

Analyse rhétorique de Dispergere Maiz

Dans le cadre du cours
EDM 3555-10 Rhétorique des médias interactifs

Par
Morin, Philippe

Baccalauréat en histoire de l'art (7075)

Université du Québec à Montréal
lundi 29 mars 2010

Table des matières

Introduction	3
Manuel Chantre, biographie et démarche	4
Contexte de production et diffusion de <i>Dispergere Maiz</i>	6
Genre	6
Structure	7
Fonctionnement	8
Figures	9
Opérations sur la perception	9
Synchroniques	9
Diachroniques	9
Opérations sur l'interprétation	10
Processus logiques	10
Processus non logiques	11
Commentaire critique	11
Conclusion	12
Annexe	xiii
Médiagraphie	xiv

Introduction

On m'a demandé de procéder à une analyse rhétorique d'une œuvre utilisant les médias interactifs. J'ai arrêté mon choix sur l'installation audiovisuelle immersive de Manuel Chantre, *Dispergere Maiz*. L'œuvre vidéo explore la thématique du maïs, ses représentations et ses symboliques à travers les époques et les sociétés tout en adoptant les méthodes d'un récit non linéaire.

Mon approche pour cette analyse sera bien entendu rhétorique, mais aussi sociologique et historique. Mon parcours en histoire de l'art m'a amené à considérer une œuvre à la lumière de la société à laquelle

l'artiste s'expose ainsi qu'en relation avec le bagage accumulé par l'artiste — son habitus selon Pierre Bourdieu. J'ai aussi le désir de documenter quelques pratiques artistiques qui restent à être légitimées en histoire de l'art de littérature francophone, du moins au sein de l'UQÀM. Dernière note méthodologique; au long de mon analyse rhétorique, j'appuierai mes idées directement avec l'œuvre et en rédigeant des descriptions, il me sera par conséquent impossible de fournir quelque référence médiographique que ce soit.

J'entamerai mon analyse par une biographie exhaustive de l'artiste Manuel Chantre. Par la suite, je présenterai l'œuvre plus en détail : son genre, sa structure et son contenu; puis je parlerai des figures de rhétorique qui sont employés dans *Dispergere Maiz*. Je terminerai par un court commentaire critique de l'œuvre.

Manuel Chantre, biographie et démarche

Manuel Chantre est un artiste numérique qui s'intéresse à l'anthropologie et l'histoire culturelle, ou plus précisément à « à la construction / dé-construction [sic] de symboles culturels afin de créer des univers aux atmosphères poignantes, hypnotiques et spontanées¹ ». Pour se faire, il subvertit les symboles et leurs significations afin de créer de nouveaux rapports parfois bouleversants ou angoissants. Il a une formation en anthropologie sociale et culturelle, puis possède aussi un baccalauréat en beaux-arts et électroacoustique de l'université Concordia. L'immersion, l'interactivité et l'interaction avec le public faisaient parties intégrantes de sa démarche même avant *Dispergere Maiz*. Pour cette raison, les quelques paragraphes suivants feront la description de la pratique diversifiée de l'artiste, mais aussi de la place qu'y occupe sa démarche anthropologique.

Il a participé à la conception sonore et musicale pour des projets de cinéma et de films d'animation; puis pour des films immersifs et des installations immersives et architecturales auprès de la *Société des arts technologiques (SAT)* ainsi qu'avec *Moment Factory*^{2,3,4}. Ces travaux étaient des collaborations entre artistes et chercheurs technologues. Il est intéressant de constater que la *SAT* cherchait activement durant la seconde moitié de la décennie 2000 à développer du contenu formaté pour les dispositifs immersifs qu'elle avait développés⁵. Quant à *Moment Factory*, il s'agit d'un studio de design multimédia, mais il est évident après un entretien avec Manuel Chantre que la compagnie donne aussi son aval à des projets artistiques à

plus hauts risques⁶7. Au fil de ces collaborations, l'artiste a côtoyé de nombreux dispositifs immersifs et il est fort probable que cela l'ait guidé vers le même genre de stratégie pour l'installation dont ils est présentement question.

L'artiste a aussi une pratique musicale sous le pseudonyme de *Taxi Nouveau* depuis 2004. Il se produit sur la scène « chiptune » au sein de laquelle la musique est créée à partir de consoles de jeux vidéo⁸9. Manuel Chantre utilise pour sa part des consoles portatives *Gameboy*, des cartes de souhaits modifiées et son ordinateur portable. Il est intéressant de noter l'interaction avec le public que requiert la performance musicale, une expérience que les artistes visuels n'ont pas nécessairement; tout comme la réutilisation forte de symboles culturels qu'opère ce genre musical et performatif. En effet, dans la musique « chiptune » actuelle, les artistes réinvestissent d'anciens modèles de consoles de jeux vidéo — dont la présence même sur scène est une réappropriation — pour créer leur musique et il n'est pas rare que certains citent littéralement la musique de vieux jeux. Il se crée alors un métissage entre des sonorités marquantes appartenant à un imaginaire collectif puis le style de musique contemporain adopté par le musicien. De plus, les concerts sont souvent accompagnés de vidéos assemblés en direct par un VJ ou tout simplement jouant en continu à partir d'un enregistrement; des vidéos qui citent souvent eux aussi l'univers ou l'esthétique des jeux vidéo.

En plus de « performer » en tant que *Taxi Nouveau*, l'artiste est aussi membre du collectif *Popcore*. Initialement, la formation comptait six membres (de 2006 à 2008), mais elle se réduit désormais à deux sous l'appellation de *Popcore Duo*. Le premier projet du duo a été le fruit d'une résidence de quelques jours à la *SAT* et d'un échange avec la Belgique lors du *Festival Transnumériques*. Depuis ses débuts, le groupe est décrit comme « un collectif de performance audiovisuelle et robotique qui soutient une esthétique de la subversion de symboles de la culture populaire¹⁰». Dans le groupe, Manuel Chantre récupère le maïs soufflé et en fait éclater pendant la performance, il utilise aussi ses cartes de souhaits modifiées et son *Gameboy*. Durant les spectacles à six membres, plusieurs appareils de la culture de masse étaient utilisés : des malaxeurs, des télévisions, des cellulaires, des poupées, etc. La notion d'interactivité et d'interaction avec le public était très présente dans ces performances. Dans *Popcore Duo*, les deux artistes lançaient des

poupées munies de senseurs dans l'auditoire et invitaient les gens à les maltraiter afin de moduler discrètement la musique de la performance.

Contexte de production et diffusion de *Dispergere Maiz*

Dispergere Maiz a été présenté en septembre 2009 à la *Société des arts technologiques* lors des *Journées de la culture*. Il s'agissait d'ailleurs d'une production issue d'un résidence d'été chez l'organisme.

Genre

Au-delà de la très générale appellation « installation audiovisuelle immersive et interactive », mais tout à fait nécessaire et aussi institutionnalisée comme le permet de constater une simple recherche sur le site Web du *Centre Pompidou*, l'œuvre de Manuel Chantre pourrait être classifiée dans les genres du film, voire de la docufiction, immersif et interactif et du récit non linéaire¹¹. Bien entendu, il ne s'agit pas de genres exclusifs aux arts numériques, mais ils spécifient suffisamment la nature de l'œuvre sans risquer une catégorisation artificielle et lourde par procédés, par exemple en venant préciser le type d'interactivité. Nous verrons d'ailleurs que l'interactivité est très discrète dans l'œuvre. Il s'agit d'un film, puisque l'expérience du spectateur est audiovisuelle et balisée à l'intérieur d'un certain temps, soit plus de sept minutes. De plus l'œuvre est scénarisée en ce sens qu'elle est divisée de manière à suggérer — suggérer; dans le cas d'un récit non linéaire — une histoire comme il sera démontré plus tard. Le spécifieur « docufiction », malgré qu'il soit un néologisme, peut bien qualifier l'œuvre. Chantre, par un travail d'anthropologue, documente les diverses significations et représentations du maïs. Il met en scène des réalités objectives à la manière d'un documentaire avec des plans sobres et désintéressés. Ses images ont même l'apparence de provenir de banques qui servent parfois au montage de documentaires, par exemple ses plans de champs de maïs ou d'allées de supermarché. L'élément de fiction vient uniquement de certains plans qui sont mis en scène de toute pièces, comme les scènes de laboratoire. L'immersion dans l'œuvre est concrétisé par les 24 écrans transparents qui la composent et parmi lesquelles les spectateurs déambulent à raison de cinq ou six à la fois. Le son est aussi ambiophonique. Le spectateur est happé par le contenu et l'espace extérieur à l'œuvre disparaît rapidement, mais il en sera question ultérieurement. La non-linéarité du récit, bien que divisé en thèmes, est assurée par le jeu de libre association faisant appel au souvenir auquel est convié le public en se

promenant dans l'œuvre. Le récit est donc celui que se fait le spectateur et est tributaire du vécu de ce dernier. De plus, la nature aléatoire de certains flux vidéos due à l'interactivité renforce l'aspect non linéaire.

Structure

Dispergere Maiz est divisée en quatre tableaux ou thématiques : d'abord une introduction; puis la thématique du maïs dans la culture populaire tel que représenté par des images de fêtes foraines, de cinéma, d'« épiluchettes de blé d'inde », etc.; celle du maïs en tant qu'organisme vivant et plante reconnaissable dans sa matérialité, représentée principalement par des champs de maïs, des tiges avec les épis, etc.; puis celle du maïs en tant que produit transformé ou modifié génétiquement, à l'aide d'images d'allées de supermarché, de laboratoires, de farines, d'usine d'éthanol, etc.. Ces informations proviennent d'un document audiovisuel de presse de l'artiste non publié.

Spatialement, l'installation est divisée par 24 écrans transparents répartis uniformément en huit colonnes de trois toiles de profondeur (voir la figure numéro un en annexe); quatre projecteurs projetant chacun deux canaux divisés, situés au centre de chaque côtés du carré imaginaire que représentent les toiles, entre les deux colonnes; huit canaux vidéos projetés sur les huit colonnes de; quatre tuiles imaginaires divisant l'espace centrale par le biais d'une lumière infrarouge, d'une caméra et d'un logiciel de traitement des mouvements; sans compter les espaces construits par les fragments de lieux projetés sur les toiles et les effets cinétiques produits par l'activation des écrans. Ces deux derniers points méritent d'être expliqué. Lorsque des espaces comme des salles de cinéma, des champs de maïs ou des étalages de conserves de maïs sont représentés ne serait-ce que sur deux colonnes, l'espace de représentation se transforme en espace de présentation, c'est à dire que le spectateur pourrait presque avoir l'impression de se trouver devant un étalage, une salle, etc., alors qu'en fait il ne se trouve que devant une multiplication de la même image sur plusieurs écrans. Quant aux espaces créés par la cinétique, ils tiennent surtout des propriétés réfléchissantes des écrans illuminées. La dernière portion de la vidéo est très mouvementée et rapide. Les colonnes s'activent et se désactivent en rotation ou suivant des motifs par paires ou quatuors. Il arrive que ces images ne soient que des gros plans et deviennent ainsi totalement abstraites en plus d'être présentées par stroboscopie. Tout ces éléments font que l'espace est parfois sculpté et défini (pour reprendre les mots du

document de presse de l'artiste non publié) par la lumière produite par les vidéos sans égard même au contenu. Le public en vient à perdre ses repères spatiaux.

D'un point de vue technique, l'œuvre peut être divisée en quatre modules : la captation du mouvement par la caméra et la lumière infrarouges, le traitement de la captation par EyesWeb, la gestion des flux audio et vidéo, de l'interactivité et de l'aléatoire par Max/MSP/Jitter, puis la projection et le son.

Fonctionnement

Avant d'élaborer sur les figures, il est nécessaire de clarifier le fonctionnement du dispositif. L'œuvre ne s'active d'abord que lorsque quelqu'un se présente au centre de l'installation. Autrement, elle est en veille et produit un son d'ambiance enveloppant. Dès cet instant, la bande sonore et la bande vidéo démarrent et suivent les tableaux/actes créés par l'artiste. Au sein du flux vidéo, pour chaque tableau, il existe plusieurs banques de séquences possibles qui sont sélectionnées selon la position relative aux tuiles imaginaires du spectateur au centre, ce qui inclut aussi la possibilité qu'il n'y trouve pas. Une fois une banque sélectionnée, seulement une sélection de vidéos choisies aléatoirement est présentée au cours du tableau. Ce qui signifie qu'en plus des libres associations que fera le spectateur, il a de fortes chances d'avoir des séquences d'images totalement différentes des autres visiteurs. Pour ce qui a trait à l'audio, il ne s'agit que d'une seule piste.

Figures

Indépendamment des thèmes abordés ultérieurement, on peut noter que ces derniers sont exprimés à l'aide de nombreux procédés qui donnent lieu à des figures particulièrement fortes. En voici un éventail.

Opérations sur la perception

Synchroniques

Il est possible de noter une figure d'alternance entre similarité et opposition dans la composition. C'est à dire qu'à certains moments du « récit », les 24 toiles représentent la même image. L'effet pour l'œil est extrêmement plaisant. À d'autres moments, différentes images sont représentées sur les toiles et cela crée un stress visuel. Ce stress est aussi présent dans le dernier tableau où les colonnes d'écrans s'activent par

rotation ou suivant des motifs à une très grande vitesse. C'est aussi avec ce tableau qu'il y a un changement radical dans le rythme du son, parce qu'autrement, la piste sonore n'alterne pas entre similarité et opposition, mais il en sera question bientôt.

Diachroniques

La figure diachronique principalement observable est l'opposition entre saturation et dé-saturation progressives. La figure s'exerce principalement dans l'esthétique sonore, mais est précédé par une figure de substitution. Au début, la piste sonore est calme et semble en construction, elle est ensuite remplacée par une piste rythmée, puis la première piste revient, cependant la deuxième piste est en adjonction avec elle, ce qui crée une saturation pendant un instant. Ensuite, tranquillement la piste rythmée s'estompe et la première commence à perdre en densité et tout redevient calme. C'est à cet instant qu'il y a substitution complète avec un nouveau rythme plus franc et saccadé. De manière générale, le visuel suit la même logique que le son : il semble plus fluide lorsque la piste l'est et il est saccadé et nerveux en même temps que le son. Par contre la vidéo n'est pas aussi nerveuse au moment de la saturation sonore, c'est plutôt à sa dé-saturation qu'elle recommence à vibrer laissant ainsi présager quelque chose (il s'agit de la substitution radicale qui vient immédiatement par la suite).

Opérations sur l'interprétation

Processus logiques

Sur le plan du contenu, la partition de l'œuvre a déjà été mentionnée. Il est cependant agréable de constater que les opérations jouant sur la perception viennent appuyer les changements de thèmes. En effet, les deux substitutions et la saturation indiquent les changements de tableaux.

Il y a aussi clairement un contraste entre le troisième et le quatrième tableau alors qu'un montre des images du maïs à l'état naturel, et l'autre à l'état transformé et modifié génétiquement avec des images teintées par la présence de l'homme.

Les deux figures sont aussi utilisées dans le son puisque les rythmiques qui reviennent ou qui s'opposent tels que décrit par d'autres figures sont en fait des thématiques sonores grâce auxquelles le

spectateur peut faire des liens.

Processus non logiques

Le premier processus identifiés est celui de la condensation. Il vient de l'utilisation de courts fragments vidéos qui restent malgré cela porteur de sens notamment de par l'agencement produit avec d'autres.

La dernière figure, mais non la moindre, est celle de l'association libre faisant appel aux souvenirs. Le visiteur fait ses propres liens entre les images qu'il voit. Il se peut très bien qu'il n'ait aucun souvenir d'« épluchette de blé d'inde » ou que le maïs lui fasse penser à la fête foraine ou la foire. Il se peut qu'il fasse un lien entre le maïs, le cinéma, l'éthanol et le mercantilisme. Ces exemples illustrent à eux seulement la puissance de l'association libre. Cette figure est accentuée par la nature interactive et aléatoire de l'œuvre.

Commentaire critique

L'aspect interactif de l'œuvre est de toute évidence très discret. Pour avoir participé à sa médiation auprès du public, il est clair que la majorité d'entre-eux n'étaient pas capable de saisir leur impact au sein de l'œuvre lorsqu'ils y étaient. Moi-même, lors de la présentation de l'installation, je n'étais pas conscient de l'ampleur de la modulation opérée par le spectateur. L'emphase dans les communication et l'explication de la non linéarité et l'ouverture du récit ont porté sur l'intérêt de l'artiste pour la libre interprétation, la subversion des représentation et ses symboliques; non sur l'interactivité.

Au-delà du problème de communication, reste le questionnement sur la transparence de la machine et de l'interactivité dans les médias numériques. Il revient vraiment à l'artiste de choisir le niveau de visibilité la machine et ce en restant cohérent avec sa démarche.

Conclusion

L'intérêt de Manuel Chantre pour l'anthropologie sociale et culturelle ainsi que pour l'électroacoustique transparaît aussi bien dans *Dispergere Maiz* que dans ses pratiques antérieures. Il a documenté l'histoire culturelle du maïs à l'intérieur d'une installation audiovisuelle immersive en utilisant des procédés narratifs empruntés à l'électroacoustique et au cinéma. Il n'est donc pas étonnant que l'on

retrouve des figures de rhétoriques en bonne quantité où forme et fond viennent s'appuyer mutuellement.

Annexe

Figure 1: Schéma des 24 écrans

Société des arts technologiques, Société des arts technologiques, http://www.sat.qc.ca/post.php?lang=fr&id=40&post_id=1805, 2009, consulté le 29 mars 2010.

Médiagraphie

Centre Pompidou, *Centre Pompidou*, en ligne, <http://www.centrepompidou.fr/>, 2010, consulté le 29 mars 2010.

Chantre, Manuel, *Manuel Chantre*, en ligne, <http://manuelchantre.com/>, 2010, consulté le 26 mars 2010.

Moment Factory, *Moment Factory*, en ligne, <http://www.momentfactory.com/>, 2010, consulté le 28 mars 2010.

Société des arts technologiques, *Territoires Ouverts*, en ligne, http://tot.sat.qc.ca/fabrique_introduction.html, s.d., consulté le 28 mars 2010.