

Texts about Manuel Saiz's work

Au seuil du visible.

Pour un dispositif critique de l'installation vidéo

Stéphanie DAUGET

Thèse de doctorat 2012

Laboratoire ARTES/ Université Montaigne, Bordeaux

Public Display of Affection

Chapitre 2 : Temps multiple et durée déployée

I Le temps de l'installation vidéo

Le temps du dispositif

(...) Ce phénomène de transmission directe de l'information visuelle par le dispositif technique vidéographique continue aujourd'hui d'être exploité par les artistes de l'installation vidéo pour prendre à parti leur public dans le déroulement de l'œuvre. Il s'agit cependant ici de s'attarder uniquement sur les usages à portée critique de ce phénomène de vision en temps réel. Rappelons que, s'il est facilement compréhensible que les expériences techniques sans d'autre fin que leur propre effet foisonnent à l'apparition du médium vidéo, il faut aujourd'hui respecter un contexte de création où l'évolution technologique ne justifie plus, nous semble-t-il, l'exposition pure de ses exploits. Aussi, pour illustrer ce propos, nous nous attarderons sur une œuvre vidéo installée contemporaine au dispositif simple qui, en même temps qu'elle rappelle la capacité du signal vidéo à agir en direct et à faire interagir l'œuvre avec son public, se donne pour objectif d'explorer le langage visuel médiatique. Elle permet au participant d'éprouver les limites de ce qui constitue son environnement réel et celles de l'investissement de cet environnement par la fiction de l'image.

Avec *Public Display of Affection*¹, Manuel Saiz² donne une occasion efficace au dispositif d'installation vidéo de rendre hommage au cinéma tout en questionnant ses propres caractéristiques et leurs effets sur l'instance de réception. Il combine l'installation vidéo et le *live art* en faisant de la participation du public le contenu de l'œuvre. L'artiste invite les visiteurs, en couple, à faire leur propre film comme à Hollywood dans les années 60, filmés par une caméra effectuant un mouvement rotatif tout autour d'eux, sur fond d'une musique qui marque un moment d'apogée dans la dramaturgie, celui du baiser. Le dispositif d'installation est constitué d'un podium rond entouré d'une structure en toile blanche circulaire montée sur quatre tasseaux. La caméra à l'intérieur tourne autour du podium et retransmet la séquence filmée de trente secondes, en direct, sur un moniteur à l'extérieur de la structure. Deux personnes se placent sur le podium, seules leurs jambes restent apparentes pour les visiteurs situés à l'extérieur de la structure. Ils s'embrassent sur la musique et leurs

¹ *Public Display of Affection*, Manuel Saiz, 2008. Installation vidéo performative. 1 caméra miniature fixée sur rail, structure circulaire en bois avec estrade centrale et écran circulaire, 1 ordinateur avec logiciel d'incrustation vidéo, 1 moniteur-écran, enceintes, durée aléatoire. Lain Art Gallery, New Castle (UK). DVD documentaire de l'installation, 4 min 54 s et DVD vidéo clips des participants, 6 min 31 s (Vtape, Toronto). Visionnés en novembre 2009.

² Manuel Saiz est un artiste espagnol installé à Londres et dont les vidéos et installations vidéo s'exposent à l'international depuis les années 80.

visages sont retransmis sur le moniteur. Cette pièce est offerte à ceux qui veulent manifester leurs sentiments en public sans pour autant s'exposer de manière frontale aux regards extérieurs. L'ingéniosité de cette installation au dispositif technique relativement basique, réside dans ce paradoxe qui consiste à offrir une sensation d'intimité aux participants en même temps qu'un espace d'expression publique. La réalité demeure dissimulée alors que son image s'expose en direct.

Public Display of Affection démontre avec quelle puissance l'image enregistrée agit comme un filtre fascinant pour le regard et conditionne les participants décomplexés par la virtualisation de leurs ébats pourtant visibles publiquement en même temps qu'ils s'y adonnent. Cette pièce permet au visiteur, comme le décrit Anne-Marie Duguet lorsqu'elle parle des caractéristiques du dispositif d'installation vidéo³, d'être fasciné deux fois : une première fois en tant que protagoniste de l'œuvre filmique, une seconde fois comme spectateur du dispositif qui génère et expose son expérience d'acteur de l'œuvre. Si l'œuvre de Manuel Saiz peut faire sourire (dans le bon sens du terme), elle explore aussi avec une rare efficacité l'impact que peuvent avoir les images médiatiques sur l'individu, en tant que reflet direct de son environnement. La scène de *Public Display of Affection* joue avec cette frontière souvent mal intégrée entre l'évènement réel et sa transmission en temps réel qui risque alors d'être assimilée à cette réalité. L'œuvre donne bien plus qu'un espace de liberté et de jeu à son public, elle lui donne surtout et avant tout la possibilité d'éprouver cette frontière. La dimension précaire de cette toile trop courte semblant négligemment tendue pour un camouflage partiel de l'action réelle, est en fait une stratégie judicieuse pour conserver, dans l'espace de réception des images enregistrées, les indices visuels de la réalité qui génère ces images et dont elles restent, même si elles la redoublent simultanément, résolument distinctes. Manuel Saiz, dont les considérations portent tout autant sur sa condition d'être humain que sur son rôle d'artiste, expose ici le dispositif de l'enregistrement en temps réel et ses effets sur un échantillon représentatif de la société occidentale contemporaine.

Buffer

Chapitre 2 : Temps multiple et durée déployée

I Le temps de l'installation vidéo

Le temps de la circulation

(...) En 2008, Manuel Saiz, auteur de l'installation *Public Display of Affection* précédemment évoquée, réalise *Buffer*⁴, une œuvre en deux temps présentée au centre d'art contemporain Matadero de Madrid. Le *buffer* est à l'origine un espace technologique de mémoire sur ordinateur dans lequel les informations arrivent en vrac et qui les trie et les restitue de manière adéquate. L'artiste réalise une version du *Buffer* à échelle humaine et dans

³ Anne Marie Duguet, *Déjouer l'image*, op.cit. introduction.

⁴ *Buffer*, Manuel Saiz, Installation vidéo, Espagne, 2008. vidéo d'une performance dans l'espace public, XDCam, 3 min, couleur, sonore + (2^e temps de l'œuvre qui n'est pas toujours présenté) installation *in situ* avec projection de la vidéo et installation dans l'espace de projection de la structure architecturale utilisée pour la performance. Vidéos de la performance et de l'oeuvre vidéo installée visionnées sur DVD chez VTape, Toronto, 2009.

l'espace urbain comme métaphore des interactions entre les services publics et la population. La sculpture élémentaire servant de base à la première étape de l'œuvre montre la structure de base normée de ces situations. Elle est constituée d'un long bloc de briques avec une porte à chacune de ses extrémités. La première séquence de *Buffer* consiste en une performance dans l'espace public où un groupe de personnes entre en masse dans le bloc et en ressort par l'autre bout une par une, disciplinées et à intervalle régulier. Dans l'espace d'exposition du Matadero situé dans d'anciens abattoirs (d'où son nom en espagnol), l'artiste projette une vidéo de la performance accompagnée de la sculpture d'origine que le visiteur peut expérimenter à son tour.

En pénétrant la structure de briques, les nombreux battements sonores présents sur la vidéo s'expliquent : le bloc est en fait habité par un long couloir composé d'un enchaînement de portes qui claquent sur notre passage, provoquant un inévitable geste mécanique et répétitif pour celui qui veut franchir l'intégralité de la sculpture. Il découle de cet acte répété dans un lieu confiné, une sensation aigüe de contrainte du geste et d'aliénation progressive de l'esprit. L'architecture et l'atmosphère du Matadero qui se présente comme un grand hangar ponctué d'un alignement de piliers en briques se prêtent à merveille à la trame d'action et à la puissance métaphorique de la mécanique de l'œuvre. Si cette installation vidéo explicitement dénonciatrice vis-à-vis d'un système social normé ne participe pas de l'élaboration du territoire d'émancipation pour l'instance spectatorielle en opérant une trouée dans le régime visuel totalitaire, son dispositif interactif traite pourtant directement des méfaits d'un passage ménagé pour les actants de l'œuvre destiné non plus à leur ouvrir un champ de liberté d'action mais à opérer un contrôle rigoureux sur leurs déplacements et sur leur esprit. Si l'œuvre de Manuel Saiz procède pourtant à la libération de son spectateur, ce n'est pas directement par le sujet du pouvoir aliénant auquel elle s'attaque, mais grâce à son double déroulement qui crée d'une manière singulière le déploiement spatio-temporel d'une ouverture critique sur son propre dispositif d'action : l'artiste fait le choix d'exposer les coulisses de son propre méfait. Il donne accès au visiteur de l'installation à l'intérieur de sa structure, opérant ainsi une coupe dans l'action jouée à l'écran. Si la performance filmée se suffit à elle-même en ce qui concerne le pouvoir dénonciateur de *Buffer*, le dispositif d'installation pousse plus profondément le visiteur vers une prise de conscience de son positionnement dans le phénomène de contrôle rejoué par l'œuvre. Le lieu d'exposition brut et sombre, la sculpture écrasante et les claquements mécaniques de la projection déplient un autre versant de l'œuvre fondé sur une dialectique du vide et de l'absence qui, plus que la vision de l'abrutissement performé par les participants de la vidéo, révèlent sa condition d'individu empêché et impuissant au spectateur. Il s'agit bien alors d'un territoire où, au-delà de l'énonciation de son engagement critique par l'image, la trace et la perte du visible libèrent davantage l'activité critique de celui qui l'arpente.

Manuel Saiz désacralise la puissance technologique pour effectuer une critique de la mécanisation de la vie quotidienne en réalisant le schéma vivant d'un processus habituellement dévolu à la machine contemporaine souveraine qu'est l'ordinateur. Il rétablit, à l'ère de la vie au virtuel, une forme d'interactivité fondée sur une activité humaine ancrée dans le réel.

Là où le terme d'interactivité ne peut plus aller sans une pensée immédiate pour sa forme technologique, il convient d'interroger de plus près les pratiques de l'installation vidéo qui, plutôt que de servir l'égo d'artistes décidés à briller au travers de l'exhibition purement séduisante des progrès techniques de leur temps, servent de champ d'expérimentation sans cesse renouvelé à leurs créateurs alors soucieux des effets de ces formes interactives sur l'individu. Grâce aux propos d'un artiste dont la pratique vidéo expérimentale se situe à la

pointe des technologies, nous tenterons ici d'avancer dans les méandres des environnements virtuels et de démontrer que, au-delà de tout procès à l'encontre de cette « contamination virtuelle »⁵ du réel, il est essentiel de mettre constamment à l'épreuve les points de contact physiques et conceptuels entre le spectateur et l'œuvre technologique interactive. Ces points de contact débordent de plus en plus le cadre de l'expérience esthétique et modifient la relation de l'individu à son environnement réel.

⁵ David Rokeby, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », dans *Interfaces et sensorialité*, Louise Poissant (sous la direction de), Esthétique des arts médiatiques, Collection Esthétique, Presses de l'Université du Québec/ Université C.I.E.R.E.C/Publications de l'Université de Saint Etienne, 2003, p.93.