

# ONIRISATION

## Installation audiovisuelle interactive et autonome

durée : 35'00 (extensible)

### Présentation :

Ce projet d'installation audiovisuelle propose d'entrer dans un monde d'images et de sons, à travers une exploration de l'inconscient, un voyage mystérieux grâce à une fabrique artisanale des rêves. Cette installation interactive, mixte et associe la vidéo, le son, et les arts plastiques.

L'idée générale est une mise en scène concrète et métaphorique, du processus naturel dans lequel nous sommes plongés chaque nuit, autrement dit le rêve, "ce résidu d'une curieuse activité psychique" (C.G. Jung) issu du sommeil paradoxal. On peut y voir une transposition dans une forme artistique résolument expérimentale des représentations mentales, à travers la projection des images vidéos.

Le contenu des images peut s'adapter à tous publics.

° L'aspect technique et matériel :

Il s'agit un assemblage d'éléments de matière métallique, plastique et bois, reliés à système informatique. Une des caractéristiques de cette installation est son échelle réduite, tout en revendiquant l'usage de matériaux de recyclage. Au centre de celle-ci, un personnage marionnettique apporte une dimension théâtrale et réunit autour de lui, d'autres objets motorisés dans un décor minimaliste. Cet ensemble modulaire d'objets créés, récupérés et détournés, ressemble à un cabinet de curiosités animé, via un dispositif électronique interactif et autonome. De nombreuses séquences vidéos et sonores sont jouées selon un scénario dont la logique non directionnelle donne à l'ensemble, un caractère d'œuvre ouverte. Tandis que d'autres séquences sont organisées et montées selon une trame narrative suggérée. Ainsi une partie de l'œuvre est jouée différemment à chaque fois au gré des actions d'un contrôleur mis à disposition du public.

### Principes et symboliques :

Les enjeux reposent sur la mise en scène de rapports paradoxaux tels que : *"Primitif / Technologie"*, *"Archaïsme / Modernité"*, *"Petit / Grand"*, *"Réel / Virtuel"*.

Cette installation propose de percevoir différents espaces/temps. D'abord, celui de l'environnement concret et réel, dans lequel évolue la marionnette et les éléments qui l'entourent, puis ceux, virtuels, diffusés par les haut-parleurs et le vidéo projecteur, qui offrent ainsi une forme d'immersion propre à l'installation.

Un contrôleur est mis à disposition du public, (une seule personne à la fois) qui devient ainsi partie prenante dans la diffusion des images et du son et qui participe aux mouvements de la marionnette. L'espace virtuel des médiums audiovisuels et l'espace réel, celui de la structure marionnettique, peuvent être considérés de façon

concomitante ou bien, séparée et indépendante, selon l'organisation et/ou les aléas du scénario.

Par ailleurs, cette installation présente un aspect "cybernétique"; un terme qui peut paraître anachronique, car il évoque une réalité technologique des décades 1950-60, (on pense à la "tour cybernétique" à Liège, de N. Schöffler) mais qui cependant me semble adéquat pour caractériser la mise en œuvre de ce système d'asservissement et de gestion de commandes semi-automatisées.

Cependant, j'ai précisé en amont, l'emploi de matériaux de récupération et d'objets trouvés; cette approche dans l'esprit du *bricolage* (notion définie par C. Lévi-Strauss dans la "Pensée sauvage") a présidé la conception plastique et une partie de la réalisation audiovisuelle. Et par ailleurs, le recyclage est l'expression d'une éthique personnelle que je tends à partager et à insérer quand je peux, dans mon travail artistique.

De même, l'idée de recyclage se décline ici sur la notion "d'objets trouvés", qui caractérise aussi quelques-unes des séquences vidéos; dans le jargon du cinéma expérimental, on parle de "found footage" qui fut largement exploité par les dadaïstes à leur époque.

Cette installation révèle dans son titre un intérêt explicite pour le monde du rêve. En effet, une partie du contenu vidéo propose des plans séquences qui sont diffusés, selon un principe de sélection quasi aléatoire, qui abolit tout lien de cause à effet logique. La diffusion sonore répond au même principe d'apparitions spontanées et imprévisibles, ou bien au contraire, elle peut suivre un scénario écrit au préalable suggérant un sens. L'ensemble de l'installation implique qu'elle soit plongée dans un lieu obscur, telle une salle de cinéma. Ce mécanisme "vivant" en temps réel se veut une imitation de celui qui s'apparenterait à la production des rêves.

### **Description de l'installation et fonctionnement:**

Ce projet se concrétise grâce à un partenariat avec le SCRIME (Studio de création et de recherche en informatique et musique expérimentale en lien avec l'université de Bordeaux). Ainsi, en tant qu'artiste associé, je bénéficie de l'expertise et de l'aide de techniciens polyvalents qui ont permis la mise en œuvre d'un dispositif mécatronique (alliant mécanique, électronique et informatique) qui anime une marionnette rudimentaire à mi-chemin entre automate et robot. Une carte Arduino (microcontrôleur), couplée à des actionneurs (moteurs, servomoteurs) et capteurs (son et image), est pilotée par un logiciel (séquenceur OSSIA-score développé au SCRIME).

Sur le plan esthétique, l'ensemble forme une sculpture dont les influences font penser à des artistes comme, F. Melotti, A. Calder et V. Takis entre autres.

Voici une liste non exhaustive des éléments, toutefois représentative :

- Tige métallique, rayons de roue, rondelles et boulons.
- Fil de fer et matière végétale pour la construction de la marionnette
- Ventilateurs et servomoteurs
- Carte électronique Arduino

- Système de diffusion audio (stéréo)
- Vidéoprojecteur
- Microphones + webcam
- Éclairage avec un pad Led
- Ordinateur + contrôleur

L'installation en soi n'est donc pas imposante, elle ne dépasse pas un mètre carré au sol. Cependant, il est nécessaire de placer l'installation dans un espace permettant de diffuser du son et de l'image en grand format.

La grande partie des sons et des vidéos est fixée, écrite déjà sur support. En revanche, une autre partie est capturée, prise sur le vif, en temps réel par des microphones et une caméra miniature. Lorsque le scénario le permet, le spectateur peut à l'aide d'une surface de contrôle, orienter la prise de vue, combiner et lancer des séquences vidéos réalisées et montées au préalable; celles-ci viennent s'insérer à la façon d'une réminiscence dans le flux continu de la capture, et en d'autres moments, des fragments séquentiels plus construits sont diffusés, cette fois-ci sans contrôle aucun de la part du public. Ainsi se déroule un scénario complexe, fait d'événements ne répondant à aucune nécessité chronologique, car l'ensemble évolue à la fois au gré des manipulations du spectateur/manipulateur et d'autres éléments audiovisuels hasardeux qui surgissent, contenant une certaine logique narrative. Le principe de mise en scène est donc dynamique, il en découle une singulière dramaturgie.

Les séquences vidéos, à quelques exceptions près, n'incluent pas de jeu de comédiens à proprement parler, bien que des figures, des silhouettes humaines y apparaissent. Les sujets sont multiples; souvent ce sont des éléments naturels mis en scène (eau, feu etc), des organismes vivants (animaux , insectes etc). La majeure partie des séquences ont été tournées en voyage puis à Bordeaux; pour autant la ville n'y est pas présente stricto sensu. Le propos est de fabriquer en images et sons, un monde en dehors des repères convenus et connus.

Enfin, vient s'ajouter, un système d'éclairage pour faire des ombres portées qui prolongent, et démultiplient la présence physique de la sculpture; cette dimension spatiale suggère comme un écho visuel de la présence du son, qui en soi est aussi une manière d'occuper et de redessiner l'espace diffusé par les haut-parleurs; l'immatérialité de l'ombre répond à celle du son et de l'image, et par conséquent participe de l'unité et de la cohérence de cette œuvre plastique et audiovisuelle.