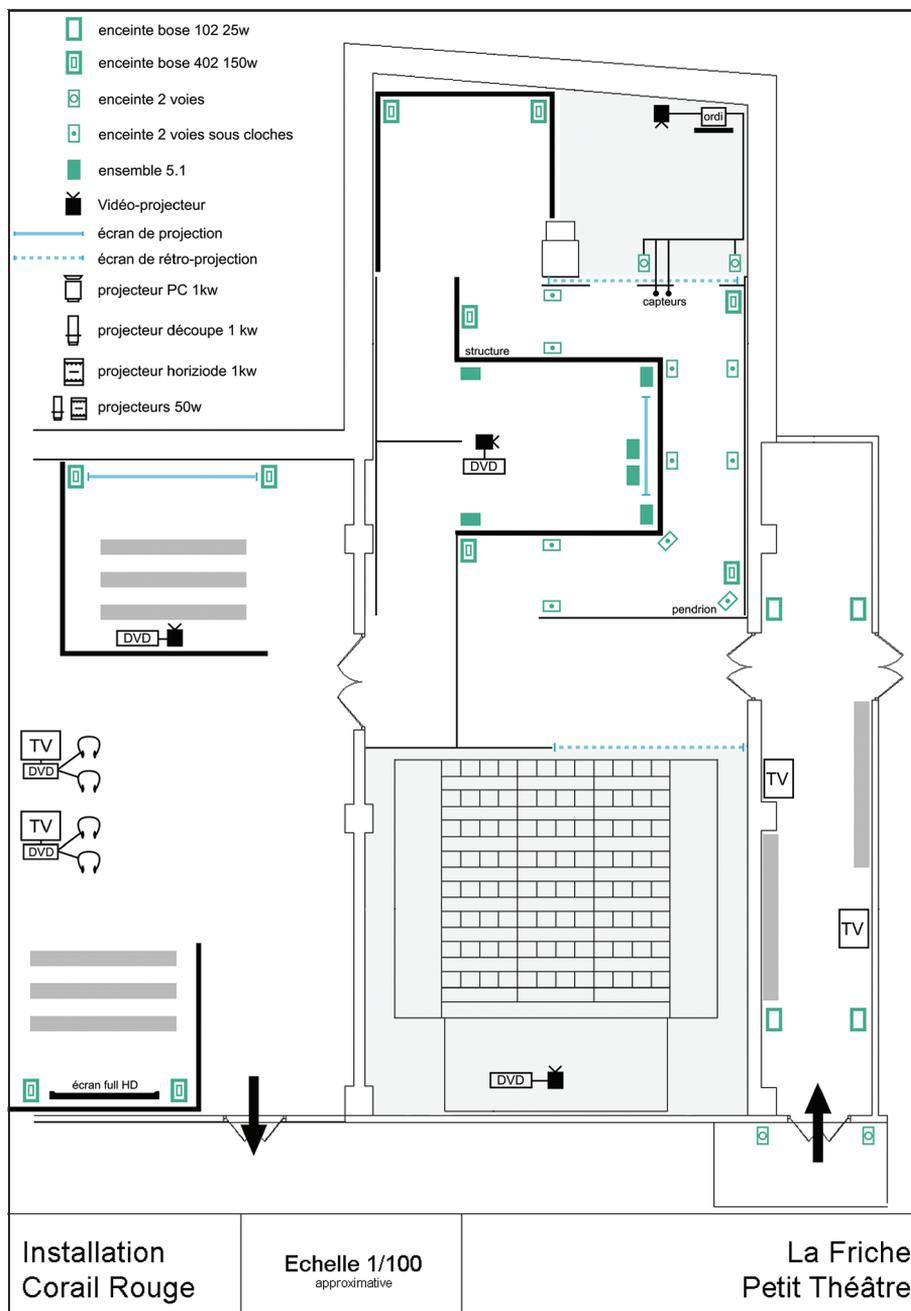


Fig. 7 - Corail rouge. Schéma technique du parcours interactif, © DR.

numériques associées à la mobilité redessine ainsi jusqu'aux usages d'une « narration patrimoniale » (Valentine Châtelet). Dans tous les cas, même acteur, le spectateur est toujours placé dans un temps décalé et second par rapport à celui de l'artiste concepteur. Cette dialogique, qui se forme avec l'usage des technologies numériques entre déplacement du spectateur et construction narrative, se retrouve dans l'ensemble des contributions.

C'est ici que resurgit la vieille question documentaire : arpenter un territoire / construire un récit avec des technologies hyper connectées et ubiquitaires, soit, mais d'où regardons-nous le monde ? Chercher et affirmer la place d'où l'on observe l'espace qui nous entoure : Natacha Cyrulnik, en se penchant sur l'usage des téléphones portables dans la pédagogie du cinéma, choisit d'explorer la question du point de vue de celui qui filme avec son « mobile ». Que partage-t-on de son regard lorsque celui-ci peut arpenter l'espace dans tous les sens ? Cette réflexion est symétrique de celle de Claire Chatelet qui met l'accent sur les formes audiovisuelles participatives dans lesquelles le spectateur « contributeur » est également « opérateur » (au sens cinématographique du cinéma, son corps est engagé dans le cadre ou le montage) et placé au centre d'une expérience collaborative et collective qui autorise à penser un « corps-social créateur ». En écho, Natacha Cyrulnik montre en quoi « le dispositif sociotechnique devient une méthode de transformation individuelle et collective ». Entre le spectateur et son œil au bout des doigts, et, *via* le réseau, un corps social en partage, c'est toute la question du regard de l'autre qui se retrouve posée.

Il était indispensable de donner la parole aux artistes et aux réalisateurs dans ce cahier. Dans le témoignage de Sylvie Marchand sur son œuvre « Continent rouge », la description de la mise en place de « parcours sonores géolocalisés » inspirés des textes d'Antonin Artaud sur son expérience mexicaine, nous montre en quoi espace et déplacements fondent la boucle récursive énonciation / énoncé.

Dans le cas de « Discrépances », de Diego Ortiz, la mobilité associée au regard devient l'enjeu principal et l'espace de réception tend à se confondre avec celui de la création. Rencontre troublante entre le passé (la mémoire d'une œuvre, de ses lieux, de ses personnages) et le présent du spectateur, placé, selon Antoine Gonot, Diego Ortiz et Marianne Charbonnier « au seuil d'une œuvre » qu'il est invité à *parcourir* au gré d'une narration spatiale interactive. Seuil d'une œuvre mais également seuil de complexité. Le dispositif, qui soumet l'acte de percevoir à une interrogation profonde et déstabilisante, a pour ambition de nous rappeler qu'entre la réalité observée et sa représentation mentale, il peut y avoir des divergences. « Ce que je vois n'est pas ce qui est » : la question de l'au-delà du visible que posent, par des chemins croisés, le chercheur et l'artiste, pourrait être un des plus grands enjeux des possibles narratifs ouverts par les technologies numériques greffées au marcheur. Une perception augmentée ?

Les arts numériques et la mobilité peuvent-ils bouleverser notre rapport au monde ? Rappelant que la marche est considérée comme un art bien avant l'apparition des machines numériques, Sylvie Coëllier questionne notre conception du paysage et de sa représentation. En montrant que nous passons d'une place assignée au regard (qu'il s'agisse de celui de l'artiste ou du spectateur, le paysage obéit aux règles de la perspective visuelle), dans la peinture occidentale, à « une trace qui fait œuvre », elle décrit à travers les productions de plusieurs artistes le passage d'un état de perception statique à un mouvement de déplacement et de mobilité. Traces éphémères de Richard Long dans ses photographies, traces de l'activité humaine dans celles de Smithson. L'un marche, l'autre vole, les deux sont itinérants, accompagnés d'appareils numériques (photo, vidéo) compacts, sophistiqués mais commodes. Ainsi le marcheur et l'artiste donnent à voir des œuvres qui rendent compte d'un déplacement, ou qui appellent le spectateur à se rendre dans le paysage photographié et/ou filmé pour en faire « l'expérience ». Au fil du temps, les technologies numériques (GPS et smartphones) permettent de faire partager ses voyages en temps réel et à distance (Tixador et Poincheval, 2002). On retiendra, parmi les œuvres citées par Sylvie Coëllier, un parcours sonore dans la gare de Kassel (Janet Cardiff et George Bures Miller, « Alter Bahnhof video walk ») lors de la dernière Documenta. Guidé par le son, le visiteur suit sur son smartphone des scènes de fiction se déroulant dans les lieux où il se déplace. Cette tentative montre bien des points communs avec celle de « Discrépances », augurant peut-être de nouvelles formes d'écritures et de scénographies interactives.

À tout considérer, les écrans mobiles interrogent non seulement le cinéma, mais ses approches méthodologiques traditionnelles. La coexistence de textes à visée théorique avec ceux des praticiens des arts numériques montre s'il en était besoin que seule une approche pluridisciplinaire – entre sciences de la perception et esthétique, le chantier est considérable – permettra de dégager des outils pour l'analyse de ces objets aux formes et aux pratiques changeantes.

Déambulations éphémères, traces fugitives de passages, dérives, le monde qu'arpentent les artistes numériques apparaît incertain. Fiction et réalité, passé et présent, les frontières s'effacent au hasard de détours imprévisibles, à la faveur de l'apparition des strates non perceptibles du monde qui s'offre à notre regard. Un sentiment d'inachevé pointe : l'artiste invente son langage en même temps qu'il le produit, et cherche à faire partager cette expérience au spectateur qu'il met dans ses pas. Flâner et découvrir, marcher et raconter, pour renouer avec la notion d'œuvre ouverte, dont Umberto Eco dit, à l'aube des nouvelles technologies du *direct* à la télévision (tout en faisant référence à l'art baroque) qu'elle place l'homme « en face d'un monde en mouvement, qui exige de lui une activité créatrice » (Eco 1979 : 11).

Bibliographie

- BEAUDE, Boris (2012) *Internet, changer l'espace, changer la société: les logiques contemporaines de synchronisation*. Paris: FYP éditions.
- BIANCHINI, Samuel, FOURMENTRAUX, Jean-Paul (2007) Médias praticables: l'interactivité à l'œuvre, *Sociétés* 2, n° 96.
- CAILLER, Bruno, DENIS, Sébastien, SAPIEGA, Jacques, dir. (2014) *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*. Paris: L'Harmattan, coll. « Champs visuels ».
- DARDENNE, Luc (2005) *Au dos de nos images*. Paris: Seuil, coll. « La librairie du XXI^e siècle ».
- DEBORD, Guy *Les Lèvres nues* n° 9, décembre 1956 et *Internationale Situationniste* n° 2, décembre 1958. À lire sur : <http://www.larevuedesressources.org/theorie-de-la-derive,038.html>
- ECO, Umberto (1979) *L'Œuvre ouverte*. Paris: Seuil, coll. « Essais », p. 11.
- GODELIER, Maurice (1992) *L'idéal et le matériel*. Paris: Le livre de Poche, 1992 (1^{re} éd. 1984).
- LÉVY, Jacques (2004) *Espace*. In: LÉVY, Jacques, LUSSAULT, Michel, dir. *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, p. 326-333.
- SAPIEGA, Jacques (2014) *Dérives*. In: *Histoire du transmédia. Genèse du récit audiovisuel éclaté*. Paris: L'Harmattan, Coll. « Champs visuels », <http://owni.fr/2011/06/20/pratiquer-la-ville-pour-une-technologie-de-la-derive/>

