À l'épreuve

**N° 5 | 2018**
**Habiter**

# Dispositif interactif, jeu vidéo, installation et performance. Mouvement des images et gestes multiples

***Nathalie GUIMBRETIÈRE***

**Édition électronique :**
**URL :**
https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-5/2729-dispositif-interactif-jeu-video-installation-et-performance-mouvement-des-images-et-gestes-multiples
**DOI :** numerev_2099
**Date de publication :** 18/02/2018

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : GUIMBRETIÈRE, N. (2018) Dispositif interactif, jeu vidéo, installation et performance. Mouvement des images et gestes multiples. *À l'épreuve*, (5). https://doi.org/10.34745/numerev_2099

L’objet de cet article concerne deux productions plastiques, une performance et une installation, ainsi qu’un *workshop*avec des étudiants de l’Institut Supérieur des Arts de Guinée (ISAG) à Conakry. Ces recherches constituent une partie de mon matériau de travail pour ma thèse intitulée « Implications politiques du geste en temps réel. L’atelier en partage ».

---

**Mots-clés :**

---

L’objet de cet article concerne deux productions plastiques, une performance et une installation, ainsi qu’un *workshop*avec des étudiants de l’Institut Supérieur des Arts de Guinée (ISAG) à Conakry. Ces recherches constituent une partie de mon matériau de travail pour ma thèse intitulée « Implications politiques du geste en temps réel. L’atelier en partage ».

Cette réflexion s’inscrit dans plusieurs champs d’études ; j’interroge mon travail en croisant les approches et les disciplines : art, philosophie, esthétique et anthropologie. En tant qu’artiste et chercheure, ce double positionnement me permet de mêler une approche théorique universitaire et ma pratique plastique au sein d’une démarche poïétique.

Ces trois expérimentations artistiques cherchent à articuler humain, art, jeu, *design*, technologies numériques et performance, en questionnant les articulations artistiques et esthétiques entre ces champs de recherche. Mettre en relation l’art avec le *design*et les outils numériques me permet d’étudier leurs rapports sous l’angle des enjeux historiques et actuels. J’interroge, je cherche à rendre dynamique la question d’un partage possible d’une expérimentation sensible critique avec d’autres. Conjoindre fond et forme me permet de donner à lire le projet de l’artiste dans la matière même du dispositif.

Un des dénominateurs communs entre ces trois projets est l’exploration des liens qui existent entre le dessin à la main, le numérique et la dimension ludique dans la narration. Comment combiner ludique et narrativité pour interroger les normes sociales à l’aide des dispositifs technologiques ?

Réfléchir à la restitution à l’usage des communs des dispositifs est donc l’enjeu de mon travail de recherche[1]. S’attacher aux conditions d’émergence des dispositifs et aux

gestes et usages associés, c'est vouloir considérer l'individu comme participant à la création collective. Aliénés par ces dispositifs, qui modèlent et contrôlent à l'insu de l'individu contemporain, il semble propice d'envisager une réappropriation pour combattre ainsi les processus de désubjectivisation qui s'ensuivent.

La question du geste en temps réel soulève celle de la perception du temps. Il s'agit moins de temporaliser la durée du geste que de penser le temps réel, le contexte du geste performé. Mais quel assemblage de gestes pour donner du sens ? Comment l'écart, la tension, mais aussi la rencontre entre le geste « expert » de l'artiste en contexte de performance et celui « amateur » de l'individu qui interagit avec l'installation peuvent-ils répondre à cette question ? Si le geste de l'artiste induit un contrôle, ou tout du moins une contamination de l'artiste sur le spectateur, on s'interrogera sur le degré de domination de la technologie dans l'œuvre réalisée.

Ce geste en temps réel ouvre un autre champ de pratique et de réflexion : l'interactivité. Croiser ce dernier avec le concept de dispositif m'amène à explorer ce qui touche au discours (Foucault), ce qui décide de la valeur de l'usage donnée à cette interactivité en contexte artistique. Le geste en temps réel permet de montrer les choses en train de se faire, de mettre l'atelier en scène et en partage.

# Dispositif, action, jeu et lieu.

## *Dispositif*

Revenons sur la notion de dispositif. Cette notion est employée dans *Surveiller et punir*(Foucault, 1975), pour souligner que l'art de gouverner des situations d'urgence et des comportements indésirables s'appuie sur des agencements relationnels, des rencontres d'objets sociotechniques, humains et non humains, discursifs et matériels. Ceux-ci s'articulent à des mécanismes adaptés pour maximiser les effets des objectifs stratégiques qui en découlent. En 1977, Foucault précisait :

> Ce que j'essaie de repérer sous ce nom, c'est, premièrement, un ensemble résolument hétérogène, comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, de lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques, bref : du dit, aussi bien que du non-dit, voilà les éléments du dispositif. Le dispositif lui-même, c'est le réseau qu'on peut établir entre ces éléments[2].

Cet ensemble hétérogène, composé d'éléments immatériels, est révélé par la création d'éléments techniques, qui vont de la programmation à la construction d'éléments physiques, tangibles. La pensée conduit au geste et au *design*.

Ces dispositifs, au sens de « machines à faire voir et à faire parler[3] » ainsi que les

éléments qui les composent, proposent, avec le *poïen*en temps réel, de faire réfléchir aux champs de force qui parcourent les liens dans la ville et dans la société. Ils cherchent à mettre en exergue une nécessaire prise de conscience du pouvoir de tous les dispositifs numériques liés à une phase de développement extrême du capitalisme, qui aboutissent à une aliénation politique, sociale et écologique.

À l'instar d'Agamben qui explique que la confrontation des individus aux prises avec un objet technique peut être une manière d'opérer un changement de nature de l'action à l'insu de l'utilisateur, la revue *Tiqqun*déconstruit et dévoile ce qui se passe entre un usager du métro et les portillons d'accès.

> Face à tout dispositif, par exemple, un portillon d'entrée du métro parisien, la mauvaise question est : « à quoi sert-il? », et la mauvaise réponse, dans ce cas précis : « à empêcher la fraude. » La question juste, matérialiste, la question métaphysique-critique est au contraire : « mais que fait, quelle opération réalise ce dispositif ? » La réponse sera alors : « le dispositif singularise, extrait les corps en fraude de la masse indistincte des en les forçant à quelque mouvement aisément repérable [...] Ainsi, le dispositif fait exister le prédicat , c'est-à-dire qu'il fait exister un corps déterminé en tant que fraudeur. » [...] C'est ainsi que le dispositif « portillon anti-fraude » réalise le prédicat « fraudeur » plutôt qu'il n'empêche la fraude. Le dispositif produit très matériellement un corps donné comme sujet de prédicat voulu[4].

Dans le cadre de dispositifs plastiques, se pose la question de la manière dont chacun se positionne face à eux physiquement, du champ d'action laissé possible, et dans quelle mesure cet espace est laissé à discrétion de l'individu ou est mené implicitement par l'artiste.

En élargissant l'étendue sémantique de ce mot, *dispositif*, Agamben arrive à l'idée de profanation, en partant de l'analyse du fait religieux. Ce terme vient rejoindre l'idée d'une croyance dans le numérique et une réappropriation, une restitution à l'usage commun de ce qui a été séparé et divisé.

Cette croyance dans le numérique, pour être bousculée, déstabilisée, nécessite de s'attaquer non pas en premier lieu aux dispositifs, mais bel et bien à la manière de faire et de créer. La recherche-création spécifique à la recherche en art est un terrain d'expérimentation prédisposé pour interroger à deux niveaux l'utilisation du numérique : pour l'artiste et pour l'usager. En mettant en scène, mais aussi en déconstruisant, tout en proposant de reconstruire, des contre-dispositifs sont créés, en tant qu'espace de faire/de pensée commune. Ainsi ce ne sera pas une autre image en laquelle croire qui sera donnée, mais au contraire les moyens de construire des images, complètes, inachevées, uniques, collectives, fragiles, vivantes.

Ce qui nous mène au deuxième champ théorique, celui de l'action.

## *L'action*

Hannah Arendt dans *La Condition de l'homme moderne* (1983) décrit l'action comme appartenant à la « vie active ». Elle reprend ainsi la distinction antique entre action et contemplation, mais cette fois-ci avec la volonté de donner une place à l'action qui ne soit pas antinomique de la contemplation. Ce qui rend spécifique cette action, c'est qu'elle appartient au domaine public.

L'action permet alors de communiquer avec autrui, de participer en tant qu'individu libre à la construction d'histoires collectives, et n'est en aucun cas un échange de biens matériels. « Au cœur de toute son interrogation [celle de Hannah Arendt] sur l'action est lovée la question des rapports de l'action et de la pensée, autrement dit de la politique et de la philosophie, en d'autres termes la question des rapports de la recherche du sens et de l'insertion du sens dans le monde commun[5]. » explique ainsi Renée Le Boulanger.

Peut-on donner au numérique, au jeu vidéo, à la performance, une fonction autre que le contrôle pour envisager la possibilité d'une certaine émancipation des individus ? Comment fabriquer des objets, des jeux qui donnent envie de faire, de s'approprier des techniques, des manières de raisonner ? Est-il possible de donner une alternative à l'usager (entendu comme dans le concept de société du spectacle de Guy Debord), afin de lutter contre un état de passivité traduisant une idée de résignation ?

« Autrement dit, la seule et unique propriété de l'être humain, la seule chose qui lui appartienne entièrement, c'est sa capacité d'agir librement[6]. » Le geste, visible ou vécu, intervient comme premier niveau d'interaction avec l'œuvre. Permettre aux usagers d'utiliser les mêmes outils que moi sur scène, de jouer avec, est une manière de se jouer de la technologie, de la détourner. Le geste lui-même peut être mis en valeur, en le sortant du cadre, en rendant visible le hors-champ idéologique lié à la technoscience.

Le travail sur les angles d'attaque, d'approche est ainsi revendiqué pour réfléchir à une écologie du geste liée au *design*de l'objet, à l'aspect du dispositif artistique. La performance fait partie des images partagées, au même sens que le photographe appartient à la photographie qu'il a capturée. Elle permet d'engendrer de nouveaux gestes permettant de découvrir les dispositifs à l'œuvre dans l'architecture des corps et des espaces contemporains. Ce serait donc dans les usages avant tout qu'il faut rechercher une pratique de la liberté pour lui permettre d'exister. La pratique, plus que le cadre, permet de travailler le concept de liberté.

> Je ne crois pas [...] à l'existence de quelque chose qui serait fonctionnellement – par sa vraie nature – radicalement libérateur. La liberté est une pratique. [...] Une fois encore, je pense qu'il n'appartient jamais à la structure des choses de garantir l'exercice de la liberté[7].

L'action permet en quelque sorte de *se mettre à*. Derrière ces mots une pluralité d'actions s'ouvre : se mettre à échanger, à regarder, mais aussi à fabriquer. Le *faire*devient ici un moyen d'expérimenter, et par là même d'apprendre. Ainsi on pourrait tenter de mettre en place une néguentropie sensible, pour parer à l'immanente entropie du système capitaliste mondialisé. Permettre aux individus de réorganiser leurs besoins, leurs attentes, collectivement et non de céder à l'individualisme avec ses intérêts particuliers tel qu'il nous est imposé culturellement.

Ces recherches, ces essais, ces tentatives artistiques de trouver une forme au message, une manière de faire, sont liés à une *praxis*propre à l'exploration, à la narration, et à une forme de jeu, tactique, politique, qui peut être mis en place dans ces dispositifs plastiques.

## *Les jeux (jeux vidéo, jeux de plateau et jeux musicaux)*

Ce qui mène au troisième champ de recherche théorique auquel je m'attache, qui est le concept de jeu(x). Par le jeu et la narration je cherche à juxtaposer, ou plutôt à faire travailler ensemble ce que permet, ouvre comme possibilités nouvelles les technologies numériques, dans un objectif sensible et critique.

Jeu(x) et politique sont étroitement liés. Guy Debord, dès ses premiers textes et la création de l'Internationale Situationniste, s'intéresse à l'art de la guerre, à sa stratégie dans l'optique de détourner les mécanismes/mécaniques militaires. Il conçoit *Le Jeu de la guerre*, un wargame, avec Alice Becker-Ho :

> L'ensemble des rapports stratégiques et tactiques est résumé dans le présent *Jeu de la guerre*selon les lois établies par la théorie de Clausewitz, sur la base de la guerre classique du XVIII[e]siècle, prolongée par les guerres de la Révolution et de l'Empire. […] On peut dire du Jeu de la guerre qu'il reproduit exactement la totalité des facteurs qui agissent à la guerre, et plus généralement la dialectique de tous les conflits[8].

Rapports de force, relations stratégiques, Debord propose de jouer pour mieux comprendre. Le jeu devient lieu de réflexion et de partage entre *poïen*, le faire, et le politique. Inventer et expérimenter des mécaniques ludiques permet de construire des situations, de réinventer les règles pour introduire un recul par rapport à une doxa, de créer un espace et un temps pour une « possibilité de faire » *a contrario*d'une passivité consumériste d'une pensée toute faite « prête à l'emploi ». Dans un article de février 1957, paru dans la revue surréaliste *Médium*, André Breton évoque Johan Huizinga, et la possibilité de « voir de la poésie dans la réalisation humaine d'une exigence ludique au sein de la communauté[9] ».

Il est intéressant de noter que ce jeu a été repris sous forme vidéoludique, sous le même nom, *Kriegspiel*[10], par un collectif d'artistes américains. Le jeu est *open source*,

c'est-à-dire que le code est accessible et librement modifiable. L'apparition d'une contre-culture vidéoludique, avec l'*art game* et le *game art*, permet de développer une action subversive à l'aide du matériau jeu vidéo, de remettre en question les codes et les standards vidéoludiques établis. Un lien très fort existe avec l'art-jeu de Fluxus, comme décrit en 1961 dans le manifeste de George Maciunas. Les modalités de l'expérience – règles, mécanismes de jeu, buts – et les caractéristiques formelles, sont conçues selon un parti pris esthétique et plastique affirmé et revendiqué. Les artistes de Fluxus vont jouer sur les décalages et les recadrages de la vie ordinaire de tout un chacun, pour en révéler les mécanismes de fonctionnement et d'aliénation par l'irruption d'un élément perturbateur. Ils font ainsi émerger à la conscience la possibilité de se réapproprier sa propre vie en produisant du lien social.

Ce jeu social, c'est aussi de l'écoute. Dans mon travail, une première écoute est liée à la musique elle-même, au travail des musiciens avec qui je crée, mais cette écoute englobe également une écoute de l'autre, notamment en improvisation collective, pour créer un dialogue vivant, sur l'instant. Celui-ci ne naît pas de nulle part, il est le fruit d'un long travail personnel et se développe dans un second temps avec l'autre improvisateur.

La technologie sert de jeu pour l'improvisation. C'est une manière d'écrire. Elle n'est qu'un outil de plus pour engendrer de nouvelles formes. La technologie permet une archive vivante, avec la modélisation d'un geste qui évolue. En duo avec un musicien-compositeur, je me trouve au plus proche de la production même de l'image.

Comme nous allons le voir dans la suite, ce jeu existe dans un espace-temps : celui de la performance, et de son lieu de performation.

## *Lieu, espace et écologie (paysages)*

Que ce soit dans le fait d'aller chercher des images en Islande et à la Réunion, ou dans le fait de partager des pratiques lors d'un *workshop*en Guinée, une nécessité me pousse à aller à la rencontre d'autres paysages, d'autres lieux. Se confronter à d'autres cultures, à d'autres manières de penser et de faire permet de sans cesse remettre à l'ouvrage mon positionnement en tant qu'artiste et en tant que chercheure.

Je travaille en ce moment autour du concept d'hétérotopie de Michel Foucault, notamment ce qu'il nomme les hétérotopies partagées.

> Il y a donc des pays sans lieux et des histoires sans chronologie ; des cités, des planètes, des continents, des univers, dont il serait bien impossible de relever la trace sur aucune carte ni dans aucun ciel, tout simplement parce qu'ils n'appartiennent à aucun espace. Sans doute ces cités, ces continents, ces planètes, sont-ils nés, comme on dit, dans la tête des hommes, ou à vrai dire dans l'interstice de leurs mots, dans l'épaisseur de leurs récits, ou encore dans le lieu sans lieu de leurs rêves, dans le vide de leurs cœurs ;

> bref, c'est la douceur des utopies. Pourtant je crois qu'il y a – et ceci dans toute société – des utopies qui ont un lieu précis et réel, un lieu qu'on peut situer sur une carte, les utopies qui ont un temps déterminé, un temps qu'on peut fixer et mesurer selon le calendrier de tous les jours. Il est bien probable que chaque groupe humain, quel qu'il soit, découpe, dans l'espace qu'il occupe où il vit réellement, où il travaille, des lieux utopiques, et, dans le temps où il s'affaire, des moments uchroniques[11].

L'uchronie décrite ici devient une autre forme de l'utopie : dans l'idée de constituer un espace autre dans un monde donné, cet autre est environné de possibles entrevus. Ces territoires à explorer, par la pensée, par l'art, ne peuvent l'être qu'en gardant à l'esprit que c'est en les activant qu'ils sont également créés.

Mettre en lumière les enjeux sociétaux du numérique équivaut à interroger notre croyance dans la technologie. David Hume écrit ainsi que « [t]outes les fois qu'un objet se présente à la mémoire ou aux sens, immédiatement, par la force de l'accoutumance, il porte l'imagination à concevoir l'objet qui lui est habituellement conjoint [...] C'est en cela que consiste toute la nature de la croyance[12]. » Il s'agit moins ici d'une corrélation entre objets qu'un rapprochement standardisé, normé – suivant qui nous sommes – de ce que nous devons et pouvons faire avec la technologie.

# Performance et installation : recherches croisées

Nous allons maintenant observer deux exemples de mes recherches plastiques réalisées en 2018. Dans mon processus de recherche et de création, trois moments principaux se détachent, sans ordre temporel spécifique, qui ne sont pas à penser sur un mode linéaire, mais bien au contraire en interdépendance.

Le premier concerne la programmation, le code pour modifier, déconstruire, fragiliser des dispositifs. Le deuxième moment, la création d'un objet tangible pour travailler sur l'impact de l'outil, du matériau dans l'acte de faire. Et enfin la troisième partie, la création d'une narration, d'une histoire qui peut rendre visible le sens que je donne à mon travail pour lier les deux moments précédents. Cela permet également de relier le numérique à l'humain et de donner à voir la poésie du monde et la nécessité de penser l'individu pour créer le collectif.

Cette question de la transformation artistique du réel existe à plusieurs moments : à la conception, à la réalisation, à la diffusion et à la réception. C'est une manière de travailler la matière même du temps et de la pensée en construction à partir d'un entrelacement de documents de natures différentes (photos, écrits, dessins, séquences filmées...). Les différentes formes de partage mettent en avant les porosités entre les différentes manières de réfléchir à un problème donné, d'où des dialogues permanents entre performance/jeu vidéo/installation interactive/microédition.

## *Workshop Eniarof*

Avec le collectif Eniarof[13] nous sommes allés à Conakry, en Guinée, en mars 2018, dans la cadre du laboratoire de recherche de l'ENSAD, l'EnsadLab, et le collectif Brutpop[14], au centre culturel Franco-guinéen. Pendant dix jours, nous avons conçu plusieurs attractions à base de détournement de jeux vidéo, instruments de musique et nouvelles technologies. L'objectif : recréer une ambiance de fête foraine 2.0, ouverte à tous et plus spécifiquement aux familles et au jeune public.

Nous avons travaillé sur plusieurs propositions, notamment sur une relecture du dispositif de performance en temps réel nommé *Motion fiction*, que j'utilise depuis 2013 sur scène, mais qui a aussi été exposé sous forme d'installation dans le cadre de *Second Square Makers*au Carreau du temple en février 2017 et février 2018, une exposition collective avec Eniarof et le laboratoire EnsadLab/GodArt. L'événement mettait en avant les nouveaux modes de travail des *makers*, leurs échanges, partages d'expériences et les nouvelles formations qui en découlent.

C'est un dispositif de performance vidéo d'images animées en temps réel utilisé lors de performances. Son but est de mettre en avant le processus de création, à égalité avec le résultat final. L'idée est de créer avec le mouvement et l'addition d'images les unes aux autres une expérience du dessin en tant que dessein. Ici c'est une narration qui se construit par l'utilisateur, mais c'est un projet fragile, non abouti, qui annonce une construction fictionnelle, poétique, en cours de création.

Les images sont ajoutées une par une au moyen d'un contrôleur midi. À chaque pression de bouton, ou de peinture capacitive, cela prend une photo et l'ajoute à la boucle d'images en incrémentant à chaque fois d'un. Ces images forment ensemble un film d'animation.

Un patch Pure Data a été programmé spécifiquement pour cette installation. Pure Data propose un environnement de programmation graphique dans laquelle l'utilisateur est invité à manipuler des icônes représentant des fonctionnalités et à les brancher ensemble (plutôt qu'un langage de programmation textuel), il s'agit ici de programmation orientée objet. C'est un logiciel libre et gratuit. Pour la diffusion en temps réel, un autre outil est utilisé, VDMX. C'est un logiciel de vjing, de mix vidéo en temps réel. Il permet d'ajouter des effets et de travailler les couleurs en temps réel.

Pendant le *workshop*, j'ai utilisé un outil développé par l'Atelier des chercheurs, do•doc[15], pour documenter tout le travail en cours. Conçu pour documenter et créer des récits à partir d'activités pratiques, do•doc est un outil ouvert et modulaire qui permet de capturer des médias (photos, vidéos, sons et stop-motion), de les éditer, de les mettre en page et de les publier, avec quatre étapes : capturer, valider, organiser puis publier.

Une vision qui prend un parti pris fort du point de vue matériel, logiciel et éthique. L'ensemble permettant de donner des outils libres pour partager la/les recherche(s) en

cours, mais également, au-delà du partage, revendiquer le fait de faire vivre la recherche au et dans le quotidien d'individus aussi variés que de jeunes enfants en élémentaire et des chercheurs professionnels.

De la même manière, j'ai réfléchi à la manière de montrer, de partager le processus de création via la poïétique, ou par le travail d'une forme qui puisse vivre sur scène, pour partager le travail et les réflexions en cours, favoriser une (ré)appropriation des savoirs et des techniques par chaque participant au *workshop*.

Ce dispositif, co-construit par les participants du *workshop*et moi-même, devient un dispositif interactif, une œuvre collective qui est à performer par ses spectateurs : c'est une œuvre jouable. Son lien avec la dimension performative, expérimentale et ludique prend naissance dans les points communs entre dispositif interactif et jeu tangible. La pratique artistique se porte alors sur la constitution d'une relation mutuelle entre quatre entités, l'œuvre, l'artiste, le spectateur, le moyen d'interaction.

L'interactivité pose également la question de la contrainte de l'outil et du langage de programmation. Elle devient en elle-même un outil pour penser notre rapport au geste et à l'autre, pour révéler, élargir, complexifier, ramifier le sens du faire. Comment l'interactivité peut-elle produire une forme qui s'inscrit dans le champ politique ? En quoi peut-elle désorienter pour mieux se faire rencontrer, créer de nouvelles manières d'appréhender le numérique, et pour éviter de répéter des schémas induits par notre société ?

## *Le dispositif de l'installation/performance Le rivage des ombres*

Le second dispositif a été à la fois créé pour la scène, en contexte de performance, et pour l'exposition, sous forme d'installation interactive. Il a été exposé à Angers, pour le Festival *Premiers Plans*, et performé dans plusieurs salles en France, dont Stéréolux à Nantes.

Le processus de création s'effectue sur quatre axes :

- la recherche d'images dans le paysage (autour des questions de l'île/des paysages volcaniques/des étendues minérales),
- la programmation et le travail numérique,
- la création d'objets tangibles de contrôle et de projection vidéo,
- la création d'une narration.

La performance se déroule avec un musicien-compositeur qui improvise. Il s'agit d'une performance vidéo en temps réel. C'est une recherche autour de l'improvisation visuelle, en écho à l'improvisation musicale.

Guy Debord écrit dans la *Revue internationale situationniste* en 1958 :

> La construction de situations commence au-delà de l'écroulement moderne

> de la notion de spectacle. Il est facile de voir à quel point est attaché à l'aliénation du vieux monde le principe même du spectacle : la non-intervention [...] Il faut donc briser l'identification psychologique du spectateur au héros, pour entraîner ce spectateur à l'activité, en provoquant ses capacités de bouleverser sa propre vie. La situation est ainsi faite pour être vécue par ses constructeurs[16]...

La problématique dans le contexte de la scène est de donner à voir l'image qui se crée. Une image fixe qui devient animée, qui permet un mouvement des images pour donner à voir, à ressentir, une pensée vivante. Non pas penser au moyen du mouvement, ou transcrire ses pensées en mouvement, mais bien une pensée qui est le mouvement. Je relie cette idée à la danse, autre médium de recherche dans mon travail. Dans les tensions entre les individus, entre les pensées, émerge une sorte de danse à trois, où chaque partenaire exerce une action sur les deux autres en subissant à son tour une action de leur part. De ces confrontations entre images fixes, images créées sur scène devant les yeux des spectateurs, images tournées à un autre endroit du monde, images dessinées, images dessinées avec des algorithmes naît un espace à apprivoiser, un espace à explorer, à s'approprier.

Cet espace, c'est celui qui nous fait aussi sortir à la rencontre de l'autre, partager un présent vivant. Comme l'exprime Deleuze, improviser, « c'est rejoindre le monde, ou se confondre avec lui. On sort de chez soi au fil d'une chansonnette[17] ».

Ce que j'appelle l'image improvisée, c'est aussi une manière d'exprimer une image résistante à l'application qu'elle pourrait avoir de n'être seulement qu'une mise en forme d'une idée préconçue, qu'elle soit nouvelle ou non. Il s'agit d'aller chercher les images, de les construire au fur et à mesure, intellectuellement, mais aussi physiquement. Le dispositif ainsi conçu invite le spectateur à rejoindre l'artiste dans le voyage, à marcher avec lui, à créer, et non à regarder derrière à la recherche d'une intention originelle dont l'œuvre serait le produit final. Penser l'improvisation comme un chemin de traverse, suivre les voies du monde à mesure qu'elles s'ouvrent et non remonter le cours d'une chaîne de connexions, sur une route déjà parcourue.

Une seconde forme est venue se créer pour ce dispositif, sous la forme d'une installation audiovisuelle interactive.

L'installation utilise trois types d'images : des vidéos tournées en Islande lors d'un voyage en juin 2017 durant lequel j'ai bivouaqué plusieurs jours seule pour capter les paysages, restituées ici sous forme fragmentaire, des images générées en temps réel par de la programmation (Pure Data), et des espaces tridimensionnels où on peut se déplacer (images produites*via* un moteur de jeu vidéo). Grâce à un dispositif de contrôle tangible, le spectateur peut ainsi recréer des paysages poétiques sans cesse renouvelés. Les images sont projetées sur un volume spécialement conçu pour le lieu où a été exposée l'installation en janvier 2018, la Collégiale Saint-Martin. Une seconde forme de cette structure est prévue pour Stéréolux.

Utiliser un moteur de jeu vidéo permet de créer un film d'animation conçu à l'intérieur d'un environnement virtuel en 3D et en temps réel. C'est une hybridation entre cinéma et jeu vidéo. C'est aussi un autre moyen de transformer les jeux vidéo en détournant le message de départ. Le spectateur devient un créateur plutôt qu'un utilisateur, afin de déconstruire un outil et de le reconstruire sous une forme différente. Dans ces deux cas, la programmation algorithmique permet de créer l'environnement interactif, en décrivant la liste des opérations successives, le système, la règle du jeu du programme.

L'algorithme devient ainsi un matériau à part entière, dont la capacité est d'organiser à l'intérieur d'une temporalité des éléments de médias. Le contact avec le dispositif de contrôle des images, les boutons, entraîne une superposition de deux temporalités distinctes. L'une de ses temporalités est incluse à l'intérieur de la constitution de l'objet. La seconde, quant à elle, est le temps de la narration de l'objet en question.

# L'impact de l'outil

Ces quatre axes se pensent aussi comme modification, déconstruction, fragilisation des dispositifs, notamment avec le mélange artisanat/numérique, tout en réfléchissant à l'impact de l'outil et du matériau dans l'acte de faire, pour arriver à construire un récit qui vient appuyer une expérience.

Les questions soulevées sont notamment celles du lien entre objet et mouvement (de l'utilisation des nouvelles technologies au retour à un mécanisme fragile, précaire), mais aussi celles du rôle des interfaces tangibles et de leur lien avec le numérique et l'interactivité, en les mettant dans une perspective historique.

Penser l'impact de l'outil dans la construction mentale c'est conscientiser ce qui a été construit au préalable, pendant l'utilisation et enfin dans ce qui est produit avec. Pour que la représentation des contenus techniques puisse être intégrée à une expérience sensible de type artistique, il faut comprendre les différents jeux qu'intègre une œuvre interactive, et pour comprendre cela, il est nécessaire d'avoir vu jouer hors de soi, objectivement, le rapport de l'autre à l'outil, à l'œuvre.

En partageant un temps et un lieu, chaque individu permet à l'autre de questionner les mécanismes du dispositif interactif et les enjeux de nos relations aux outils numériques. Mais la forme elle-même n'est pas neutre, et ces pratiques peuvent conduire à leur tour à la confusion et à la perte des références esthétiques et historiques. D'où l'importance d'avoir une résistance contre une forme de flux constant de l'information et de l'image. Le geste et le support d'interactivité, l'outil, c'est aussi une manière d'agir sur le temps, d'avoir la possibilité de provoquer un arrêt, une suspension et ensuite interroger la manière dont ce que nous avons observé est à nouveau remis dans la boucle de flux.

« Si l'on trouvait un lieu – et peut-être en existe-t-il – où la liberté s'exerce effectivement, on découvrirait que cela n'est pas grâce à la nature des objets, mais, une fois encore, grâce à la pratique de la liberté[18]. » Cette pratique de la liberté passe ici par l'image, et l'image partagée, depuis sa conception jusqu'à sa diffusion. Le plasticien et

graphiste Gérard Paris-Clavel écrit : « J'aime le jeu et les enjeux de mots parce que, si une chose peut nous rapprocher, c'est le langage, et l'image en est une forme ouverte. Le combat politique passe par un partage du savoir et du sensible. » C'est ce partage-ci qui est le cœur des recherches activées par ces œuvres.

En outre, la question de l'impact de l'usage du dispositif ne peut pas être mise de côté. La problématique de l'utilisation des dispositifs ne se réduit pas à leur usage, mais également à la construction d'une narrativité qui vient étayer le sens du projet plastique. Comment donner un sens autre que celui de l'esprit du temps présent au numérique, explorer en quoi une expérience sensible peut se révéler être un acte politique ? Il faut ainsi revenir sur la sensation, sur ce qui reste de la réception de l'installation ou de la performance dans le domaine du sensible. Nous pouvons également évoquer autant pour l'artiste que pour le spectateur la nécessité de passer par l'imagination pour rêver, fantasmer, la raison ne servant pas seulement à accomplir l'action critique, mais à superviser la réalisation, à la rendre effective et possible. En d'autres mots, croiser la pensée et le faire, à la manière de la poésie.

# Perspectives

Ainsi nous pouvons nous demander quels sont les moyens de renverser la technologie au profit de l'humain, et comment détourner les dispositifs techniques, « instruments du contrôle social » au sens où Deleuze le conceptualise. Les « sociétés de contrôle » entendues en tant que sociétés de communication et de consommation dominées par les logiques d'un capitalisme informationnel, financier et globalisé.

La recherche, le développement et l'implication de la communauté mondiale dans le domaine de la technologie ont presque totalement éloigné la compréhension émotionnelle-sociologique (socio-logique) de cette technologie. La « technique-puissance » et la « culture-excès » qui commencent à exploser à de nombreux endroits sur terre se produisent si rapidement qu'elles occultent l'intelligence de l'homme, l'empêchant de juger ou estimer les résultats de ses actes avant de les commettre.

Cette question de la transformation politique du réel est sans cesse remise en question à plusieurs niveaux : à la conception, à la réalisation, à la diffusion et à la réception par un individu. Toute critique ne peut faire l'impasse d'une réflexion sur le lien entre ces deux postures, contribution et résistance. En fait, c'est peut-être même dans cet écart que peut se réaliser le véritable travail sur l'émancipation de l'individu. Il s'agit de penser l'expérience critique : de quelle manière nos jugements esthétiques, politiques et moraux s'ancrent-ils dans – ou interfèrent-ils avec – notre expérience sensible des technologies numériques ?

Le fait d'ouvrir le dispositif (code source libre et gratuit), de le dévoiler est une manière de renverser le paradigme de départ et de laisser entrevoir malgré tout un pouvoir subversif dans les outils même et dans leur appropriation.

Les œuvres peuvent être en résistance avec l'idéologie dominante si dans la manière

même de faire la dimension critique existe : par la méthode, les moyens engagés et les techniques utilisées. Mais ce n'est pas pour autant que cette dimension critique doit entraver un projet esthétique ou de narration. Au contraire, si la radicalité doit interpeller, elle ne doit pas exclure. S'engager dans ce travail c'est aussi pour moi (re)penser l'ordre du discours – mots et images, pensée et action, politique et philosophie –, discours qui ne doit en aucun cas se substituer au sens des actions entreprises.

À travers ces projets plastiques et cette recherche théorique ce sont ainsi les articulations et circulations entre les disciplines, et entre les époques qui sont explorées, afin de penser et de transformer notre rapport aux autres et au monde qui nous entoure et ainsi concevoir une éthique d'un agir au monde. Une recherche artistique pour tenter de dire l'indicible. C'est pourquoi il faut s'emparer des images et des outils numériques, non pas seulement pour les penser, pour qu'ils existent, mais aussi pour décider et agir, et ainsi pour créer et transmettre des espaces de liberté, des envies de faire pour engager une réflexion autour de l'altérité, de la solidarité et de l'humanisme.

---

# Notes et références

### Bibliographie


Agamben, Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Rivage, 2007.

Arendt, Hannah, *L'Humaine condition*, Paris, Gallimard, 2012, [textes écrits entre 1958-1972].

Barranque, Pierre-Ulysse, « De la "séparation" au "spectacle", Guy Debord et l'aliénation », dans Barranque, Pierre-Ulysse et Laurent Jarfer (dir.), *In Situs : Théorie, Spectacle et Cinéma chez Guy Debord et Raoul Vaneigem*, Paris, Gruppen, 2013.

Barthes, Roland « Vingt mots-clés pour Roland Barthes », dans *Roland Barthes, Œuvres complètes*, IV, Paris, Éditions du Seuil, 2002, [1975].

Debord, Guy, *La Société du spectacle*, Buchet-Chastel, Paris, 1967.

Deleuze, Gilles, *Deux régimes de fous,* Paris, Éditions de Minuit, 2003.

Didi-Huberman, Georges, *À Livres ouverts*, Paris, INHA, coll. « Dits », 2017.

Foucault, Michel, *Hétérotopies* [émission radiophonique], France Culture, 7 décembre 1966.

–, *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard, 1975.

–, « Le sujet et le pouvoir », *Dits et écrits*, II, Paris, Gallimard, p. 1041-1062, 1994 [textes écrits entre 1976 et 1988].

Habermas, Jürgen, *La Technique et la science comme idéologie*, Paris, Gallimard, 1990, [1973].

Hume, David, *Enquête sur l'entendement humain*, trad. André Leroy, Paris, GF Flammarion, 2006, [1748].

Ingold, Tim, *Faire. Anthropologie, archéologie, art et architecture*, Bellevaux, Éditions Dehors, 2017.

Lafleur, Sylvain, « Foucault, la communication et les dispositifs », *Communication*, vol. 33/2 | 2015. [En ligne] http://journals.openedition.org/communication/5727.

LeBoulanger, Renée, « L'action à l'ombre de la pensée : Hannah Arendt »,*Noesis*, n° 5, p. 187-201, [En ligne] http://noesis.revues.org/1500.

Olivesi, Stéphane « De la propagande à la communication : éléments pour une généalogie », *Cahiers d'histoire. Revue d'histoire critique*, n° 86, p. 13-28, 2002.

Passeron, René, *Pour une Philosophie de la création*, Paris,Klincksieck, 1989.

Rancière, Jacques, *Le Partage du sensible. Esthétique et politique*, Paris, La Fabrique, 2000.

Razac, Olivier, *Avec Foucault après Foucault. Disséquer la société de contrôle*, Paris, L'Harmattan, 2008.

Simondon, Gilbert, *Du Mode d'existence des objets techniques*, Paris, Flammarion / Aubier, coll. « Philosophie », 2012, [1958].

Schütz, Alfred, « Faire de la musique ensemble : une étude de la relation sociale », dans *Écrits sur la musiqu*e, Paris, Éditions MF, 2006, [1951].

Stiegler, Bernard, « Le désir asphyxié, ou comment l'industrie culturelle détruit l'individu », *Le Monde diplomatique*, [En ligne] https://www.monde-diplomatique.fr/2004/06/STIEGLER /11261 (mis en ligne en juin 2004).

Tiqqun, *Organe de liaison au sein du Parti Imaginaire. Zone d'Opacité Offensive*, Paris, Les Belles-Lettres, 2001.

***Le Rivage des ombres* (performance)**

***Conakryniarof* (workshop et exposition)**

[1]« Le problème de la profanation des dispositifs (c'est-à-dire de la restitution à l'usage commun de ce qui a été saisi et séparé en eux) n'en est que plus urgent », Giorgio Agamben, Qu'est-ce qu'un dispositif ?, Paris, Rivage, 2007, p. 50.

[2]Michel Foucault, « Le jeu de Michel Foucault », entretien avec D. Colas, A. Grosrichard, G. Le Gaufey, J. Livi, G. Miller, J. Miller, J.-A. Miller, C. Millot, G. Wajeman, *Ornicar, Bulletin périodique du champ freudien*, n° 10, juillet 1977, p. 62-93. (Repris dans *Dits et Ecrits II. 1976-1979*, Paris, Gallimard, « Bibliothèque des sciences humaines », 1994, texte n° 206, p. 299).

[3]« Qu'est-ce qu'un dispositif ? ». Cette question a été posée par Deleuze – à partir de Foucault – dans « Qu'est-ce qu'un dispositif ? », *Michel Foucault philosophe, rencontre internationale, Paris 9-11 janvier 1988*, « Des travaux », Paris, Seuil, 1989, p. 185.

[4]Tiqqun, *Contributions à la guerre en cours*, Paris, La Fabrique, 2009, p. 147-148.

[5]« L'action à l'ombre de la pensée : Hannah Arendt », Noesis n° 5, 2003, p. 187-201, [En ligne] http://noesis.revues.org/1500.

[6]Pierre-Ulysse Barranque, « De la "séparation" au "spectacle", Guy Debord et l'aliénation », dans Pierre-Ulysse Barranque et Laurent Jarfer (dir.), *In Situs : Théorie, Spectacle et Cinéma chez Guy Debord et Raoul Vaneigem*, Mont-de-Marsan, Gruppen, 2013.

[7]Michel Foucault, « Espace, savoir et pouvoir. Entretien avec P. Rabinow » dans Michel Foucault, *Dits et écrits*, IV, Paris, Gallimard, p 1094-1095, 1994.

[8]Description du jeu *Kringspiel*par Guy Debord à sa création, 1965.

[9]André Breton, *Médium*, n° 2, « L'un dans l'autre », février 1954, p. 17.

[10]RSG (Radical Software Group), Kriegspiel, [En ligne] http://r-s-g.org/kriegspiel/.

[11]Michel Foucault, *Hétérotopies* [émission radiophonique], France Culture, 7 décembre 1966.

[12]David Hume, *Enquête sur l'entendement humain*, Paris, Montaigne, 1947, p. 94-95.

[13]Eniarof, Eniarof est une fête foraine « pop-up » itinérante imaginée par Antonin Fourneauet Douglas Stanleyqui cherche à renouer avec l'étrangeté d'autrefois en la mélangeant aux influences technologiques contemporaines. Tels des événements d'antan, Eniarof se déplace de ville en ville le temps d'un moment de partage avec ses visiteurs comme en France à Aix-en-Provence, Paris, Marseille, Lille, Toulouse, Poitiers, Tourcoing, etc., ou à l'étranger en Slovénie, en Chine et en Russie. *Cf*. En ligne : https://www.eniarof.com/.

[14]BRUTPOP est un jeu de mot entre brit pop, art brut et pop art. BRUTPOP est dédié à la promotion de la musique expérimentale et des arts plastiques avec un public autiste ou en situation de handicap mental ou psychique, au développement d'un réseau entre les divers acteurs, au partage des pratiques et des questionnements qu'elles suscitent ainsi qu'à la recherche pour la conception de nouveaux instruments adaptés.

[15]*L'Atelier des chercheurs* [En ligne] https://latelier-des-chercheurs.fr/outils/dodoc.

[16]Guy Debord, « Rapport sur la construction des situations », *Œuvres*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2006, [1957], p. 325.

[17]Gilles Deleuze et Félix Guattari, *Mille Plateaux*, Paris, Minuit, 1980, p. 382-383.

[18]Michel Foucault, « Espace, savoir et pouvoir. Entretien avec P. Rabinow », *op. cit*., p. 1094-1095.