

RATIONALISATION ET MISE-EN-SCENE, ETUDE DE CAS

Je souhaite exposer les problématiques liées au design d'une installation interactive qui a demandé le concours d'une technologie développée par une équipe de recherche scientifique. L'oeuvre a été réalisée en 2006 en partenariat avec l'INRIA Rhône-Alpes et produite par le Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains. En exposant les visées artistiques, celles dont je suis l'auteur, ma présentation mettra probablement en perspective une différence d'approche entre la vision scientifique d'une part, et artistique d'autre part, sur une même technologie. Il serait intéressant d'élargir la discussion à la lumière des expériences probablement variées de l'auditoire sur les rapports qu'entretiennent ces deux démarches. Au travers des nombreuses initiatives actuelles visant à rapprocher artistes et scientifiques, serait-il envisageable de faire converger ces regards jusqu'à les conjuguer en un seul ?

L'installation utilise un dispositif de capture de mouvements sans interface corporelle (sensorless motion capture) conçu et développé par l'INRIA. La conception du dispositif n'est pas uniquement une victoire technologique car elle repose sur des preuves mathématiques et algorithmiques dont les démonstrations ne sont pas triviales et constituent de fait une découverte scientifique qui dévoile une réalité objective plus profonde. Néanmoins, la réalisation technologique de l'ensemble est sous-tendue par une « vision ». Cette visée prospective, à mon sens, est rarement explorée et questionnée au travers de l'approche scientifique, car les chercheurs la relèguent volontiers aux entrepreneurs, aux commerciaux, aux médecins, aux artistes qui utiliseront leurs résultats. C'était précisément mon cas, avec une nuance toutefois, car j'ai pris l'objet au berceau en travaillant directement sur le code avec l'aide de l'ingénieur qui l'avait développé.

Description de l'installation

<http://interstices.info/prend-appui>
<http://cesium-133.net/public/appui.pdf>

Le visiteur est immergé dans un espace clos, hors de son contexte social, et invité à explorer les mouvements de son propre corps au travers d'une attitude ludique. A l'extérieur, le public peut observer la « stratégie » du visiteur immergé sous la forme d'un avatar rendu en temps réel.

Intentions artistiques

Les instructions suggèrent métaphoriquement au visiteur qu'il est en déséquilibre et l'invitent à explorer l'espace par son corps afin de trouver une position d'équilibre virtuel. Dans l'enceinte d'immersion, il est seul, dépossédé de ses repères visuels et le déséquilibre lui est signifié par le son. Pendant quelques minutes il va réaliser une performance corporelle (explorer l'espace avec ses membres, tenir la position) et sensitive (expérience de remplacement de la vue par l'ouïe), menant à une expérience cognitive dans laquelle l'intellect est sollicité au travers du corps et des sens. Les mouvements capturés sont retransmis en temps réel à l'extérieur de l'enceinte immersive où le public, converti en une sorte de graphologue du corps, est spectateur de cette image. Quelle est cette image, d'où provient-elle ? Que se passe-t-il à l'instant où le public découvre la réalité humaine qui se cache derrière cette représentation ? L'installation met en scène la lenteur de la prise de conscience, l'expérience ludique est prétexte à celle du regard, donnant de ce fait une importance cruciale à la plastique de l'image. Ici commence probablement un questionnement laissé en friche par l'approche scientifique. L'esthétique de l'image qui apparaît à l'extérieur est choisie : l'avatar s'apparente à une ombre, une silhouette. Même s'il apparaît en trois dimensions plus dense qu'une projection en deux dimensions, il en conserve les caractéristiques fondamentales, celles d'être un corps anonyme, un soldat inconnu. Le référentiel Galiléen au bout d'un certain temps est supprimé dans la représentation vers le public. Le corps tourne alors comme une boussole autour de son centre de gravité, sans point d'appui, comme en gravitation, sa vitesse étant proportionnelle à son déséquilibre de façon à ce que la désorientation de l'avatar témoigne de la stratégie de la personne immergée. Tandis que dans l'enceinte immersive le son cotonneux modelé avec des bruits blancs devient une matière presque tangible, l'avatar impalpable, sans bords, gazeux, spectral qui semble sortir d'un brouillard, devient une figure de ce corps abstrait sculpté par nos réflexes.

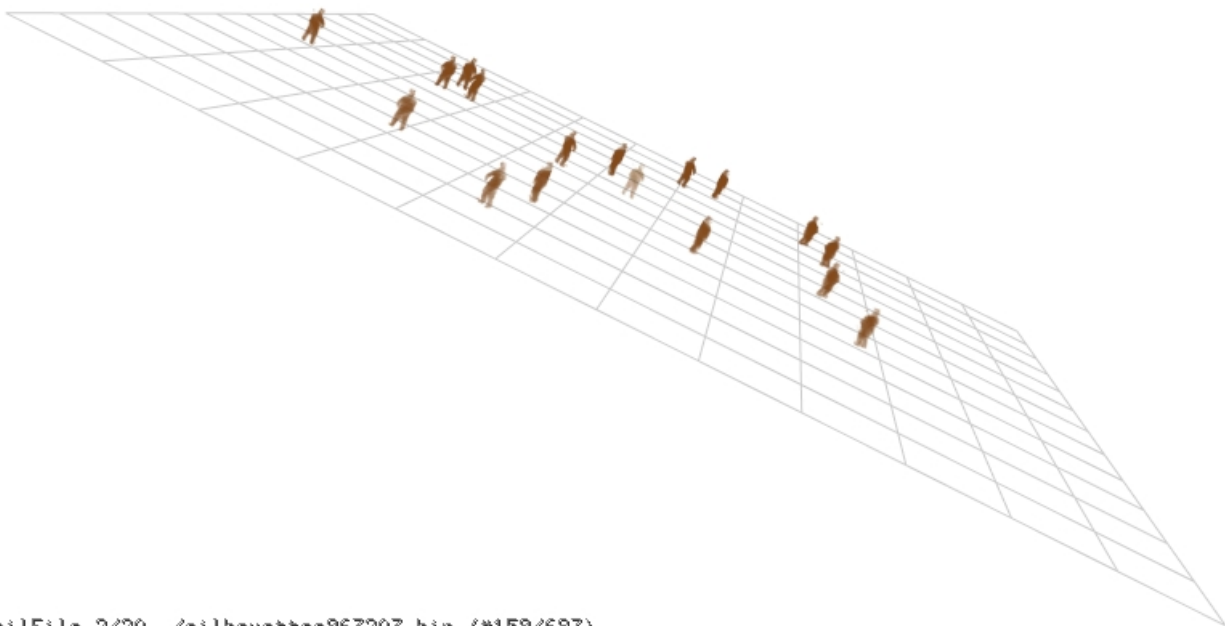
Au travers d'une expérience ludique, j'ai désiré donner une forme tangible aux gestes « acquis » en révélant à la fois leur normativité et leur singularité. Le dispositif ressemble assez fort à un protocole scientifique, qui n'est pas sans rappeler certaines expériences de psychologie expérimentale avec cette différence fondamentale qu'ici rien n'est à prouver. Je pars de l'hypothèse suivante : notre posture, nos gestes quotidiens, puisqu'ils sont acquis depuis longtemps, portent une signature de notre personnalité et si je suis amené à produire un geste inutile, un mouvement qui n'appartient pas au corpus de mes gestes appris, il est probable qu'il porte aussi ma signature. Les rapports sociaux sont le résultat de beaucoup de gestes appris très tôt. Les mouvements quotidiens qui permettent de s'insérer

dans la société – marcher, ouvrir une porte, saluer quelqu'un etc. – se sont ancrés comme des réflexes jusque dans nos postures corporelles. Les physiologistes nous enseignent que le corps, dans la marche, minimise les efforts demandés aux muscles et à l'ossature. De même les raccourcis de pensée, au risque d'apparaître comme un conditionnement normatif, sont néanmoins indispensables – on ne doit pas réapprendre le langage avant de parler – tous ces raccourcis s'accumulant par couches successives à différents niveaux de profondeur, sculptent ainsi la personnalité par la stratégie que chacun a adoptée pour « résoudre » ce qui est apparu à l'époque comme un problème. Les impératifs d'efficacité de la société imposent cette construction hiérarchique de réflexes ergonomiques dans tous les domaines d'activité humaine et offrent rarement l'opportunité de les questionner.

L'idée du ludique doit être vue dans toute sa profondeur : j'ai réellement conçu le dispositif immersif comme un jeu. Par sa gratuité et son improductivité, le jeu est une des modalités qui permette d'interroger ces automatismes en créant les conditions de leur apparition. Notons que les jeux proposés par la société marchande sont souvent emprunt, dans le meilleur des cas, d'une grande consanguinité, dans le pire, d'une manie obsessionnelle pour des thèmes machistes et guerriers, comme c'est le cas pour les jeux vidéo de large audience, dont les noms sont évocateurs : Resident Evil, Doom, Metal Gear Solid, Tomb Raider... Ces jeux contribuent finalement à renforcer les automatismes en question et amènent uniquement sur le terrain du divertissement. Ils n'apprennent rien ni à leur joueur ni à autrui. A l'opposé, une question d'apparence ludique peut devenir la pierre inaugurale d'un monument conceptuel (je pense par exemple à certaines conjectures mathématiques qui tiennent pendant des siècles). Au delà de sa gratuité, le jeu intervient aussi comme modèle pour concevoir l'oeuvre. Ses règles précises engendrent un sous-univers de celui dans lequel il s'insère et créent au sein de ce nouvel espace les conditions de l'émergence. S'il est tentant d'emprunter le concept d'émergence à la théorie des systèmes, remarquons que dans le jeu elle s'incarne au travers d'une performance et que la présente installation est un jeu dont l'objectif d'atteindre à l'équilibre est en réalité prétexte à cette performance.

Les expériences de Marey et de Muybridge ont conduit il y a un peu plus d'un siècle à la naissance du cinéma. J'aime à croire que son équivalent tri-dimensionnel est en gestation mais j'observe que, contrairement au cinéma, qui a eu un peu de répit en son temps, le nouvel arrivant est déjà pris d'assaut par une industrie aux pouvoirs déshumanisants. Ici au contraire rien de grandiloquent, tout se passe dans une douceur lente et le petit monde virtuel qui s'ouvre un instant se peuple simplement de la trace sensible laissée par ceux qui y jouent.

Olivier PERRIQUET
Centro de Inteligência Artificial
Universidade Nova de Lisboa
2829-516 Caparica – PORTUGAL
olivier@perriquet.net
(+351) 96 53 777 00



silFile 2/20 ./silhouettes963203.bin (#159/687)