

Le théâtre des opérations

À propos des travaux de la série des *Disp*ⁿ, dispositifs d'image interactive sur le web et installations :

Sniper [1999], ***Ta garde*** [2000], ***D'autant qu'à plusieurs*** [2001]

C'est toujours seul, face à l'image, que se jouent les "Disp". Pour leur pleine réalisation, le spectateur y tient le rôle principal : c'est lui qui, par ses gestes, anime les images dont il fait l'expérience. La représentation est ici donnée avant tout comme un exercice de conscience.

"Sniper" nous place face aux images d'une séquence vidéo des quelques secondes de la chute d'une femme abattue par un Sniper. Ces quelques images sont extraites du film auquel ce travail fait écho : "Warshots" du réalisateur allemand Heiner Stadler. Chacune de ces images est découpée en vingt-cinq parties. À chaque fois que le spectateur survole l'une de celles-ci, il révèle la partie correspondante de l'image suivante. L'écran se compose alors de fragments de différentes images mettant sur un même plan des temps différents de la chute. Cette "profondeur de temps" devient l'objet de "la manipulation du spectateur". En position parallèle à celle du sniper, il se voit progressivement responsabilisé de la situation et prend toute la mesure de ses gestes.

Avec le dispositif "Ta garde", deux boxeurs se battent par images interposées. Côte à côte, celles-ci affichent un fond identique, dupliqué : une vue fixe sur le ring. Chacun des boxeurs progresse dans une de ces images. L'un évolue subrepticement dès que le spectateur survole l'autre par un mouvement de souris. Le curseur sur la droite de l'écran provoque une action du boxeur à gauche, puis c'est l'inverse. Cette mécanique une fois comprise reste pourtant contrariante : en déphasant geste et regard, elle n'est pas ergonomique. Droite, gauche, accélérer, peut-être est-ce une solution ? Chacun, tour à tour, est en action, le spectateur aussi. Un combat à trois se profile. L'injonction initiale, "Ta garde", à l'adresse d'un boxeur, puis de l'autre, se retourne progressivement : elle est tout autant destinée à cette "tierce personne", le spectateur. Mobilisé par le désir de rapprocher dans l'espace et dans le temps les deux protagonistes, de les synchroniser, le spectateur est pris dans une situation qui conditionne son geste. Mais, comme dans toute cette série de dispositifs, il est loin d'être plongé dans un environnement crédible ; le jeu de sa mise à l'épreuve n'est ici qu'entraînement à l'exercice de sa conscience.

"D'autant qu'à plusieurs" met en œuvre l'image de deux personnes assises l'une derrière l'autre sur un gradin. Tel un motif de papier peint, cette image est répétée, formant une foule. L'image est petite et ses couleurs sont un peu passées, il semble difficile de la dater, de la situer ou d'identifier l'un ou l'autre de ses figurants. Est-ce un document historique ? D'actualité ? De meeting politique ? D'événement sportif ?

D'abord fixe, l'image de foule s'anime au passage du curseur sur chacun de ses motifs : le premier personnage en arrière plan se met à applaudir. Puis, devant, le second se lève, s'agite et dresse vivement un bras. Le spectateur s'anime à son tour. Plus il déplace la souris et plus il fait réagir l'image, motif après motif, créant un mouvement de foule qui suit le mouvement de la souris : il forme une sorte de "ola" ou, selon l'interprétation, un "salut collectif et ordonné".

Si dans un premier temps la découverte ludique du procédé mobilise nos gestes et nous conduit à les organiser pour animer cette foule, assez rapidement ces mêmes gestes acquièrent une épaisseur, un sens qui nous prend à partie. L'ambivalence de ce mouvement de foule qui motive et intègre notre action nous interroge sur les pulsions qui traversent une situation collective et auxquelles il n'est pas toujours facile de résister. Mais, autant la situation est jouée, représentée, autant notre rôle y est central et fortement individualisé. Tout questionnement est ici à prendre à notre propre compte et non délayé dans une quelconque déresponsabilisation collective.

Ces trois dispositifs conditionnent les gestes qui viennent animer l'image. De part et d'autre de celle-ci sont mises en œuvre des stratégies de "manipulation" : prévoir pour que l'autre, le spectateur, s'active, actualise et manipule à son tour l'image. Pour mobiliser ce dernier, quelques hypothèses sont envisagées, des motivations affectives profondes pouvant se prêter au jeu des relations avec l'image. Ainsi, comme le propose Umberto Eco dans "L'Œuvre ouverte", peut-on "éveiller, par une attente frustrée, notre tendance naturelle à l'achèvement". Dès lors que cette fin n'est pas possible, la figure de référence étant la boucle, nos désirs de "complétude", d'animé ou encore de synchronisation peuvent être sans cesse relancés. Dans ces relations actives à l'image, il semblerait que le schéma traditionnel de la progression cinématographique, "situation-action", se conjugue avec celui de "déplaisir-plaisir". Si ces dispositifs provoquent des situations dans lesquelles le spectateur se voit progressivement responsabilisé en couplant son geste au désir de son regard, toute volonté de faire croire, ou plus encore, "d'immerger", est pourtant à révoquer. Les montages dans l'image, facteurs de manipulation, sont à ce titre parfaitement visibles. Au contraire, c'est un retour à soi qui est privilégié. Au jeu de prise en main de l'image par le spectateur succède un second niveau de lecture dans lequel nos faits et gestes sont à reconsidérer dans le dispositif qu'ils occupent. Ce dernier s'affirme et se donne à comprendre comme lieu de négociation avec l'image, cette place dans laquelle on opère et par laquelle l'emprise sur l'image peut se conjuguer avec une prise de conscience. C'est bien d'opérations, physiques et intellectuelles, dont il s'agit avant tout.

Ces propositions militent pour que le vaste théâtre des opérations, nos réalités, nous appartiennent et se substituent en tant que telles à l'idée résignée d'une représentation déjà donnée et toujours subie.

Samuel Bianchini - contact@dispotheque.org - <http://www.dispotheque.org>

Membre des laboratoires Creca (Centre de recherches d'esthétique du cinéma et des arts audiovisuels, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne) et Cedric (Centre de recherche en informatique du Conservatoire national des arts et métiers)

Essai publié en version anglaise, in catalogue "Iconoclash - Beyond the image wars in science, religion, and art", sous la direction de Bruno Latour et Peter Weibel, Éd. ZKM, Center for Art and Media, Karlsruhe, Germany, and Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, mai 2002, pp. 483-485, traduction Jian-Xing Too