Performer dans les environnements mixtes : Actualisation de l'espace programmé

Lucile Haute

▶ **To cite this version:**

Lucile Haute. Performer dans les environnements mixtes : Actualisation de l'espace programmé. Art et histoire de l'art. Université Jean Monnet - Saint-Etienne, 2014. Français. NNT : 2014STET2197 . tel-01270262

HAL Id: tel-01270262
https://theses.hal.science/tel-01270262

Submitted on 6 Feb 2016

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Jean Monnet, Saint-Étienne

École doctorale 484 – Lettres Langues Linguistique Arts
Centre d'Études et de Recherche sur l'Expression contemporaine – EA 3068

Performer dans les environnements mixtes. Actualisation de l'espace programmé.

THÈSE
en vue d'obtenir le grade de docteur de l'Université de Saint Étienne

sous la direction de monsieur le professeur **Éric Vandecasteele**

soutenue par madame **Lucile Haute**

le 17 octobre 2014

devant un jury composé de :

Madame **Valérie Arrault**, professeure
à l'Université de Montpellier II (rapporteur) ;

Monsieur **Samuel Bianchini**, artiste et maître de conférences
à l'École nationale supérieure des Arts décoratifs, Paris (expert) ;

Madame **Alexandra Saemmer**, professeure
à l'Université Paris 8 – Vincennes Saint-Denis (rapporteur) ;

Monsieur **Éric Vandecasteele**, professeur
à l'Université Jean Monnet, Saint-Étienne (directeur de la thèse).

Université Jean Monnet
10 rue Tréfilerie
42023 Saint-Etienne Cedex 2

À ma grand mère, Simonne Peuchot,
féministe sans en dire le nom,
indépendante et exemplaire,
la personne la plus courageuse qu'il m'ait
été donné de connaître,
décédée le 20 juillet 2014 à l'âge de 87 ans.

Résumé

Les environnements mixtes sont des dispositifs, des mises en scène, des installations, hybridant tangible et numérique, espace physique et espace informationnel ou fictionnel. Ces environnements permettent à leurs expérimentateurs d'être simultanément ici et maintenant et liés à un ailleurs ou une autre temporalité. Ils peuvent emprunter à la magie du spectacle autant qu'aux technologies de l'ingénieur. Ils rejoignent la performance lorsqu'ils permettent de créer ou de donner accès à d'autres mondes. Ces mondes peuvent être des plateformes 3D ou des fictions. Les environnements mixtes relèvent d'enjeux moins spectaculaires que performatifs, fictionnels et plastiques. Les dimensions techniques, qu'il s'agisse de technologies numériques, de mise en forme cérémonielle ou scénographique, rejoignent les enjeux plastiques. Faire performance dans de tels environnements, c'est rechercher, permettre ou provoquer des états de corps conjoncturels, relatifs au contexte spécifique d'une démonstration. Cette thèse a également pour objet de rendre compte, en dehors du temps de leur présentation publique, de ces formes invitant à des expérimentations multiples et singulières et également des différentes explorations, celles de performers et d'expérimentateurs.

Mots-clefs (index RAMEAU) : Art de performance. Art numérique. Installation (art). Hyperfiction

Abstract

Mixed environments are devices, stagings, installations, which hybridize what is tangible and what is digital, physical space and informational or fictional space. These environments allow for their experimenters to be here and now, but also simultaneously linked to an elsewhere or to another temporality. They borrow as much from the magic of the spectacle as from the engineer's technologies. When they allow to create or to give access to other worlds, they join with performance. These worlds can be 3D platforms or fictions. Mixed environments are defined less by spectacular issues than by performative, fictional and plastic ones. The technical dimensions, be they digital technologies, the ceremonial formatting or stage design, join with the plastic dimensions. To perform in these environments is to search for, allow or provoke temporary states of the body that are related to the specific context of a demonstration. Aside from their public presentation, this dissertation work will also address these forms, which invite to multiple and singular experimentations, as well as the different ways they are explored, by the performers or by the experimenters.

Key-words: Performance Art. Digital Art. Digital Performance. Installation Art. Virtual Worlds. Hyperfiction.

Remerciements

À mon directeur de thèse, Eric Vandecasteele, pour avoir suivi et encouragé cette recherche, pour ses patientes relectures et nombreux conseils ;

Aux membres du jury pour l'intérêt porté à mon travail ;

Aux institutions ayant permis et accompagné ce travail :

Le **Centre Interdisciplinaire d'Etudes et de Recherche sur l'Expression Contemporaine** (CIEREC), Université Jean Monnet, 10 rue Tréfilerie, 42023 Saint Etienne Cedex 2 ;

L'EnsadLab, **École nationale supérieure des Arts Décoratifs**, 31 rue d'Ulm, Paris
Et plus particulièrement :
Le groupe de recherche 'Spatial media / Espace Numérique - Extension de la Réalité', dirigé par François Garnier et Pierre Hénon, pour avoir accompagné les recherches autour de l'avatar ;
Samuel Bianchini, pour ses précieux conseils tant méthodologiques que théoriques et pour avoir accueilli notre première performance au sein de ses propres recherches menées avec le groupe 'Reflective interaction' ;
Emmanuel Mahé et Catherine Renoux pour leur soutien ;
Christophe Pornay, Pierre-Yves Dougnac, Christian Phaure, Jean-Pierre Siracusa, Michel Pathenay Serge Foutrier-Bielakoff, Pascal Autissier, Martine Eberhardt et Nicolas Voireau pour leur aide à des moments clefs dans la réalisation des projets ;

Le **Laboratoire d'Excellence Arts et Médiations Humaines** (Labex Arts H2H),
Université Paris 8, 2 rue de la Liberté, 93526 Saint Denis Cedex ;
Mesdames Isabelle Moindrot, Marie-Hélène Tramus et Alexandra Saemmer pour avoir soutenu le projet de recherche-création *Conduit d'aération*. Je remercie tout particulièrement Sonia Litaem, grâce à qui *Conduit d'Aération* a été présenté à l'Institut Français et Ambassade de France à Rome, et Pauline Cellard.

Parce que cette thèse n'est pas un travail uniquement solitaire, je remercie tous ceux qui ont participé à la concrétisation des projets et des idées, en particulier :

Laurent Hini, Aurélie Herbet, Claire Sistach, Tomek Jarolim, Régina Demina et Benoit Verjat, pour avoir été de précieux complices lors de nos collaborations ;

Anne Favier, Joël Gilles, Olivier Belon, Itzhak Golberg, Laurence Tuot, Danièle Méaux, Manuela De Barros, Bernard Andrieu, Frédéric Lebas, Antoine Picon, Alain Lioret, Philippe Liotard, Franck Cormerais, Anaïs Guilet, Scott Retberg et Philippe Bootz pour avoir, de façon formelle ou informelle, permis de confronter les idées ;

Pour avoir donné accès à leur texte avant publication ou à des archives personnelles :
Gilles Froger, Georges-Albert Kisfaludi, Jean-François Lucas, Michael Housman et Marika Moïssef.

Pour avoir accompagné cette pensée en formation autant que les formes en gestation :
Grégory Dassié, Myrtille Picaud, Florian Gaité, Marie-Luce Nadal, Alain Barthélémy, Jérémie Forge, Nicolas Sordello, Antoine Villeret, Raphaël Isdant, Émeline Brulé, Dominique Peysson, Cécile Welker, les membres et affiliés de l'association Coalition Cyborg, Nathanaël Wadbled, Etienne-Armand Amato, Yann Minh, Hubert de Lartigue, Jean-Paul Réti, Hillel Schlegel, Anaïs Bernard, Cécile Blanchet, Frederick Thompson, Lizzie Saint Septembre, AJ Austina, Nadia Ulman, Patricia Blanc-Grimaldi, Martine Patsalis, Mathilde Tassel, Mylène Éclache, Lia Giraud, Karen Guillorel, Julien Pénasse, la Bibliothèque Francophone du Métavers, Hogobiwan Zolnir, Roger Folliard, Audrey Lohard, Arthur Bateau, Marion Estimbre, Lucile Delporte, Francis Faure, Agathe Juge, Julie Mathevet, Cora Montagne et Marie Kaya.

Je remercie Xavier Boissarie pour « un esprit sain dans un corps bien nourri » ;

Et pour finir, mes parents et ma famille pour leur soutien indéfectible durant ces années.

TABLE

INTRODUCTION **13**

PREMIERE PARTIE : TRAVERSER L'ECRAN **25**

1. RECHERCHES POUR UN VOCABULAIRE PLASTIQUE **29**

Donner forme à un invisible : des dessins aux photographies 29

Dessin-partition 41

Captations photographiques et vidéo chez Gina Pane 45

Performer son devenir-image 51

Prothèses numériques et devenirs-cyborg 59

La prédominance de l'écran 71

2. DISPOSITIFS DE COLONISATION DE L'ESPACE **79**

Différents paradigmes de l'utilisation de l'écran 79

Étendre le territoire de la performance – *Hello* d'Allan Kaprow, 1969 87

Trouer l'espace – Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1977 et 1980 95

De la réalité virtuelle – Maurice Benayoun, *le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995 103

3. DE LA REALITE VIRTUELLE A LA REALITE AUGMENTEE **113**

L'expérimentation *Inter Screen*, 2011 113

Établir une porosité entre les mondes 125

DEUXIEME PARTIE : LE TOUCHER DE L'AVATAR 151

1. FAIRE PERFORMANCE AU SEIN D'UN DISPOSITIF PREEXISTANT 155

« Année zéro – Visagéité » – *Portraits d'avatars* d'Eva et Franco Mattes, 2006 157

Construction sémiotique de l'avatar 161

Du détournement – *Freedom* et *No fun*, Eva et Franco Mattes, 2010 173

Une expérience sensible de l'avatar – *Reenactments* (2007-2010) et *Synthetic performances* (2009-2010) 181

2. HYBRIDATION, UNE EXPERIENCE EN PREMIERE PERSONNE 189

Discontrol Party et *Disorder Screen Control* - 2011 189

D'un dispositif immersif à l'autre 207

Fiction, jeu et performance 213

Multiplicité des destinataires 225

Un vécu en première personne de l' « être-avatar » 231

3. UNE CERTAINE DEFINITION DE LA PERFORMANCE 235

La performance comme actualisation d'un protocole – *Cut Piece* (1964-1966) et *Rythme 0* (1975) 237

La performance comme « encorporation » 247

Renversement de l'intentionnalité 251

Conserver et transmettre un savoir incarné 259

Reenactment du *Toucher de l'avatar* – 2013 265

Couplage corps-image – *Aléa jardin* (2014) 275

TROISIEME PARTIE : FORMES D'UNE HYPERFICTION 285

1. GENESE D'UNE FICTION EXPLORATOIRE 289
Articulation entre les versions 289
De la guerre à la poésie : réassignation d'un dispositif 295
Le travail du groupe d'écriture : comment écrire à plusieurs ? 303
De l'écrit à la parole : la voix comme indice performantiel 307
Des voix dans l'espace : jouer avec les fantômes 313
Explorer, participer, performer 325

2. REECRITURE D'UNE HYPERFICTION NARRATIVE NON LINEAIRE 349
Cohérence et décohérences de la fiction 349
Concevoir une hyperfiction en anticipant sur les pratiques de lecture 363
Spécificités plastiques du roman iPad 369

3. SPATIALISATION DE LA FICTION 389
Montage temporel et spatial d'un hypertexte déambulatoire 389
Rôles et influence des performers 401
Mise en scène de la lecture privée 417
La performance comme cadre d'un invisible 429

CONCLUSION 435

BIBLIOGRAPHIE 441

INDEX 457

TABLE DES FIGURES 460

ANNEXES 471

PROJETS PERSONNELS : CYCLE *LE TOUCHER DE L'AVATAR* 472
PROJETS PERSONNELS : CYCLE *CONDUIT D'AERATION* 475
CORPUS DE REFERENCE 478

Introduction

Comment faire performance au sein d'un espace programmé ? Le programme sera entendu ici au sens de ce qui détermine ou circonscrit un champ d'actions et de possibles. Il instaure une situation. Lorsqu'il se matérialise à travers une installation, nous qualifierons alors celle-ci d' « espace programmé ». Dans ces installations et dans ces formes à explorer, la performance n'est pas conçue à son tour comme une forme mais comme un principe actif qui existe au sein de ces cadres, les éprouve, les met à mal. L'action d'explorer une installation ou un contexte préexistant peut être qualifié de performance selon ces critères. Notre pratique répond à deux questions principales : comment faire performance au sein d'un contexte préexistant d'une part ? et comment concevoir les formes exploratoires qui accueilleront ces performances ? Nous nommons « formes exploratoires » des productions résultant d'une démarche expérimentale de la part de ses concepteurs et nécessitant une démarche de perception active de la part de ses spectateurs. Leur circonscription ne peut être saisie d'un seul regard ou d'une seule lecture, parce que leur inscription dans l'espace et dans le temps est étendue et parce qu'elles sont non linéaires ou participatives. La dimension exploratoire peut qualifier un grand nombre de formes plastiques. Nous traitons plus précisément ici d'installations, participatives ou non participatives, et d'objets multimédias. Les formes exploratoires exigent du spectateur un déplacement, physique (dans une installation) ou symbolique (dans un roman hypertexte), à l'intérieur de l'œuvre.

Les réalisations plastiques seront réunies en deux cycles : *Le toucher de l'avatar* (2009-2014), et l'hyperfiction *Conduit d'aération* (2012-2014). Les dessins, photographies, performances et installations participatives du cycle *Le toucher de l'avatar* ont pour objet l'étude des avatars des plateformes 3D temps réel et pour finalité l'acquisition et la transmission d'un savoir incarné. L'hyperfiction *Conduit d'aération* donne lieu, elle, à la réalisation de différentes formes possibles (notamment spatialisées) d'un récit non linéaire à explorer.

Une installation ou un roman hypertexte appellent un temps d'exploration résultant de choix de la part du spectateur et sont conçus en anticipant différentes pratiques. Cette perception active peut être qualifiée de « performation » lorsque le corps-à-corps du participant et de l'installation est au cœur de l'œuvre, lorsque le spectateur actualise et complète le dispositif par son action, dans un rapport de production réciproque du dispositif et du sujet-participant. Cette exploration active rejoint la performance lorsque l'exploration est elle-même une pratique réflexive, intentionnelle, une fin en soi. Les deux acceptions du verbe *performer*, transitive et intransitive, s'illustrent ici : il s'agit de *performer le dispositif* ou alors de *faire performance*.

Ces formes exploratoires que sont les installations et réalisation *in situ* sont non-pérennes. Elles font appel à des outils numériques dont la conservation est indissociable de celle de leur support technique – c'est-à-dire peu de chose à l'échelle de l'histoire de l'art. En effet, que reste-t-il d'une application dédiée à un support donné (par exemple l'*iPad*) lorsque les mises à jour successives du système d'exploitation ne permettent plus d'avoir accès aux données ? Ne persistent que les documents (photographiques et vidéo) et les expériences subjectives de chaque spectateur. Le partage d'expérience n'est pas réalisé suivant les mêmes modalités selon que la performance est organisée autour d'une mise en scène de soi, de celle de performers ou encore par le public lui-même au sein d'un espace programmé. La conception de ces moments partagés consiste à stratifier des couches d'écriture et des degrés de complexités. Leur expérimentation est une co-production, entre mise en puissance d'une action par un dispositif et actualisation par les participants. Les formes exploratoires rejoignent sur ce point les arts vivants et soulèvent, à nouveau, la question de leur conservation et de leur restitution. Comment rendre compte, en dehors du temps de leur présentation, de ces formes invitant à des expérimentations multiples et singulières ? Comment rendre compte également des différentes explorations, celles de performers et d'expérimentateurs ? Il s'agit de proposer une analyse d'un point de vue moins technique qu'apte à saisir pleinement les modalités de réception.

Les dimensions plastiques des formes exploratoires peuvent êtres approchées sous le terme d' « environnements mixtes ». Les environnements mixtes sont des dispositifs, des mises en scène, des installations, hybridant tangible et numérique, espace physique et espace informationnel (*noosphère*) ou fictionnel. Ces environnements permettent à leurs expérimentateurs d'être simultanément ici et maintenant et liés à un ailleurs ou une autre temporalité. Ils peuvent emprunter à la magie du spectacle autant qu'aux technologies de l'ingénieur. Ils rejoignent la performance au sens de Richard Schechner, en tant qu'elle crée ou donne accès à d'autres mondes et à des relations avec des êtres non humain. Les êtres non humains avec lesquels notre performance *Discorder Screen Control* a permis d'interagir étaient les avatars de la plateforme 3D *Second Life*. Dans les installations-performances *Conduit d'aération*, l'ailleurs mis en scène était une fiction dont des éléments surgissaient dans l'espace tangible. Les environnements mixtes relèvent d'enjeux moins spectaculaires que performatifs, fictionnels et plastiques. Les dimensions techniques, qu'il s'agisse de technologies numériques, de mise en forme cérémonielle ou scénographique, rejoignent les enjeux plastiques. Par la volonté de manifester un ailleurs issu d'une technologie numérique, la conception d'environnements mixtes oscille entre scénario et installation et rejoint la notion de montage spatial, c'est-à-dire d'une construction non plus seulement séquentielle mais située. Il s'agit de penser la simultanéité et la superposition de strates (informationnels, fictionnelles, scénographiques, plastiques). Les moments de la performance et de l'exploration d'un espace se replient. Pour les participants, l'espace devient alors difficilement cartographiable.

Ce qui est donné à percevoir et à expérimenter dépend aussi de la place assignée aux spectateurs et participants : qui explore ? Un environnement mixte peut être constitué en vue son exploration par les spectateurs ou, au contraire, par un ou plusieurs participants spécifiques, voire uniquement par des performers. Dans un premier temps, nous visions les explorations comme fin en soi. Il s'agissait de performer pour mettre en corps une question – Qu'est-ce que l'avatar ? pour *Disorder Screen Control*. Puis il s'est agi de transmettre ce savoir incarné (*Le toucher de l'avatar* à La Serre). Enfin, notre démarche s'est déportée vers le contexte de la performance jusqu'à concevoir des installations données à expérimenter par le spectateur (*Conduit d'Aération*). À travers les différents projets réalisés dans le cadre de cette thèse, un

glissement s'est opéré. Si les premières installations sont pensées et réalisées pour les expérimenter soi-même en tant que performer-créateur, les suivantes seront destinées à l'expérimentation des spectateurs.

Concevoir ce type d'événement revient à potentialiser des actions sans pour autant anticiper sur leur étendue. Il s'agit d'anticiper une situation dans laquelle prend place le *performer* (dans le cas de performances) ou les spectateurs (dans le cas d'installations). Des spectateurs peuvent intervenir depuis l'espace de perception, ou depuis un autre lieu, ou seulement assister à l'enchaînement des événements. La structuration des places et rôles des différents participants a une influence sur la production de l'événement. *Ça se* produit. *Cela* est produit. Les environnements mixtes sont le cadre de cette production de l'événement. Concevoir une installation participative, c'est anticiper les actions des participants et les moyens de les prendre en compte. Concevoir une performance c'est utiliser les corps des performers, des participants et le temps comme médium, concevoir un environnement dont l'exploration est la réalisation de l'œuvre. Ça peut être aussi imaginer un contexte habitable par un certain type de corps, des corps *plus* quelque chose, des corps augmentés de technologies (Stelarc), ou d'images (Eva et Franco Mattes). Ça peut être rechercher, permettre ou provoquer des états de corps conjoncturels, relatifs au contexte spécifique d'une démonstration. Cet événement résulte d'un équilibre des corps en présence : les uns vivants, d'autres inertes, d'autres enfin percevant. Une relation se constitue, pour un temps donné, entre ces différents éléments. Il s'agit moins de construire une situation inédite que de constater une relation singulière, une co-production, des sujets et de leur environnement. Écrire une performance c'est penser l'espace et le temps d'une rencontre, agencer les conditions favorables à la possibilité de cette rencontre. Performer est alors créer une ouverture de soi vers le monde, un accueil, une hospitalité incarnée. Faire performance au sein d'un dispositif préexistant provoque une confrontation d'enjeux et d'intentions pluriels.

En tant que formes éphémères, les environnements mixtes posent la question de leur documentation et archivage mais font émerger aussi d'autres problématiques parmi lesquelles celle de la documentation des processus créatifs. Comment garder trace des itérations, analyses, ajustements et nouvelles itérations, en particulier lorsque les

étapes précédant la performance ou l'installation elle-même sont partielles ? Les deux questions soulevées jusqu'ici, relatives à la conservation et surtout à la restitution de formes exploratoires non pérennes et au transfert de processus créatifs collaboratifs, ont été les fils rouges de la thèse et président à la forme que celle-ci a adoptée. Ces questions ne sont pas celles qui ont provoqué, accompagné, travaillé les performances et réalisations plastiques. Notre champ de recherche court de la performance aux plateformes 3D simulées, aux installations participatives, jusqu'aux applications pour tablettes. Ces différents médiums ont été abordés avec une question commune. Il s'est agi d'éprouver la dimension autoritaire d'un dispositif numérique, soit par une performance exploratoire d'un contexte préexistant, soit en concevant et réalisant une installation à destination de spectateurs. Quels jeux et rapports de force se mettent en place dans l'expérimentation de formes faisant appel, pour leur réalisation, à des technologies et outils numériques ?

La notion de dispositif a tout d'abord été entendue dans une acception philosophique (Michel Foucault, Giorgio Agamben). Associée au qualificatif « numérique », elle recouvre des dimensions prédictives, programmatrices qui tendent à anticiper d'actions à venir. Au contraire, la performance et l'exploration ont une dimension liminaire, d'ouverture à un inconnu voire de surgissement. Ces deux notions semblent dès lors antinomiques. A partir de cette problématique générique, nous avons ancré plus précisément nos problématiques de recherche dans la pratique, spécifique à chacune des mises en œuvres réalisées. Dans nos productions plastiques, nous avons éprouvé et mis en œuvre ce champ de force entre deux intentionnalités organisatrice et exploratrice. Nous interrogeons ce que les nouvelles technologies font aux corps (formes, attitudes, perceptions, statuts, imaginaires). Comment habite-t-on des espaces multi-plans, stratifiés ? Comment un performer est-il simultanément ici, dans une salle de concert, et ailleurs, lié à un espace 3D ? Comment une installation réunit-elle des spectateurs et des performers qui tout à coup, incarnent la fiction sans pour autant que le personnage de la fiction, lui, ne soit *là* ? Comment un espace tangible rend-il perceptible cette multitude de couches ? Cette question transversale est posée par les concepteurs d'espaces programmés tout autant que par certaines pratiques de ces espaces. Dans certains cas, mesure percevoir

et occuper cette multitude de couches est une performance. Comment alors documenter une telle performance ?

La double acception du verbe performer, transitif et intransitif, pourrait être appliquée à la démarche exploratoire d'un expérimentateur. Deux conceptions s'opposent: La performance comme surgissement, brisure d'un cadre (institutionnel, social) par la non-adéquation aux actions anticipées (Allan Kaprow) semble impossible dans un cadre institutionnel qui la rabattrait vers une forme relevant, au mieux, du spectacle. Au sein du spectacle, et du théâtre en particulier (Richard Schechner), la performance n'est pas conçue comme forme mais comme principe actif qui existe au sein de ce cadre. Ce paradoxe s'illustre à travers la pratique de la critique institutionnelle par des performers (par exemple Andrea Fraser) ou à travers la formulation suivante : Comment faire performance avec le numérique ? La question d'une spécificité du numérique semble désuète dès lors que l'on ne parle plus d' « art à ordinateurs » mais d'œuvres contemporaines faisant appel à des outils contemporains. Reste l'omniprésence du support écran qui court des œuvres pionnières (les années 1970 pour ce qui concerne notre corpus de référence) jusqu'aux tablettes récentes. La spécificité d'un art numérique serait moins plastique que structurelle : elle est un champ de force entre un programme (qui détermine ou circonscrit un champ d'actions et de possibles) et la performance en tant que surgissement. Ceci est déjà présent dans les performances à protocole. Concevoir des environnements mixtes reviendrait donc à travailler l'œuvre ouverte, sachant que son ouverture, sa plasticité, proviennent du caractère imprévisible de l'expérimentation. Peut-il y avoir performance dans un contexte programmé – le terme étant entendu au sens large : comme anticipant sur les actions à venir ? Cette problématique appelle aussitôt la question de l'intention : le surgissement performantiel relève-t-il de l'intention du performer ou de celle mise en puissance dans un contexte (installation, institution, programme) ? Ceci révèle la pluralité des cadres d'appartenance auxquels l'événement participe simultanément : fiction, règle ludique, dispositif interactif.

La démarche de recherche en arts plastiques est fondée sur le postulat que la création ne peut s'effectuer sans une réflexivité amenant le créateur à positionner son projet vis-à-vis de l'existant, mais elle pose aussi la question de la distance possible du

créateur vis-à-vis de son objet. En tant que plasticienne, nous avons adopté vis-à-vis des projets une position oscillant entre une implication personnelle nécessaire à la création, et une distance réflexive. La recherche en arts plastiques se doit de concilier une approche pratique et une approche théorique. Cette thèse a bien pour objet de travailler par la pratique les problématiques que nous avons cernées. Cette pratique recouvre l'exploration de formes et la production de formes exploratoires. Créer avec la matière c'est lutter avec et contre elle. Créer avec le numérique, c'est lutter contre la technique, jouer avec ses aléas, ses promesses non tenues, tenter de les anticiper, de les contourner, d'en faire quelque chose. Les promesses non tenues du numérique sont précisément ce qui distingue ce médium – si tant est que l'on puisse réunir la diversité des œuvres faisant appel pour leur réalisation à des outils numériques – de ceux des œuvres d'art au sens traditionnel. Comme le cinéma, les œuvres numériques sont indissociables de leur dispositif de monstration. Mais à la différence du cinéma (sur film), rien, aucun photogramme, n'est perceptible hors du dispositif technique. Nous insisterons parfois au cours du texte sur des aspects techniques, parce que ceux-ci sont un pilier de notre recherche.

Cette thèse a pour enjeu de rendre compte des parcours et expérimentations réalisées. Il s'est agi de documenter les processus de production autant que les explorations. Comment permettre le transfert du savoir incarné réuni par les expériences successives qui ont structuré cette thèse ? En particulier, relativement aux questions de création collaborative et de performance, comment proposer un modèle à partir d'une somme d'expériences ?

Nous avons adopté un format de thèse donnant une large place à l'iconographie et à la description. Les documents iconographiques y occupent les pages paires tandis que les pages impaires sont réservées au texte. Les documents de travail et schémas d'installation permettent de rendre compte des étapes de recherche. En effet, notre approche est indissociable de ces mises en formes graphiques qui sont autant de jalons intermédiaires. Notre recherche plastique s'est toujours d'abord exprimée en formes, dessins, schémas, avant tout autre étape de concrétisation. La présence de ces documents préparatoires nous a semblé indispensable pour rendre compte de la démarche de recherche. Ils sont accompagnés de photographies et vidéogrammes

des performances et installations dont l'enjeu est de témoigner. Un troisième type de documents est enfin présenté, relatif au corpus de référence.

La méthodologie de recherche a été structurée par des cycles successifs. Il s'est agi tout d'abord de cerner un champ. Celui-ci emprunte à la performance, aux environnements numériques, à l'installation et à l'hyperfiction. Nos expérimentations ont été réalisées au croisement de deux, voire trois de ces domaines. Il s'est agi tout d'abord de réaliser une étude de l'existant et de circonscrire un corpus de référence. L'analyse de celui-ci a permis d'identifier les enjeux techniques, plastiques et théoriques du domaine abordé. Elle a permis également de cerner des problématiques émergeantes relatives par exemple à l'omniprésence de l'écran dans les usages qu'ont fait les artistes des outils et technologies numériques ou à l'articulation entre les médias dans les réalisations contemporaines pour tablettes.

Dans les procédures de recherche que nous avons appliquées, la pratique n'a jamais été l'illustration de la théorie. Nos réalisations plastiques ont travaillé et ont été travaillées par nos problématiques. La mise en acte et en forme a toujours précédé la mise en mots. Nous avons mis en forme des cycles successifs initiés chacun par une question liée à la création. Chacun a été structuré par des étapes de préparation, d'incubation, de réalisation puis de vérification. Chaque installation ou performance a été précédée de phases de prototypage partiel. L'assemblage entier a été réalisé uniquement lors des présentations publiques. S'en sont suivies des étapes d'analyse, de compréhension, de vérification des intuitions plastiques et hypothèses explorées et d'identification des problématiques émergeantes. La structuration de l'ensemble des productions, l'ancrage historique et théorique ont accompagné les réalisations plastiques puis ont été affinés rétrospectivement. Cette méthode a structuré la thèse : on retrouvera pour chacun des cycles de recherche (*Le toucher de l'avatar*, autour de la figure de l'avatar des espaces 3D, et l'hyperfiction *Conduit d'aération*) les référentiels artistiques et théoriques, les expérimentations et versions, les analyses, les versions suivantes. La question d'une spécificité plastique des arts numériques a rapidement été réorientée vers celle de la prédominance de l'écran (cf. la 1ère partie : « Traverser l'écran ») et l'analyse de deux types d'approche : la collaboration étroite des artistes avec les ingénieurs ou du détournement (2e partie, 1ère sous-partie : « Faire

performance dans un dispositif préexistant »). Une posture du détournement d'un dispositif préexistant a été adoptée lors de nos premières performances (2e partie, 2e sous-partie : « Hybridation, une expérience en première personne ») et installations (3e partie, 1ère sous-partie : « Genèse d'une fiction exploratoire »), avant que nous n'adoptions une posture plus proche de celle de la création industrielle pour la réalisation d'un prototype de roman sur tablette (3e partie, 2e sous-partie : « Réécritures d'une hyperfiction »). La problématique relative à la réalisation de performance dans des environnements numériques court depuis les recherches autour de l'avatar (2e partie : « Le toucher de l'avatar ») jusqu'aux installations-performances et *Mises en scène de la lecture privée* de l'hyperfiction *Conduit d'aération* (3e partie, 3e sous-partie : « Spatialisation de la fiction »).

Après les performances autour de l'avatar s'est posée la question de la fiction : en quelle mesure ce que nous avions réalisé relevait de l'incarnation d'une entité fictionnelle ? L'avatar est chargé par son créateur de dimensions émotionnelle et fictionnelle qui ont été tour-à-tour exacerbées (*Inter screen*) ou amputées (*Aléa jardin*) sans pour autant être au cœur de nos problématiques. La fiction est devenue centrale avec le projet *Conduit d'aération* pour lequel il s'agissait, pour chacune des mises en œuvres, de proposer un récit fragmenté et polyphonique à l'exploration des spectateurs.

Le plan de la thèse rend compte des cycles successifs d'expérimentation/inscription dans un référentiel artistique et théorique/analyse et identification de problématiques émergeantes. Cette dernière étape a donné lieu à un nouveau cycle : expérimentation/référence/analyse dont la structure se retrouve à travers les trois parties du texte. L'iconographie quant à elle permet à la fois de suivre la genèse et l'évolution des projets et de visualiser leurs aboutissements.

Avertissement :

Nous avons adopté une nomenclature homogène relativement aux crédits des images. Les documents de référence sont accompagnés d'une mention en marge de la page.

Tous les autres documents sont relatifs à nos propres projets et nous en sommes donc auteur. Nous n'avons pas jugé utile de répéter notre nom en crédit de ces images mais, le cas échéant, les co-auteurs (photographes et vidéastes en particulier) sont mentionnés.

PREMIÈRE PARTIE

Traverser l’écran

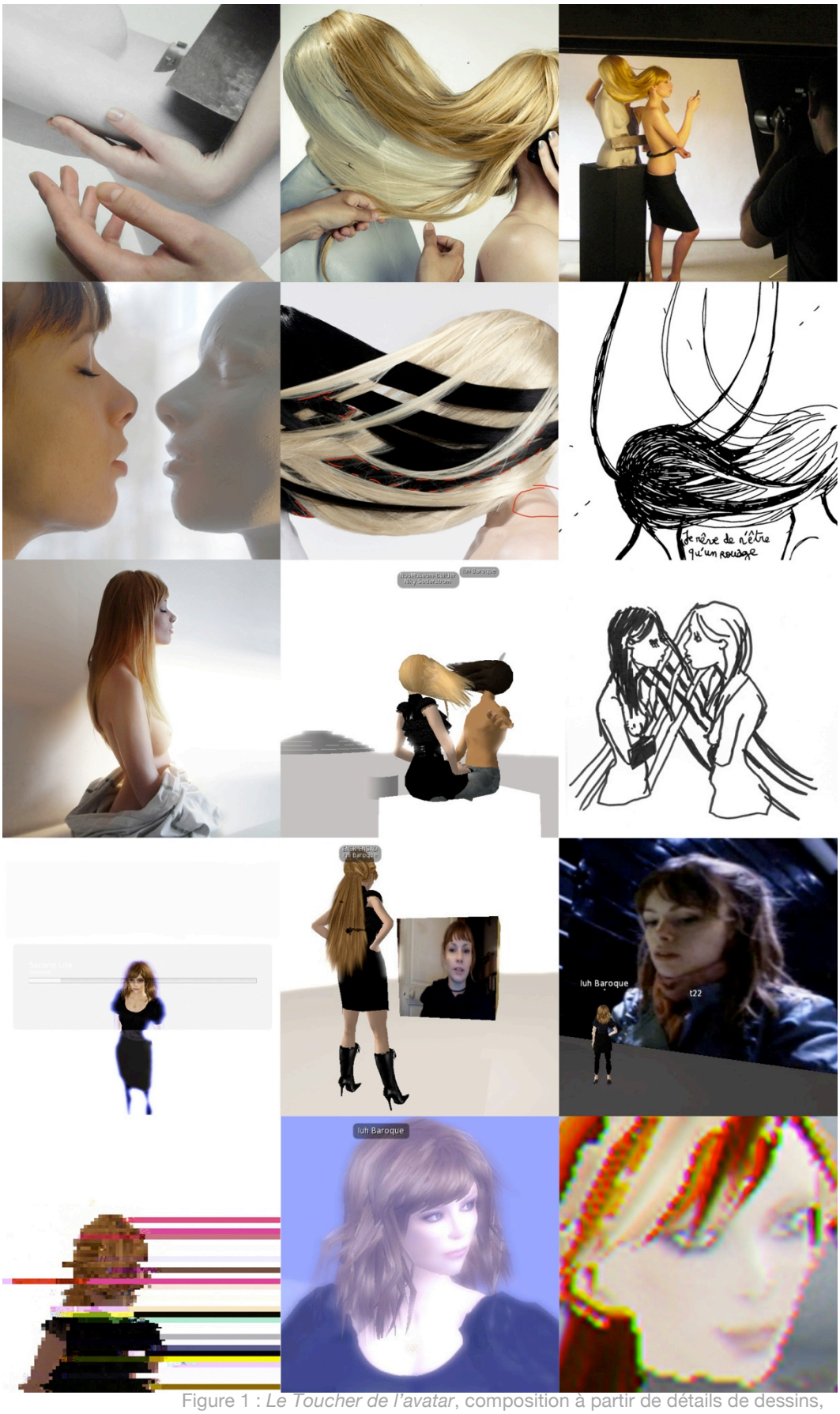


Figure 1 : *Le Toucher de l'avatar*, composition à partir de détails de dessins, capture-écran et photographies (Lucile Haute, Laurent Hini 2009-2013).

L’évolution des technologies numériques a ouvert à de nouvelles explorations des relations des corps à leurs images. En performance, le corps circonscrit se rend perméable aux interactions avec l’environnement et avec d’autres sujets selon différentes modalités de participation.

De 2010 à 2013, nous avons mené plusieurs expérimentations dans ce champ et notamment des performances, installations et recherches plastiques autour de l’avatar. Celles-ci avaient pour objet d’étudier l’avatar, cette extension agissant et valant pour soi dans les réseaux numériques, sur les plateformes simulées partagées. Quelle forme donner à la relation nous unissant à cette prothèse de l’autre côté de l’écran ?

Nous revenons dans cette première partie sur la genèse de cette démarche et la replaçons dans une perspective historique vis-à-vis des œuvres pionnières et emblématiques du domaine.

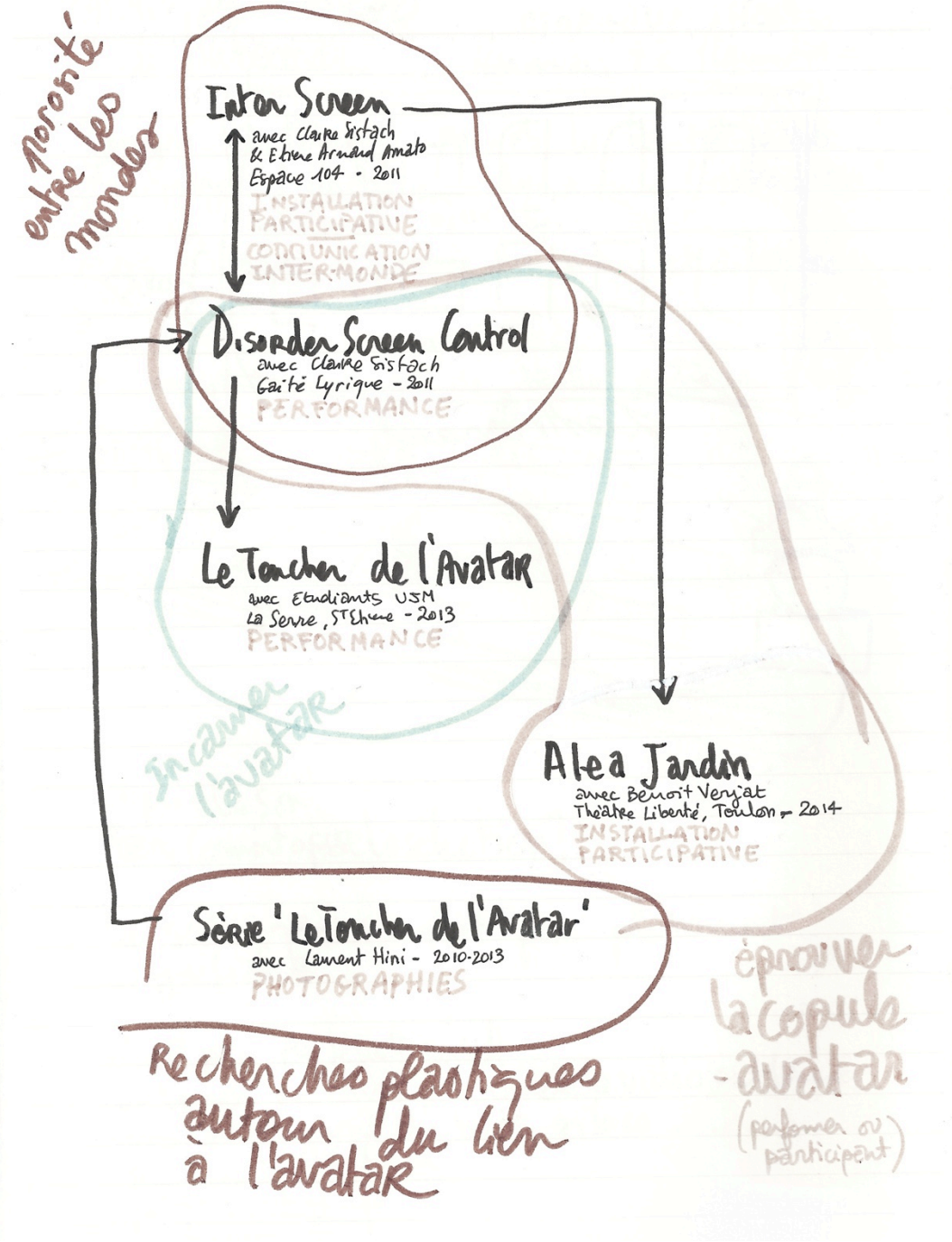


Figure 2 : *Le toucher de l'avatar*, évolution des enjeux entre les différentes étapes du projet (2010-2014) : donner forme au lien à l'avatar (de l'image figée à la performance), éprouver la porosité entre les mondes (par les performers, par le public), incarner l'avatar (distant ou archétype personnel), rencontrer l'avatar (distant puis sien en miroir).

1. Recherches pour un vocabulaire plastique

Cinq expérimentations plastiques structurent le cycle *Le toucher de l'avatar*. C'est dans un premier temps le rapport de soi à l'avatar qui a été l'objet de nos recherches. Inscrivant cette image dynamique en temps réel dans la filiation des doubles fantastiques, nous avons réalisé une série de photographies sous ce titre (avec Laurent Hini, 2010-2013). C'est ensuite la possibilité d'une relation mixte entre des avatars et des visiteurs non appareillés qui nous a intéressé avec l'installation *Inter Screen* (avec Claire Sistach et Etienne-Armand Amato, Espace Centquatre, 2011). Dans un troisième temps, pour acquérir un savoir incarné relatif à la nature même de l'avatar et en particulier à son assujettissement à une volonté extérieure, nous avons réalisé la performance *Disorder Screen Control* (avec Claire Sistach, la Gaité Lyrique, 2011). Puis, visant une manifestation physique de l'artificialité de ces êtres synthétiques, nous avons réalisé la performance et l'exposition *Le toucher de l'avatar* (la Serre, St Etienne, 2013). Enfin, l'installation *Aléa jardin* a eu pour enjeu de permettre à des spectateurs de ressentir la traversée de l'écran vers un espace pourtant tridimensionnel (avec Benoît Verjat, Théâtre Liberté, Toulon, 2014).

Donner forme à un invisible : des dessins aux photographies

Une première étape de cette recherche a consisté à tenter de donner une forme plastique et figée à l'avatar, une image en deux dimensions. Rapidement, l'enjeu s'est déplacé. Il s'est agi alors de rendre compte de la diversité des modes de relation à l'avatar. Ces images figées venaient en contre-point de la forme dynamique qu'est l'avatar à l'écran. L'objet n'était pas tant le rudimentaire amas de pixels anthropomorphes qui s'animait, mais bien d'avantage dans ce qui n'était pas montré, dans ce qui tissait de façon impalpable le lien à l'avatar. Le non vu, le hors champ, la fascination d'un double potentiellement lié à mille autres, tel était l'objet des représentations en devenir. Dès lors, s'esquissaient deux polarités : l'une enfermant, l'autre émancipatrice.

Figure 3 : *Le Toucher de l'avatar*, recherches, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012

L'avatar des mondes vidéo-ludiques relève à la fois du personnage, qui possède ses traits spécifiques, son nom, son histoire, sa personnalité, et du véhicule au sein d'un monde simulé. Le personnage, par sa dimension fictionnelle, repose sur l'identification du spectateur à une représentation imaginaire, souvent narrative. L'avatar-véhicule n'appartient pas au même ensemble logique. Il mobilise une relation sensorimotrice et permet « de se sentir positionné en tant que soi dans l'environnement numérique[1] ». L'avatar est « soi, en tant qu'agi par notre corps via les interfaces » et simultanément, « autre par son image[2] ». L'avatar propose de mettre en jeu la question de l'identité par une redéfinition permanente sur le régime d'une identification-intégration.

En préambule aux performances et installations, nous avons réalisé une série de dessins et photographies sous le titre *le Toucher de l'Avatar*. Avant d'aborder ces questions par la performance, l'enjeu était de se coupler à son image au sein d'une autre image. Il s'agissait d'expliciter par des formes visuelles ce qu'est un avatar. Comment traduire plastiquement la relation à son avatar ? Le motif du double s'est rapidement imposé comme survivance présidant à ces recherches. Il s'agissait d'un narcissisme non plus à la surface de l'eau mais à la surface de l'écran. Quand bien même l'écran, surface d'apparition, n'était pas ce qui importait. L'objet de l'attention était ce corps qui était nôtre et que nous manipulions à distance de nous, que nous pouvions contempler dans son entièreté. Il s'agissait d'un soi hors de soi. Il s'agissait d'un corps hétérotopique quand bien même assigné au sein de l'espace simulé. Il était plus qu'une surface. Il était un volume et plus encore : un volume dynamique, mobile, pouvant produire une infinité de surfaces qui elles, se manifestaient à l'écran. Comme saisir cette multiplicité ? Comment formuler ce lien, qui ne saurait être réduit à deux surfaces en miroir mais relevait davantage d'une infinité de liens, d'un réseau tissé quoiqu'impalpable. Ainsi s'est manifesté l'enjeu initial : réaliser une traduction plastique (figée, en deux dimensions) du lien dynamique et évolutif, temporel, vivant, de soi à soi.

---

[1] Thomas Gaon, « Théories et analyses de la relation avatariale propre aux jeux vidéo », dans Etienne-Armand Amato et Etienne Perény, *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris, Ed. Hermes-Lavoisier, 2013, p 79.
[2] *Ibid.* p. 77.

Figure 4 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

De 2009 à 2011, nous avons tenté d'identifier différentes pratiques et de dresser une grammaire graphique rendant compte de la variété des modes de relation unissant une personne à son avatar au sein d'une plateforme vidéo-ludique. Telle une marionnette, un double mimétique quoique distinct, ce corps synthétique est rattaché au corps et à la personne du joueur-manipulateur. Il est une image dynamique agissant et valant pour soi dans un monde d'une matérialité autre. Son statut, à partir de cette définition, est flou. Il oscille de l'image (*eikones*) à l'idole (*eidola*) platoniciennes.

La première, image-copie, remplit son rôle lorsqu'elle manifeste l'écart qui la sépare de son modèle dont elle garde la place. Il en va ainsi lorsque l'on adopte un point de vue technique et considère l'avatar comme la représentation d'un utilisateur au sein d'un dispositif de communication. La seconde, image simulacre, tend à se substituer à son modèle. Elle « se confond avec ce qu'elle est censée représenter […], empêchant de distinguer en droit les éléments qui les composent[3]. » Les aspects financiers de l'économie interne à la plate-forme *Second Life* (dont la monnaie a un cours réel) ainsi que les affaires engageant une responsabilité légale pour des actes réalisés par des avatars[4] tendent à entretenir cette ambiguïté.

Les qualificatifs et rôles donnés à l'avatar sont nombreux. Ils se déclinent du simple outil de communication ou de création, jusqu'au fantasme de dédoublement réalisé, avec des niveaux de projection empathique ou d'incorporation intermédiaires (de la marionnette à la prothèse). Les relations qu'il suscite se font tour à tour autocentrées ou ouvertes vers le monde ainsi que les identifie Thomas Gaon d'après la philosophe Dorothée Legrand :

> Dans la sensation d'incarnation, l'avatar n'est plus considéré comme un objet externe, […] n'est même plus regardé. Il n'est plus regardé. Il n'est plus l'objet d'une attention ou d'une intention de la part du joueur, celle-ci étant tournée justement à travers lui uniquement vers les autres objets du monde

[3] Emmanuel Alloa, *Penser l'image,* Dijon, les presses du réel, 2010, pp. 11-12.
[4] En 2007, une affaire a fait polémique autour de relations à caractère sexuel entre un avatar de taille adulte et un avatar d'apparence enfantine et a été suivie d'une enquête en Allemagne. <www.theguardian.com/technology/2007/may/09/secondlife.web20>

Figure 5 : *Le Toucher de l'Avatar,*
dessin préparatoire,
encre de Chine sur papier, 2010.

> numérique. […] l'incarnation se produit seulement quand l'avatar lui-même n'est plus la cible de l'intention, ni pris comme objet […]. [5]

Le duo est lié à un ailleurs ou alors son union connecte deux hors-champs sans cela distincts. Dans un enjeu de représentation graphique, la chevelure abondante et la main prolongée d'un câble se font les métaphores visuelles du lien, de la connexion, du tissage relationnel.

À partir d'une série de dessins, plusieurs photographies ont été réalisées en collaboration avec le photographe Laurent Hini. À cette fin, nous avons également sollicité le sculpteur Jean-Paul Reti pour réaliser un moulage partiel de notre buste et tête. Ce dernier a servi à figurer le double, miroir de soi rapporté à notre propre matérialité – et nous nous sommes alors détournés du principe même de l'avatar qui permet d'agir dans un espace d'une matérialité autre. Notre attention s'est alors portée sur les relations plastiques entre ces deux corps. Les deux modes les plus éloignés ont donné deux photographies dont les compositions fonctionnent comme variation l'une de l'autre.

La première présente deux bustes féminins de profil se faisant face. Celui de gauche est de couleur grise tandis que celui de droite est de couleur chair. Les deux visages qui se font face ne sont pas visibles, ils sont occultés par les chevelures tissées en cocon d'une tête à l'autre. Le buste gris porte une chevelure brune qui s'insinue entre les mèches blondes platine de l'autre. Son avant-bras est recouvert d'un boitier en acier brossé et accompagné par le bras de l'autre modèle dans un geste de soutien. L'aspect synthétique du corps aux coloris dé-saturés est renforcé par cet ajout métallique. Le jeu de symétrie imparfaite de la composition met en exergue les dissemblances de ces deux corps. L'une est le double de l'autre. Sa forme reproduit fidèlement celle de son modèle mais les textures divergent, l'une est granuleuse et froide, l'autre peau naturelle. Ces deux corps sont liés l'un à l'autre dans un rapport exclusif de toute sollicitation extérieure, isolées sur un fond décontextualisé.

---

[5] Thomas Gaon, *Ibid.* p.79 ; Dorothée Legrand, « The bodily self : the sensori-motor roots of pre-reflective self-consciousness », *Phenomenology and Cognitive Sciences*, n°5, 2006, pp. 89-118.

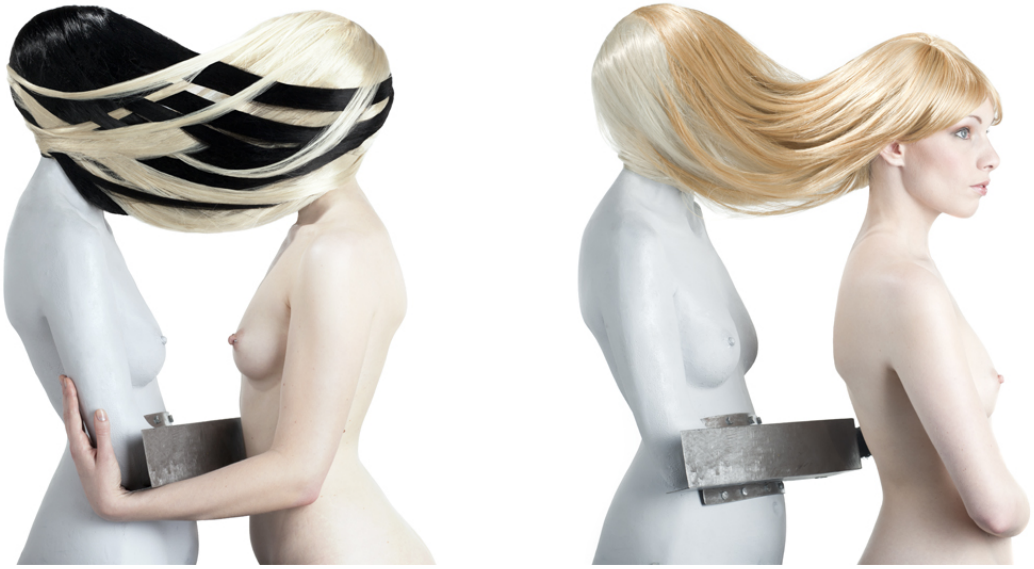


Figure 6 : *Le Toucher de l'Avatar*,
deux photographies de la série,
Lucile Haute et Laurent Hini, 2010-2012.

La seconde photographie présente les deux mêmes bustes féminins, de profil également, mais tous deux tournés vers la droite. Le buste gris coiffe maintenant une chevelure platine qui se tisse à nouveau dans les mèches, cette fois-ci dorées, de la seconde. Le visage de celle-ci est tourné vers le hors-champ de l'image, regard dans le lointain, bouche entre-ouverte. L'avant-bras métallique du buste synthétique semble venir se ficher dans le creux du dos de la seconde, telle la clef d'un automate.

Ces deux photographies ont été conçues comme deux formes arrêtées, données chacune à un mode de relation d'un corps à son double synthétique. La première composition enferme les figures dans une relation autocentrée, focalisée sur elle-même. La seconde, centrifuge, oriente le duo vers un hors-cadre, vers un ailleurs, et l'ouvre à l'altérité.

La sculpture, son modèle et la photographie les réunissant sont trois strates de nature différente. Corps vivant et simulacre de corps sont ramenés, à l'intérieur de la photographie, à un niveau équivalent de corps représentés. La série dont sont extraites ces deux photographies déplace dans un autre médium des interrogations nées de la pratique des espaces 3D simulés. Cette pratique consiste à jouer collectivement à la poupée, aucun n'étant présent dans le même espace physique. Tous apparaissent, agissent, perçoivent et sont perçus à travers l'une de ces figures anthropomorphes qu'ils manipulent et modifient à loisir. Chacun agit comme si les différentes strates coexistaient. L'avatar est le support des relations interpersonnelles. Il suscite lui-même différents usages. Deux modes de relation à l'avatar s'esquissent principalement. L'un positionne l'avatar que l'on manipule comme finalité et ses prouesses, ses relations et possessions au sein de l'espace simulé comme autant de buts recherchés pour eux-mêmes. L'autre positionne l'avatar au sein d'un appareillage qui le déborde et s'étend depuis le dispositif technique (serveurs distants, ordinateurs personnels) jusqu'aux sujets en faisant usage. Dans cette seconde acception, l'avatar est au cœur de l'articulation d'un médium de communication. Il est le point de contact entre l'espace simulé et l'espace physique, entre le temps de l'immersion et le temps ordinaire. Il est aussi un paradoxe : tout en étant ce point, il est un volume, un corps appartenant pleinement au monde simulé. Ce faisant, il s'inscrit dans la tradition du masque et du maquillage théâtraux ou rituels.

Figure 7 : *Le Toucher de l'avatar*, dessin, gouache et encre de Chine sur papier calque, 20x30 cm, 2012.

> Le masque, le tatouage, le fard placent le corps dans un autre espace, ils le font entrer dans un lieu qui n'a pas de lieu directement dans le monde, ils font de ce corps un fragment d'espace imaginaire qui va communiquer avec l'univers des divinités ou avec l'univers d'autrui. […] le masque, le tatouage, le fard sont des opérations par lesquelles le corps est arraché à son espace propre et projeté dans un autre espace.[6]

Nous postulons que l'avatar peut être compté comme l'une de ces opérations. Si le masque, ou le fard, touchent le corps, si ce contact est fondamental pour que l'opération dont parle Michel Foucault ait lieu, il nous apparaît que l'avatar, dans certaines conditions, participe lui aussi d'un arrachement et d'une projection dans un espace autre. Cette projection n'est pourtant pas physique, elle opère de part et d'autre de l'écran. S'il n'y a pas de contact matériel, le processus instauré par l'avatar relève bien du contact entre deux mondes. L'avatar est ce « fragment d'un espace imaginaire », en l'occurrence, un espace imaginaire partagé. Il est un dispositif plutôt qu'une image, un agencement à compléter par soi, à habiter, à animer. Il est une « représentation en acte[7] », un devenir, un programme à interpréter. L'avatar désigne davantage le processus de prise de possession d'une enveloppe corporelle plutôt que la représentation-réceptacle à habiter.

Dans un premier temps, ce devenir est une fin en soi et accompagne un processus focalisant sur l'avatar comme cible de l'intention pendant les étapes d'apprentissage. Il advient pourtant lorsque l'intention se déporte vers les buts et visées internes au jeu (dont nous ne traiterons pas ici). Il est un tiers inclus de la pratique du jeu vidéo. Entre deux conceptions, l'une exclusive, qui focalise sur l'avatar, l'autre inclusive, qui le considère comme la cristallisation d'un dispositif de communication, un éventail de pratiques s'ouvre.

---

[6] Michel Foucault, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Editions Lignes, 2009, pp. 15-16. Conférence radiophonique prononcée le 7 décembre 1966 sur France-Culture.

[7] Fanny Georges, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis* numérique, Thèse de doctorat en arts et sciences de l'art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2007, p.15 (consulté en juin 2014 à l'adresse <http://fannygeorges.free.fr/FGeorges_These_0108.pdf>).

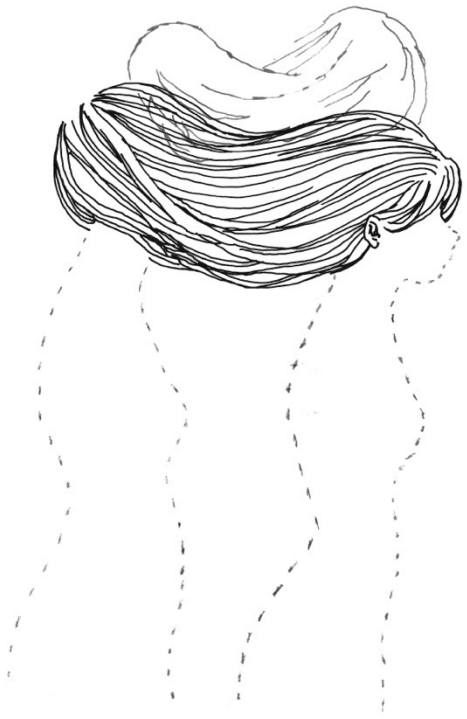


Figure 8 : *Le Toucher de l'avatar*,
étude, encre de Chine sur papier Moleskin,
21x12 cm, 2011.

Figure 9 : *Le Toucher de l'avatar*,
étude, encre de Chine sur papiers,
21x12 cm, 2011.

Les photographies réalisées avec Laurent Hini sont à concevoir comme deux formulations plastiques de ces conceptions. Pour autant, l'aspect figé du médium photographique occulte des dimensions propres aux espaces 3D partagés, à savoir, d'une part la question de la durée consacrée à la relation à l'avatar, et de l'autre, celle de la perception spatiale. Si le rapport à l'espace est resté hors de nos questionnements lors de ces premières recherches plastiques, celui du temps nécessaire pour interpréter l'avatar s'est déporté, hors de la photographie, dans les coulisses de sa réalisation.

Dessin-partition

Les séances photos ont été conçues, mises en scène et vécues comme des cérémonies visant à provoquer l'apparition d'une image. Les acteurs présents, modèle, photographe, assistants (maquilleur, coiffeur), les objets (à commencer par la sculpture, puis le matériel du studio) ont chacun assumé une fonction dans le but commun de permettre cette apparition. L'ensemble de la série a été réalisé en six séances. Chacune a répété et affiné un ensemble d'actions réalisées par les différents participants. Cette forme-temps était déclinée de la séance photo en studio. Pourtant, séance après séance, nous avons, avec le photographe et au résultat des images produites, pu identifier des modalités plus propices que d'autres à permettre l'apparition de l'image recherchée. La séance photo est devenue un ensemble d'opérations permettant de transposer en photographie une image mentale, déjà formalisée sous la forme de dessin.

Ce dessin rejoignait le *dessein* en présidant à la composition générale, depuis l'orientation des corps l'un par rapport à l'autre jusqu'à l'agencement spécifique des mèches de cheveux et autres éléments additionnels. Le dessin s'est fait partition ou programme. Non pas en décrivant les actions à réaliser mais par ce qu'il induisait, pour chaque métier mobilisé, un ensemble d'opérations qui, sans être détaillées, étaient pourtant nécessaires à la réalisation de l'image. Ainsi, le maquilleur a unifié le teint, appliqué les ocres, cuivre et or empruntés à la palette de référence (voir page ci-contre). Le coiffeur a tissé les mèches d'une perruque à l'autre. Le photographe a construit la lumière pour faire disparaître le cyclo dans un arrière-plan le plus

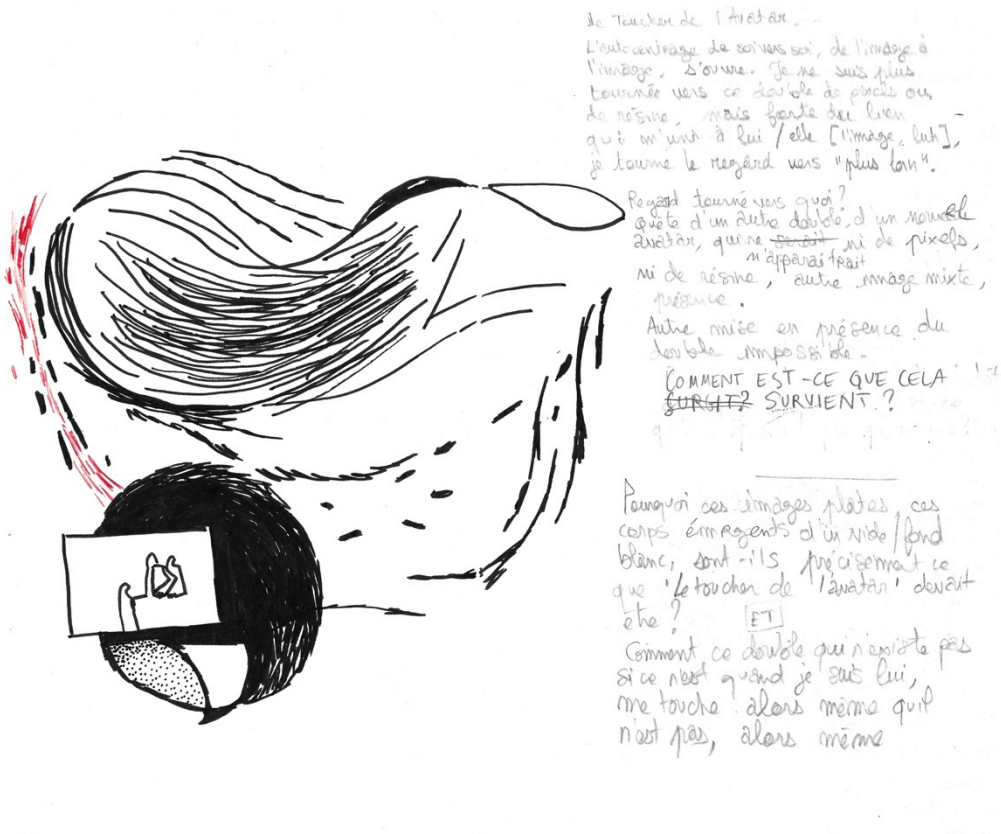


Figure 10 : *Le Toucher de l'Avatar* croquis et schémas préparatoires aux photographies de la série, crayon, feutres et encre de Chine sur papier Moleskin, 2011.

uniforme possible, afin que la figure se détache. Le dessin-partition n'a pas dicté les conditions de sa réalisation mais s 'est érigé comme modèle.

Cette fonction de partition a particulièrement été opérante pour les deux images de la série reposant sur une composition en cocon tissé d'une tête à l'autre (cf. page précédente). Le dessin-partition était suffisamment explicite et relevait d'une évidence. Toutes les actions nécessaires se sont coordonnées pour permettre son incarnation, le temps de la pose, et sa saisie par l'appareil. Il n'en a pas été de même pour toutes les déclinaisons de la série. L'évidence de la composition a laissé place, pour certains dessins, à des esquisses plus difficiles à matérialiser. Les mèches de cheveux reliées à un hors-champ ont particulièrement alourdi les séances. En ont résulté des images plus ternes (dans l'expression du visage), difficilement saisissables (par la complexité de la composition) ou simplement figées, ayant perdu la dynamique du croquis initial. À ces dessins manquaient des informations. Ils avaient besoin d'un complément, d'un appareillage, d'un décorum ou d'une notice pour être mis en scène. Ces dessins n'étaient pas auto-suffisants pour commander à leur matérialisation, au contraire des dessins-programmes des deux photographies retenues.

Cette série de photographies se rapproche des tableaux vivants, *action for camera* de Carolee Schneemann et autres collaborations de performers avec des photographes, qu'il s'agisse de Gina Pane avec Françoise Masson, ou des mises en scènes de Rudolf Schwarzkogler. Dans son ouvrage consacré à la question du rapport du performer à son image, Sophie Delpeux mentionne le protocole invariable de Schwarzkogler : absence de public, un seul modèle, interventions toujours très mesurées, un seul photographe. L'enjeu de la collaboration est de « produire une iconographie qui soit aussi proche que possible de l'image mentale qu'il [Schwarzkogler] en a, délivrée par le script de l'action[8] ». L'analyse du processus de collaboration de Gina Pane et Françoise Masson renforce cette idée. Partition de l'action et de sa captation sont intimement liées. Les dessins et recherches de compositions révèlent un long travail préparatoire, afin dit-elle « que lors de la performance, F. M. possède la connaissance

[8] Sophie Delpeux, *Le corps-caméra, le performer et son image*, Paris, Éditions Textuel, 2010, p.71

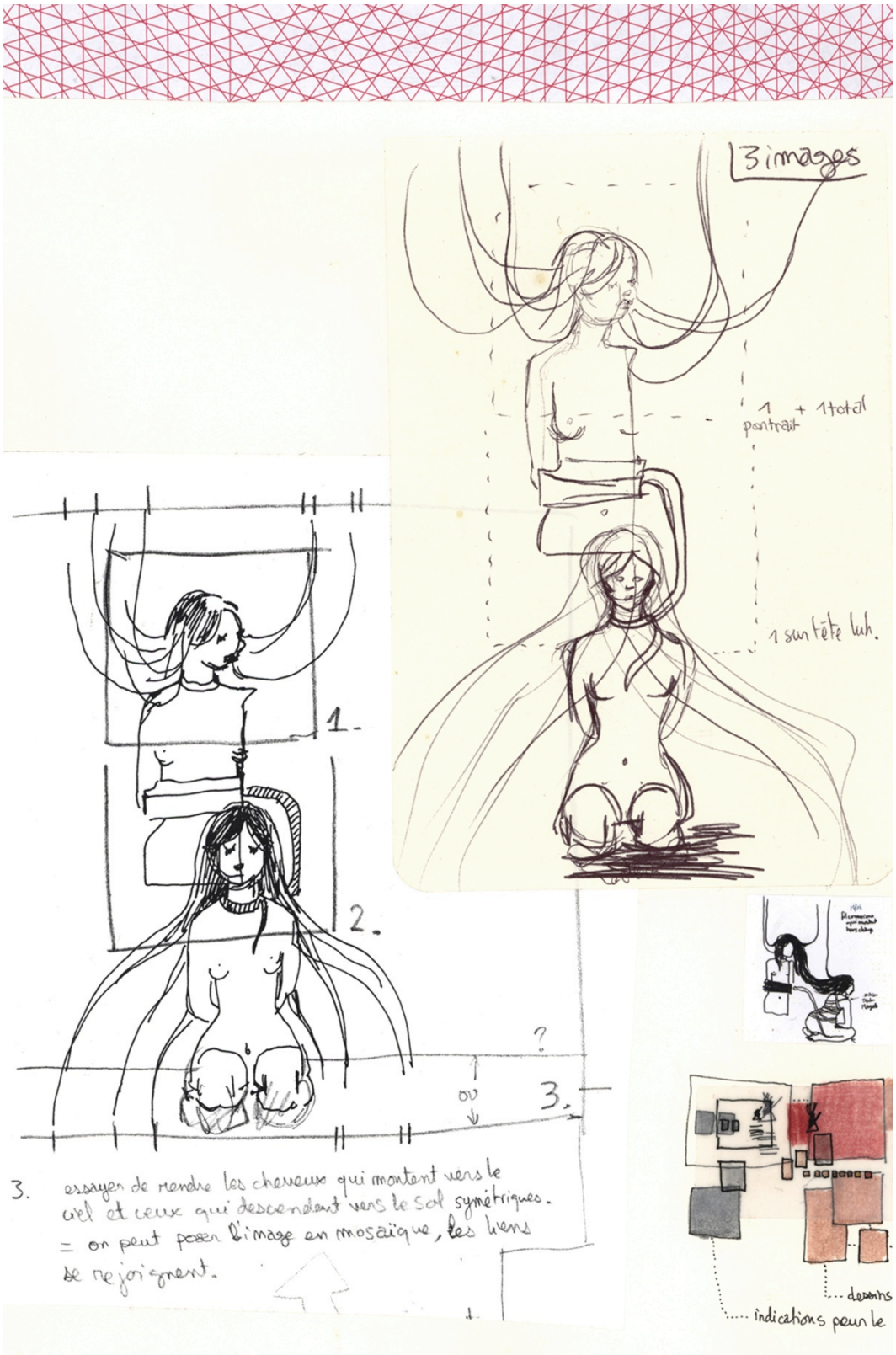


Figure 11 : *Le Toucher de l'avatar*, assemblage de dessins préparatoires, en bas à droite : palette de référence. Technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

nécessaire pour réaliser des documents qui contiennent la justesse de mon langage[9] ». Gina Pane comme Carolee Schneemann établissent une équivalence entre leur corps et ses représentations, leur corps est comparable directement à d'autres corps peints. Il s'agit avant tout de se manifester comme une image vivante. Le glissement d'un médium à l'autre pour Schneemann propose une contiguïté entre peinture et photographie, reposant sur « la figure d'un peintre photographe qui s'installe comme sujet, mais aussi comme objet de l'œuvre. […] Il s'agit pour elle de se voir peindre, peignant et peinte[10] ». La démarche de ces performers travaille de la peinture à la photographie, de la peinture à la performance. « L'action est une peinture qui a grandit au-dehors de la surface[11] » dit Otto Mülh.

Les médiums additionnels, photographie et dessin, inscrivent l'éphémère de la performance dans une autre temporalité : documentation et archivage pour l'une, anticipation de forme pour l'autre. Pour ce qui nous concerne, outre son rôle de partition, le dessin a assumé une autre fonction après la réalisation des performances et installation en interaction avec la plateforme *Second Life*. D'autres dessins, postérieurs aux performances, ont été réalisés pour tenter de cartographier, après-coup, le territoire mixte, mêlant espace tangible et espace numérique, exploré pendant la performance. Ces dessins cherchent à tisser le lien, construire le sens entre les différents documents produits. Il refermait la parenthèse ouverte avec les dessins-partitions.

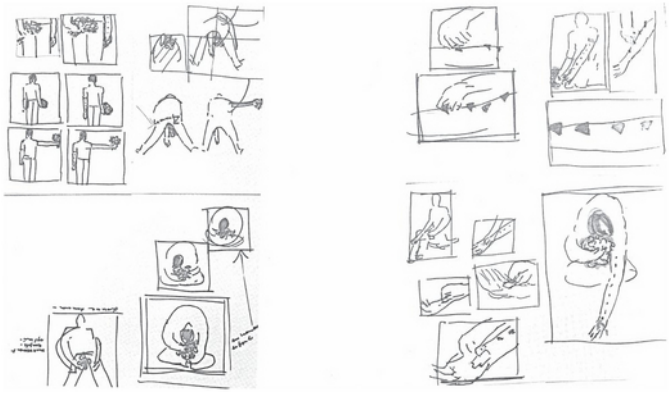
Captations photographiques et vidéo chez Gina Pane

Les dispositifs de captation peuvent être structurants de l'action, comme c'est le cas pour notre performance *Disorder Screen Control*, ou au contraire lui être extérieurs. Ainsi, les photographies des performances de Marina Abramovic et Yoko Ono ont valeur de document mais n'influencent pas le déroulement de la performance. Gina Pane pour sa part s'est tout particulièrement penchée sur cette question dans sa collaboration avec la photographe Françoise Masson.

---

[9] Gina Pane, *Lettre à un(e) inconnu(e)*, Paris, École nationale supérieure des beaux-arts 2012, p. 82.
[10] Sophie Delpeux, *Idem*. pp. 31 et 34.
[11] Otto Mühl, « Pop-Club Einladung », 21 janvier 1966, Archives Mülh, Paris.

RÉFÉRENCE



RÉFÉRENCE

Figure 12 : Gina Pane, dessins préparatoires de l'Azione sentimentale, 1973.

Figure 13 : Gina Pane, Azione sentimentale, photographies : Françoise Masson, 1973

> Réaliser une photographie, qui imposerait sans équivoque et par elle seule le sens dont le perfomer désire qu'elle soit chargée, apparaît comme inaccessible. Cependant Françoise Masson y a réussi. Par une étroite adhérence à la forme visuelle que j'envisage des gestes réalisés lors de l'action, Françoise a su en révéler le langage n'imposant aucune charge de sens arbitraire. L'expérience, l'intelligence, la sensibilité de Françoise Masson ont permis et rendu explicite une communication non linguistique et dévoilé que deux subjectivités pouvaient coïncider.[12]

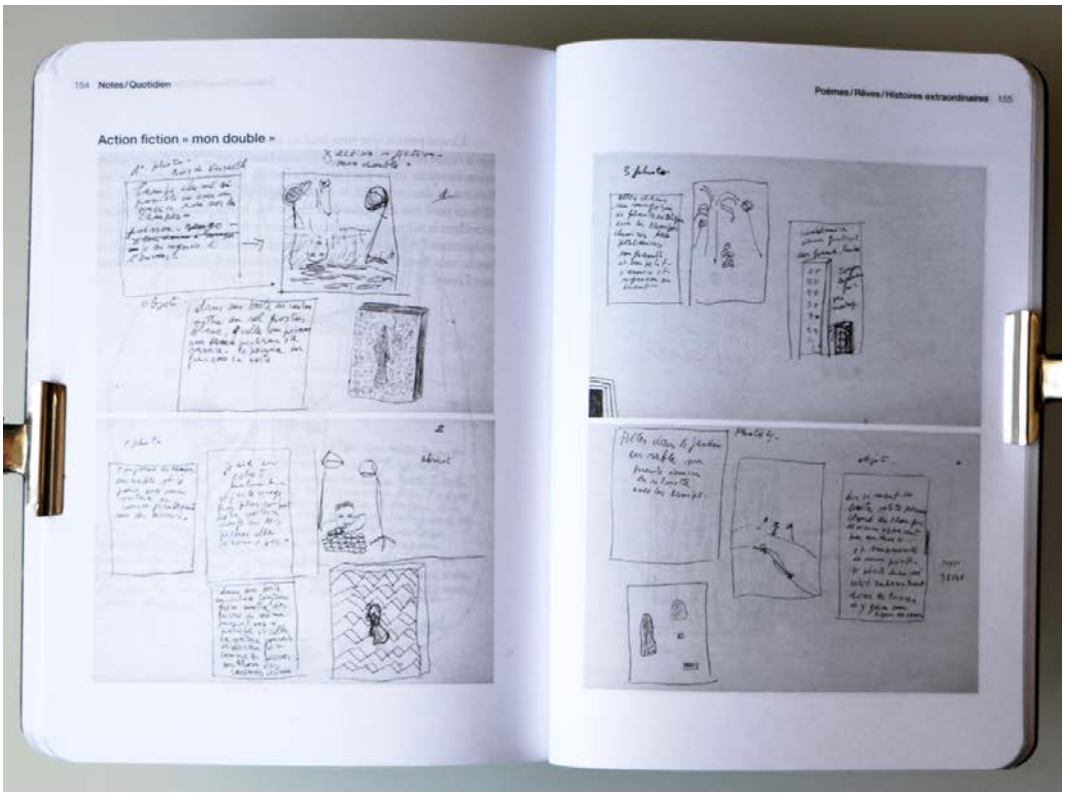
Elle consacre un texte à la comparaison entre deux types de captations qui peuvent être faites de son travail : les photographies de Françoise Masson d'une part et les *video tapes* de l'autre. Outre les questions de médium (temps continu ou temps arrêté), c'est une question de regard qui est mise en avant.

> Contrairement aux prises de vues photographiques qui comportent une longue mise au point avec Françoise Masson, dans un temps qui précède l'action, afin que lors de la performance F. M. possède la connaissance nécessaire pour réaliser des documents qui contiennent la justesse de mon langage, la réalisation des vidéo tapes est aléatoire à mon contenu. C'est-à-dire que le cameraman ignore d'une part le déroulement de la pièce, le langage proprement dit du Body Art, la connaissance profonde de mes pensées directrices, etc.
>
> De surplus, il se trouve dans un espace en dehors de mon champ essentiel, de mes attitudes (occupé constamment par la photographe). En aucun cas, ils ne peuvent reproduire le signifié et le signifiant de mon langage objectivement ; en se trouvant dans la même dimension que le spectateur, leur enregistrement se trouve assujetti à leur subjectivité, émotivité : réception, rejet, censure, projection, affectivité, etc. […]
>
> L'originalité de ces vidéo tapes consiste dans la mise en jeu d'une interprétation qui conserve intacte la relation entre le performer et le public. Disons que nous avons là un point de vue d'un spectateur.[13]

---

[12] Gina Pane, *Lettre à un(e) inconnu(e)*, op. cit. p. 12.
[13] Gina Pane, « Quelques notes sur les vidéo tapes », dans *op. cit.* p. 82.

RÉFÉRENCE



RÉFÉRENCE

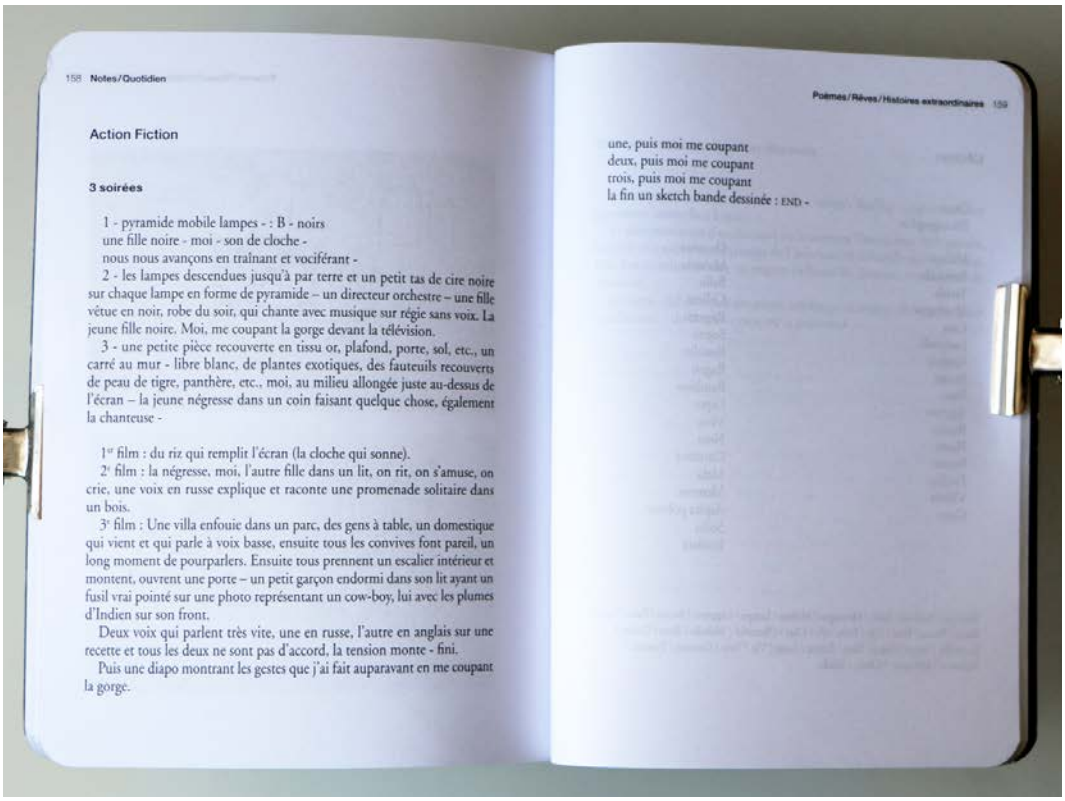


Figure 14 : Gina Pane, *Action Fiction*, dessins préparatoires et partition extraits de *Lettre à un(e) incnnnu(e)*, *op. cit.*

Dans l'analyse des *vidéo tapes* en question, Gina Pane souligne les manifestations de la subjectivité du caméraman (qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme), perceptibles dans les sursauts indiquant une émotion, les censures du cadrage. Au visionnement de ces vidéos, « le spectateur se trouvera confronté au diagnostic du cameraman vis-à-vis de la performance au lieu de se trouver en prise directe avec celle-ci[14] ». Et de conclure en insistant sur la place d'intermédiaire que prend la vidéo et la réécriture qu'elle induit.

La question d'un montage n'est pas abordée. L'accent est porté sur la captation elle-même et la vidéo finale, entière, comme trace d'un regard porté sur l'action. N'est pas abordée non plus celle du médium. Naïf ou collaboratif, c'est le regard derrière la machine[15] qui est mis en avant.

Dans un entretient avec Bernard Marcadé publié dans le catalogue de l'exposition *Ceci n'est pas une photographie*, Gina Pane décrit plus précisément la place de Françoise Masson et la relation qui se tisse, pendant la performance, entre la performer et la photographe :

> La mise en scène de mon corps devant un public et la mise en scène du photographe se situaient en effet dans le même espace d'action. Le photographe ne se trouvait ni au bord ni dans le public. Ces photographies sont à l'opposé d'un constat. Ce n'est pas le photographe qui a fait la photographie, ni moi-même d'ailleurs, nous l'avons faite en quelque sorte tous les deux. Le photographe avait eu en sa possession une série de dessins qui lui permettaient d'effectuer certaines prises de vues. Pour ce qui est du cadrage, tout était donc déjà défini.[16]

---

[14] *Ibid.* p. 85.

[15] Gina Pane utilise ce terme indistinctement pour la vidéo ou la photographie, aux antipodes d'une création résultant du « toucher de la main de l'artiste » mais ayant au contraire les qualités d'une « réalisation mécanique, anonyme, toutes les illusions sont bannies, l'émotion de l'apparence disparaît », *ibid.*, p.42.

[16] Bernard Marcadé, « Entretien avec Gina Pane », dans *Ceci n'est pas une photographie*, Bordeaux, FRAC Aquitaine, 1985 (l'entretien est réalisé en décembre 1984), p. 24.

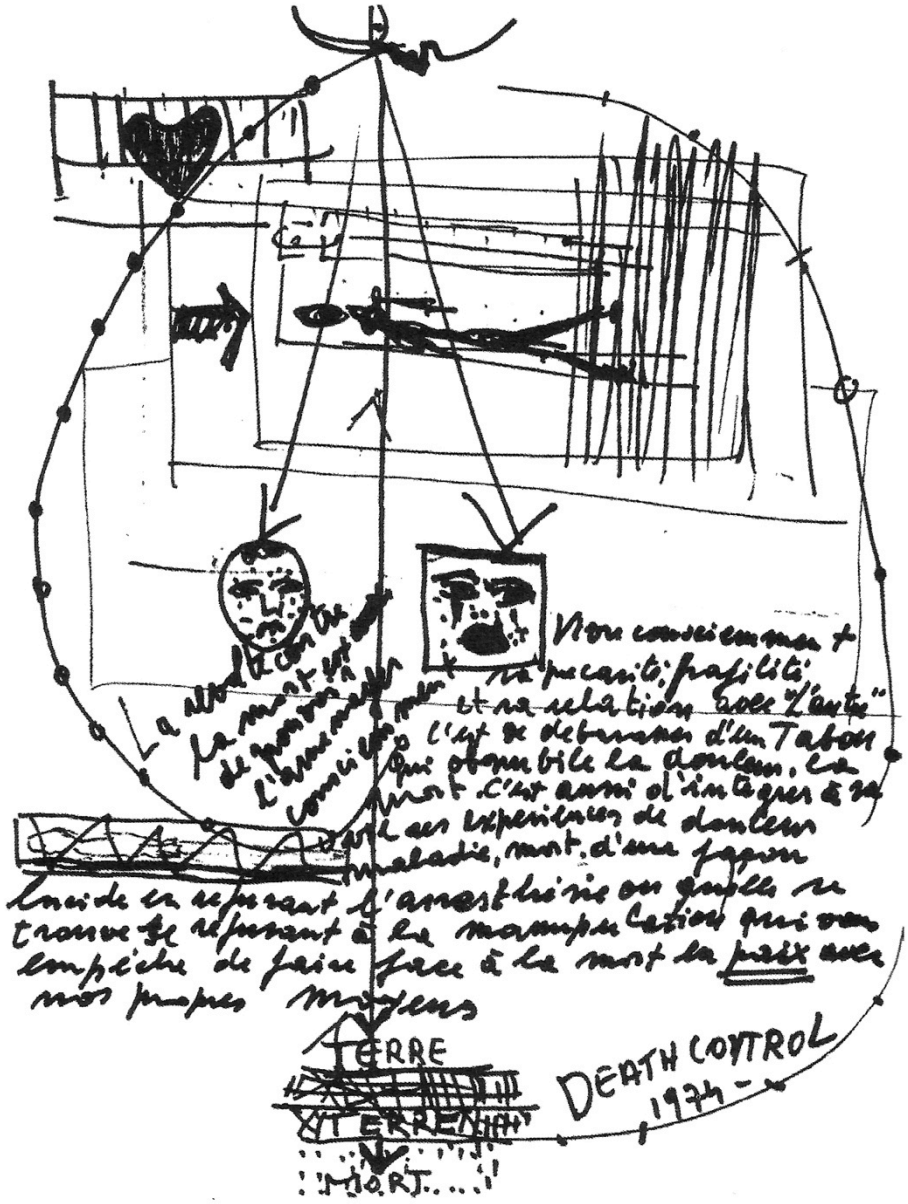


Figure 15 : Gina Pane, dessin préparatoire pour l'action *Death Control* », galerie Diagramma, Foire de Bâle, juin 1974. Extrait de *Lettre à un(e) incnnu(e)*, p. 152.

L'implication conjointe de la performer et de la photographe, dans un mouvement convergeant, justifie l'emploi du terme de « réalisation partagée[17]. » La prise de vue photographique n'est pas externe à la performance mais en est partie intégrante. La performance comme les photographies servent un même langage, une même action prédéterminée, dont les dessins préparatoires sont une première matérialisation. Le scénario de l'action est constitué par cette succession de dessins, dont ni l'action elle-même ni les photographies de l'action ne s'écartent. Dans son ouvrage consacrée à l'étude des rapports entre les performers et leur image, Sophie Delpeux qualifie d' « ensemble d'images arrêtées[18] » le scénario de la performance tout autant que sa réalisation.

> « Le geste est déjà image et l'action, par son déroulement – sa lenteur notamment –, semble se prêter aux contraintes de la fixation de cette représentation[19]. »

Il n'y a plus là de distinction entre le scénario, l'action et les photographies finales. Les actions sont pensées comme mise en corps d'images d'abord jetées sur le papier. La performance revient ici à « se manifester comme image vivante[20]. » Le corps de Gina Pane est image, les performances sont la présentation de cette image à un public. Les photographies sont les empreintes de ces actions dans une stricte équivalence.

Performer son devenir-image

Lors de la réalisation de notre série *Le toucher de l'avatar*, chaque séance photo était un temps partagé, chacun des participants tendu vers un dessein commun, le surgissement d'une image. La photographie n'était pas utilisée ici comme moyen d'archivage ou de documentation mais comme finalité, dispositif de construction et captation d'un motif recherché. Ce rapport de la performance à la photographie était

---

[17] *Ibid.*
[18] Sophie Delpeux, *Le corps-caméra, le performer et son image*, Paris, Éditions Textuel, 2010, p. 87.
[19] *Ibid.*, p. 88.
[20] *Ibid.*

Figure 16 : *Le Toucher de l'Avatar,* dessins préparatoires, encre de Chine sur papier, 2009-2011

plus étroit, la performance et la photographie plus interdépendantes que lors des mises-en-scène-performance ou performance photographiées ainsi que Philippe Dubois les identifie :

> La photographie fut d'abord, pour les pratiques de mise en acte du geste de l'artiste, un simple moyen documentaire d'enregistrement, de reproduction, d'archivage, d'exposition du travail, en lui-même singulier, éphémère, unique dans l'espace et le temps. L'important y était alors l'acte artistique en lui-même, la mise en jeu du corps, le rituel scénique devant les spectateurs, et la photo (comme le film, ou plus tard comme la vidéo) n'était que secondaire : une simple opération de mise en mémoire, que certains n'hésitaient d'ailleurs pas à considérer comme une négation ou un détournement du sens premier du travail qui tiendrait tout entier dans son statut de pur événement se déroulant ici et maintenant entre partenaires présents et ne devant avoir aucune extériorité ni postérité, censé disparaître et se consumer avec l'acte lui-même, sans laisser de trace. [21]

Nous poussions encore le principe des *Action for camera* de Schneemann ou des performances photographiées de Schwarzkogler. La captation photographique n'était pas conçue comme moyen de rendre compte après coup d'une performance. Au contraire, dans la séance photo en studio, l'ensemble du dispositif photographique était le moyen du surgissement d'un motif qui n'aurait su apparaitre hors de ce contexte spécifique. Il n'y avait pas ici de performance dissociable de la pose, c'est-à-dire l'action immobile d'un modèle au centre du dispositif photographique. Nous reconnaissons une dimension performative dans la tension collective cristallisée en un corps, celui du modèle, chargé d'atteindre l'image, d'être « arraché à son espace propre et projeté dans un autre espace[22] ». L'opération trouvait sa réciprocité : le modèle mis en scène atteint l'image et l'image atteint le modèle. Cette construction mobilisant un effort collectif n'était pas sans écho avec la performance de Annie Abraham, *Touchée manipulée, toucher télématique local.*

---

[21] Philippe Dubois, *L'Acte photographique et autres essais*, Paris, Nathan, 1990, p. 247.
[22] Michel Foucault, *Idem.*

RÉFÉRENCE

RÉFÉRENCE

Figure 17 : Annie Abrahams, *Touchée manipulée, toucher télématique local*, en haut : vue de la double projection vidéo ; en bas : photographie de la performance le 7 mai 2011 à La Tapisserie, Paris.

Figure 18 : le cadre de la performance, schéma.

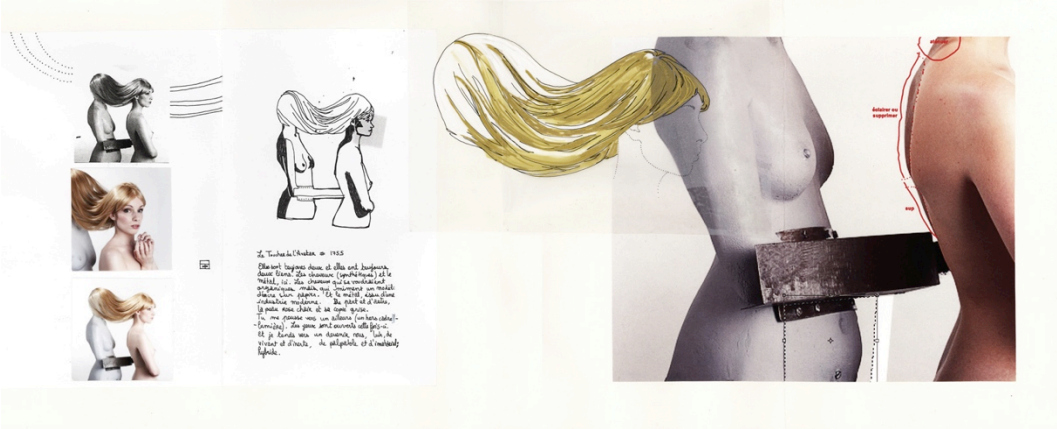
Réalisé le 7 mai 2011 à La Tapisserie, à Paris, par Annie Abrahams et Sébastien Nourry[23], cette performance reposait sur une télétransmission vidéo temps réel entre deux performers. Chacun des performers, de profil par rapport à la caméra, tendait les bras devant lui jusqu'en bord de cadre. Les deux images étaient projetées juxtaposées. Cet agencement produisait l'image d'un toucher paume contre paume. Pendant la durée de la performance, Annie Abrahams sollicitait les personnes présentes pour l'aider, soutenir ses bras, son dos, afin de l'aider à maintenir l'image du toucher.

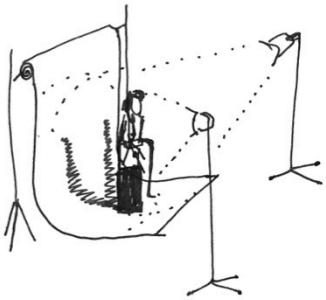
Dans *Touchée manipulée*, l'image du toucher opère comme un cadre imposé, un motif organisateur et contraignant pour une durée définie. Une dimension poétique et imprévisible apparaissait dans l'aide apportée par les spectateurs pour soutenir l'image, dans la façon qu'avaient certains d'oser à peine effleurer le corps de la performer tandis que d'autres n'ont pas hésité à soutenir son buste à pleins bras. Le découpage du titre prend sens. Le « toucher télématique local », sous-titre générique et motif-cadre de l'action est parachevé par l'état de la performer lorsque celle-ci est « touchée, manipulée » par les spectateurs présents.

La conception de la performance relevait ici de la construction d'un cadre et d'une durée imposés dans lesquels l'image devait être tenue. Ce cadre néanmoins se gardait de définir précisément les moyens par lesquels le maintien devait avoir lieu, ménageant ainsi une ouverture garante d'un champ de participation libre. Le performer prenait place au centre de ce cadre et sollicitait le concours des sujets en présence pour construire et maintenir le tableau général.

C'est en ce sens qu'il y a eu performance aussi dans les séances photos, quand bien même celle-ci n'était pas nommée comme telle. C'était une performance invisible, qui n'a été observée par personne, chacun portant une attention focalisée sur un élément circonscrit et constitutif de l'action en cours (matité de la peau, agencement des chevelures, reflets lumineux…). La dimension performative des séances photo de la série *Le toucher de l'avatar* atteignait un climax lorsque l'image recherchée, esquissée par

[23] <http://la-tapisserie.tumblr.com/post/69473279637/une-caresse-intercontinentale>





Tout ce qui est visible doit se dépasser
et s'étendre dans le royaume de l'invisible.

TRON, 1h03

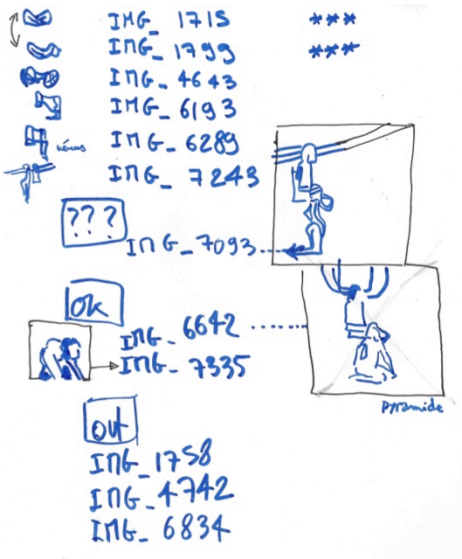


Figure 19 : *Le Toucher de l'avatar*, composition à partir de dessins préparatoires, miniatures avant retouches et documents de travail pour le post-traitement. Technique mixte sur papiers, 40x60 cm détail, 2012.

Figure 20 : *Le Toucher de l'avatar* dessin préparatoire pour l'éclairage, soulignant le problème des ombres portées sur le cyclo.
Feutre sur papier, 21x12cm, 2011.

Figures 21 : *Le Toucher de l'avatar*, identification des clichés de quatre séances par rapport à la composition.
Feutres sur papier, 21x12cm (détail), 2011.

le dessin-partition, atteignait son plan de représentation à travers le corps du modèle, afin d'être saisie par l'appareil photo. Le motif, réalité invisible poursuivie de dessins en dessins – ainsi qu'en témoignent ceux reproduit ici – prenait forme.

Dans cette conception du rapport du corps du performer à l'image, le corps ne résiste pas à la forme mais s'y prête le temps de la performance. Il s'y soumet, s'y glisse, l'incarne. Pour reprendre le mot de Sophie Delpeux, la performance relève d'un geste artistique qui n'est pas mis en image mais *mise* en image. La performance est ce faire image du corps du performer, « le corps de l'artiste à l'action fait/est déjà image », et la performance repose sur le « présupposé d'une identification entre corps de l'artiste et représentation[24] ».

En étudiant la séance photographique en studio, nous nous intéressons au cadre de ce que nous venons de qualifier de performance. Le cadre temporel et l'ensemble de l'action étaient définis par un phénomène externe, à savoir, la captation d'une image. L'événement en somme n'était pas défini par lui-même mais orienté vers la production d'un élément externe. La performance dont il est question ici rejoint l'une des acceptions du terme issues de son étymologie latine, telles que les analyse Giovani Lista. *Per forma* signifie « pour la forme », locution de laquelle est tiré le verbe *performare*, « donner forme ». Une première acception lui accorde une valeur instrumentale. La critique américaine a utilisé ce terme pour désigner le travail d'exécution de Jackson Pollock, orienté vers la réalisation d'une œuvre plastique. .

> Le verbe correspondant est ainsi un verbe transitif : l'artiste performe un tableau comme le musicien une partition et l'homme de théâtre une pièce ou un spectacle. En revanche, la seconde signification du mot lui accorde une valeur absolue : Marina Abramovic ou Tino Sehgal font "performance", c'est-à-dire une action qui n'a pas un complément d'objet, qui ne sert pas à produire un tableau ou à faire vivre une musique ou une pièce de théâtre, mais qui a une dimension autonome se suffisant à elle-même. [25]

---

[24] Sophie Delpeux, *Le performer et son image*, *op. cit.*, p. 17
[25] Giovanni Lista, « La performance historique, le rôle du futurisme », *LIGEIA, Dossiers sur l'art*, vol. XXV, n° 117-118-119-120, juillet-décembre 2002, pp. 104-105.

Le toucher de l'Avatar # 6289

Vénus chair chromée ou botichelli entre en elle même jusqu'à laisser paraître la structure. Non l'anatomie anamorphique (loin de là !) mais les lignes-design qui contraignent la chair. Pourtant elle rayonne. Peut-être est-ce le motif : celui de la beauté offerte aux regards, dont l'ombre, le revers, est un monstre qui dévore. Pas de vagina dentata mais un spectre effrayant car ressemblant. Toujours: ~~le vivant seulement~~ le mort sous le vivant. Et peut-être ici: l'inerte qui manipule l'organique. [redacted] Dispositif inversé: l'agir viendrait du construit, de l'artifice, plutôt que du vivant, et le manque, et le change. Est-ce que : bodmod, bodybuilding, chirurgie esthétique, OGM etc ? Mais trouver le tendre, le poétique, dans le rapport entre l'athlète et le stepper, entre les cellules et l'ingénieur généticien.

Le toucher de l'Avatar # 6193

Celle-ci est organique et graphique. De la vis cérébrale capillaire et du lien de volonté. Chair cérébrale v/s contrainte designée. Un dessin, un design figé, sans mouvement, attache et retient. Et moncelle. Trace sur le corps des territoires à explorer ou à concevoir. Sois carte. Topographie d'un biologique que le double tente d'embrasser. Rosset. Mais le double fait partie du réel. Le double n'est pas virtuel: il n'existe pas. Le toucher de l'avatar a lieu. Car l'avatar n'est pas un double. Ni même une copie. Luh2 et l'avatar de Luh. Luh n'existe pas. Entité imaginaire que certain ont reconnu, que j'ai nommée et ont retenue. Luh est un événement. Luh est la performance.

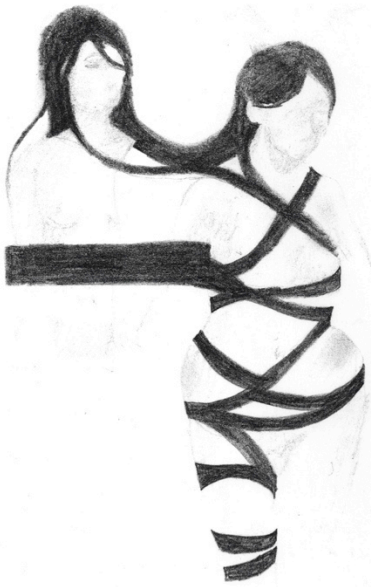


Figure 22 : *Le Toucher de l'avatar*, dessins préparatoires et miniatures des photographies de la troisième séance avant retouches, techniques mixtes sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012

La dimension performative de la séance photo relève des deux acceptions du verbe. Il s'agissait tout autant de performer l'image au sens de la produire (et la capturer) que de performer l'image au sens de la rendre présente, la faire exister. Nous nommons 'devenir image' cette performance consistant à donner forme à une image mentale, à travers son corps ou le corps de participants[26]. Le devenir image dont il était question pour les photographies de la série *Le toucher de l'avatar* se voulait illustratif d'un certain type de rapport entre deux corps : de la réciprocité du rapport du modèle à son image, du corps vivant au corps représenté, avec un glissement sémantique de la marionnette de pixels à la sculpture. Mettant en scène sa production en collaboration avec le photographe Laurent Hini, et davantage peut-être que le résultat produit, c'est l'instant de surgissement de l'image recherchée qui a cristallisé notre attention.

Prothèses numériques et devenirs-cyborg

Ce qui était à l'œuvre était de devenir soi-même une image, une image lisse, sans aspérité, un ensemble de signes agencés selon une composition préétablie par les dessins. Devenir une image, c'est se retirer en soi-même pour laisser apparaître en surface un double de soi, une mue aussitôt saisie par l'objectif. Les séances photos sont à concevoir comme les cadres rituels de cette opération. Ce qui transparaît à travers le corps du modèle, c'est le terreau des images consommées, images de papier glacé, figures publicitaires, et autres agencements sémiologiques tels que Baudrillard a pu les analyser[27]. Cette construction, d'ordre symbolique chez Gina Pane manipulant épines de roses, lait et sang, a été voulue d'ordre métonymique pour la série de photographies *Le toucher de l'avatar*. Comme l'avatar-événement ou processus, le devenir-image repose sur une durée, est un état de corps, un ensemble d'opérations par lesquelles le corps est arraché à son espace propre et projeté dans un autre espace. Ce qui est mis en scène, le contenu, est la mise au carré d'une mise au carré

[26] Nous reviendrons plus loin sur la notion de performance déléguée telle que la développe Claire Bishop (« La performance déléguée, comment sous-traiter l'authenticité », *in* Romaric Daurier et Clarisse Bardiot (dir.), *Cabarets de curiosites. White/Black/Live box*, iBook, ISBN : 978-2-36530-016-2, 2013).

[27] Nous revenons sur ce point dans la troisième sous-partie, en particulier à partir des *Portraits d'avatars* de Eva et Franco Mattes.

Figure 23 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012.

de un. Ces deux photographies posent à la fois un point final et un socle aux recherches menées relativement à cette figure de l'avatar. Au final, il n'y a qu'un être démultiplié dans les miroirs.

La multiplication et la variété des dispositifs de communication médiée par ordinateur (CMO) participe de ces subjectivations multiples. Dans ces modes d'échanges intervient une représentation numérique interactive (photographie, profil, avatar) qui représente sa source dans la communication intersubjective. L'utilisation de plusieurs outils de ce type (réseaux sociaux, forums, vidéoconférence, plateformes 3D) s'accompagne d'une multiplication des représentations de soi. Chacune d'elle est à la fois une construction de l'esprit et le produit d'un processus de négociation avec l'interface, et implique une reformulation des modalités de présence à l'Autre et à soi-même. « Entre l'image de soi en pensée et la représentation, entre l'image de l'Autre et sa représentation, les liens sont resserrés par le flux tendu de l'expérience[28] ».

La qualité et l'intensité de la relation intersubjective sont liées au temps d'implication. L'expérience partagée motive ces utilisations. Face aux procès de perte ou d'éclatement de l'unicité du sujet, face aux sollicitations plurielles et quotidiennes qu'il a lui-même institué, nous optons pour une posture transversale, d'observateur et praticien non moraliste. Ainsi, de l'affirmation de Valérie Morignat :

> Dans ce miroir des sorcières, l'image de soi entre en déhiscence et s'agrège la colonie multidimensionnelle des personnages qui hantent les coulisses du corps et de la conscience[29].

Nous garderons la justesse du constat de l'aisance de transformation du soi dans et avec ces outils. Des images de soi se cristallisent sur différents plateaux comme autant de prothèses attendant d'être réactivées, nous engageant alors dans une relation relevant à la fois de la fiction et de la réalité. La dimension fictionnelle est induite par la négociation avec l'outil (plateforme) autant que par la sélection

---

[28] Fanny Georges, *Identités virtuelles, Les profils utilisateur du web 2.0*, Paris, Questions théoriques, 2010, p.45.
[29] Valérie Morignat, « Avatars et mondes virtuels », *Adolescence*, n°69, 2009.

RÉFÉRENCE

RÉFÉRENCE

Figure 24 : Aimée Mulins
Photo : Howard Schatz, publiée dans Artpress2 n°25 Mai/Juin/juillet 2012

Figure 25 : Quelques-unes des douze prothèses de Aimée Mulins présentées à l'occasion d'une conférence TED en févirer 2009. Chacune, dit-elle, lui confère des qualités singulières : vitesse, beauté, quelques centimètres additionnels… L'actrice et ancienne athlète est aussi une activiste dans là redéfinition de la perception commune des limites du corps humain. Une vidéo de la conférence est accessible sur : <http://www.ted.com/talks/lang/fr/aimee_mullins_prosthetic_aesthetics.html>.

d'informations à partir desquelles cet avatar est construit. La dimension réelle se structure autour de l'intersubjectivité[30].

Ces profils sont constitués d'une réunion d'informations. Ils sont constitutifs de notre identité perçue pendant les échanges interpersonnels dont ils sont les agents. Pouvons-nous les qualifier de prothèses ? Ce rapport à la prothèse comme participante de l'identité est explicité notamment par Aimée Mullins, ancienne athlète paralympique aujourd'hui actrice et mannequin[31].

> Le processus de les faire fabriquer, et d'apprendre à marcher avec, c'est quelque chose qui crée immédiatement un lien. C'est exactement une expérience d'imprégnation. […] ces jambes ont été entrainées pour faire partie de mon corps. […] Et ce que je ressens est différent quand je suis avec des jambes différentes.[32]

L'objet inerte devient extension de soi et matérialisation d'un soi possible, en attente d'actualisation. Son incorporation engage dans des devenirs et produit des états de corps singuliers. Nous postulons qu'il en va ainsi également de nos profils et avatars. Les jeux permis par leur entremise nous invitent à expérimenter différents diagrammes relationnels, que ceux-ci soient perçus comme restrictifs ou libératoires. En 1998, Antoine Picon fait le constat des récentes mutations de nos villes contemporaines, des discontinuités du tissu urbain, et qualifié de *cyborgs* les sujets destinés à les habiter :

> Agressive, difficilement déchiffrable, déconnectée des rythmes biologiques, la ville contemporaine semble parfois conçue pour des cyborgs évolués, dotés d'une perception de l'espace et du temps différente de celle de ses habitants ordinaires. [33]

---

[30] Pour une étude des communautés de l'Internet dans une approche sociologique, voir notamment Antonio Cassili, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, 2010.
[31] Elle a notamment collaboré avec Matthew Barney en 2002 et Alexander McQueen en 1999.
[32] Aimée Mullins, « La liberté prothétique », interview par Raphaël Cuir, *artpress2* n°25, *Cyborg*, mai/juin/juillet 2012, p.19
[33] Antoine Picon, *La ville, territoire des cyborgs*, Besançon, Les éditions de l'imprimeur, 1998, p.23.

Figure 26 : *Le Toucher de l'avatar*,
impression jet d'encre, 20x30 cm, 2012.

Il consacre ensuite un ouvrage aux rapports entre architecture et culture numérique. Il s'agit alors non plus d'étudier comment la ville produit ses habitants, participe d'un certain imaginaire, mais d'aborder la question symétrique : « Comment construire pour les cyborgs ? »[34]. Ces deux questions, des devenirs du sujet contemporain et des environnements complexes que l'on construit à son attention, sont au cœur de nos recherches. En effet, si les sujets produisent et sont produits par leur environnement, les environnements circonscrits (installations, dispositifs participatifs) donnés à expérimenter par des artistes sont autant de devenirs proposés aux spectateurs-expérimentateurs. L'avatar, en tant que processus, est un devenir à vivre, dans lequel s'engager. Notre interrogation, après la série de photographies, a été de déplacer la performance d'un devenir image individuel vers un devenir que nous proposions alors de qualifier de devenir cyborg ,expérimentable par tous et érigé en paradigme du sujet contemporain.

Le terme de cyborg est issu de la cybernétique et fondé sur un couplage du biologique et du technologique. Ce modèle est placé sous le signe de la complémentarité : l'homme assure la fonction critique d'ouverture à l'environnement et de régulation du dispositif mécanique[35].

> Un nouveau type d'ingénierie prosthétique est donc possible qui mettra en jeu la construction de systèmes hybrides comportant des éléments humains et mécaniques. Mais rien n'oblige qu'une telle approche se limite au remplacement de parties du corps ayant disparu. Des prothèses peuvent être envisagées pour des parties que nous n'avons pas et n'avons jamais eues.[36]

Ce modèle initial, apparu à la fin des années 1960 dans les travaux de Norbert Wiener en particulier[37] donnera lieu à de nombreuses interprétations, jusqu'aux

---

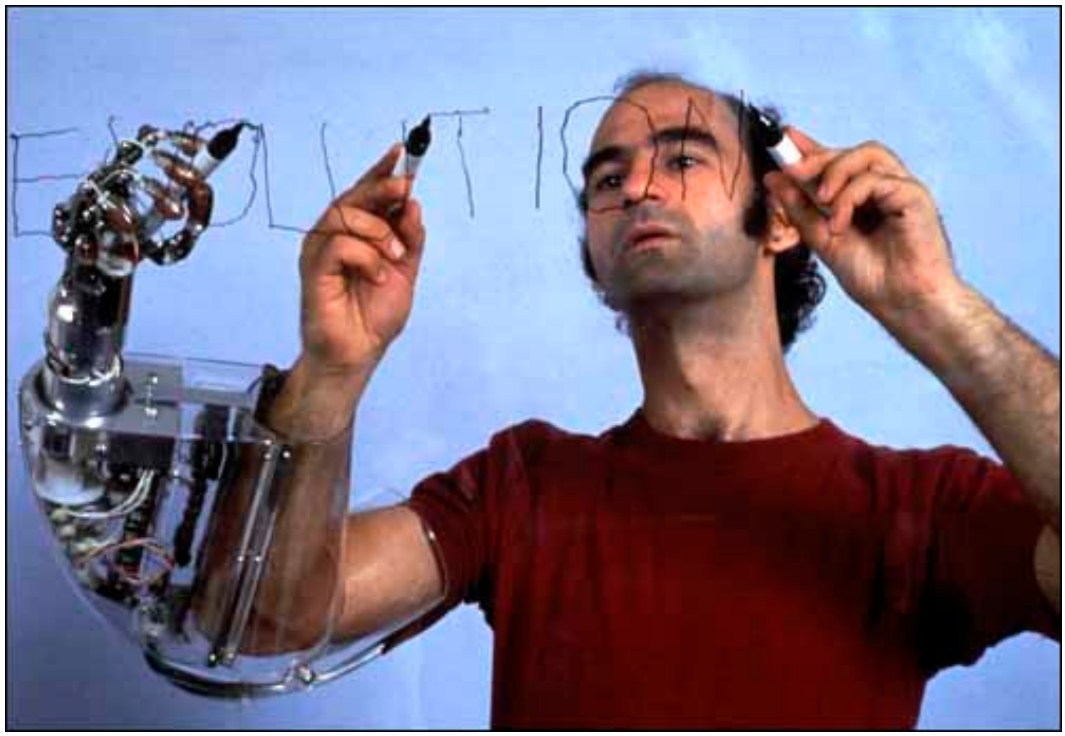
[34] Antoine Picon, *Culture numérique et architecture, une introduction*, Basel, éditions Birkhäuser GmbH, 2010, p.47

[35] Mathieu Triclot, « Contre le mythe du robot », *Le moment cybernétique, la construction de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, 2008, pp. 396-404.

[36] Norbert Wiener*, Sur quelques points de collision entre la cybernétique et la religion. God & Golem Inc.*, trad. G. Scholem, Nîmes, Éditions de l'Éclat, 2000 (Cambridge, MIT Press, 1964), p. 95.

[37] Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings, Cybernetics and Society*, Londres, Eyre and Spottiswoode, 1950.

RÉFÉRENCE



RÉFÉRENCE

Figure 27 - Stelarc,*Third Hand*, photographie : K. Oki, *Handswritting*, 1990

Figure 28 : Donna Haraway, couverture de la seconde édition de *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, 1985

récents ouvrages de Céline Lafontaine[38] et Katherine Hayles[39] qui s'éloignent des enjeux initiaux[40]. Pour sa part, Antoine Picon conserve des principes de la cybernétique celui de déterritorialisation des organes de stockage et d'analyse de l'information, qui, appliqués au sujet humain jusqu'alors maître et souverain en ce domaine, instaure une mutation du sujet.

> Au-delà des outils de calculs et de prévision qu'ils fournissent, les ordinateurs induisent une nouvelle lecture du sujet humain en terme de stockage et traitement de l'information, de *feed-back* et de contrôle. Cette lecture popularisée par la cybernétique, puis par le cognitivisme, rend possible le cyborg. [41]

Dans le domaine de la performance, c'est l'australien Stelarc qui incarne cette problématique. Ses performances sont la mise en scène d'états de corps : en symbiose avec des dispositifs techniques inédits réalisés expressément pour leur présentation sous cette forme. Prônant l'obsolescence du corps, Stelarc s'équipe de prothèses reterritorialisant hors du corps biologique des fonctions qui lui étaient jusqu'alors circonscrites. Hors du domaine industriel ou médical, ses explorations des innovations techniques par le corps visent à étendre le domaine des possibles (*la troisième main*[42]), parfois de façon invasive (*la troisième oreille*[43]), et s'accompagne d'une contrepartie : celle d'un assujettissement volontaire voir exacerbé du corps à ces technologies (*Ping body*, *Movatar*, *Fractal flesh*[44]).
Le concept de cyborg a été repris, adapté et véhiculé par le manifeste éponyme[45] dans une dimension plus métaphorique. Il définit chez Donna Haraway la destinée

---

[38] Céline Lafontaine, *L'Empire cybernétique, des machines à penser à la pensée machine*, Paris, Seuil 2004
[39] Katherine Hayles, *How to Became PostHuman*
[40] Sur une discussion des thèses défendues par Katherine Hayles ,Céline Lafontaine et Philippe Breton (dans la préface de l'ouvrage de Céline Lafontaine), voir : Mathieu Triclot, « Quelques faux débats autour de la notion de technoscience », dans *idem*, pp. 331-336.
[41] Antoine Picon, *Idem*. p.12.
[42] Stelarc, *Third Hand*, présentations-performances de 1990 à 1996.
[43] Stelarc, *Extra Ear: Ear on Arm project*, présentations-performances de 2006 à 2008.
[44] Stelarc, *Ping Body*, présentations-performances de 1996 à 1998. *Movatar*, performance, 2000. *Fractal flesh*, présentations-performances de 1995 à 2008.
[45] Donna Haraway, « Un manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle », dans *Des singes, des cyborgs et des femmes*, Arles, Actes Sud, 2009, pp. 267-321.

Figure 29 : *Le Toucher de l'avatar*,
technique mixte sur papiers,
40x60 cm (détail), 2012.

humaine à embrasser pour le XXI[ème] siècle. Il nomme une ontologie des hybridations : du biologique et du technologique certes, mais aussi de la réalité et de la fiction.

> Un Cyborg est un organisme cybernétique, un hybride de machine et d'organisme, une créature de la réalité sociale et une créature de fiction. La réalité sociale, c'est le vécu des relations sociales, notre construction politique la plus importante, une fiction qui change le monde. […] nous sommes tous des chimères, hybrides de machines et d'organismes d'abord théorisés puis fabriqués : en un mot, des cyborgs. Le cyborg est notre ontologie ; il définit notre politique. Le cyborg est un condensé d'imagination et de réalité matérielle […]. [46]

Ce devenir impropre, ce trouble des contours du sujet est déjà auguré par la figure du double tel qu'il apparaît dans la littérature fantastique du XIXème siècle[47]. Le surgissement du double, autre soi-même pouvant mener à la dépersonnalisation, est lié à l'utilisation de dispositifs de vision : verre, lunettes, miroir.

> La vision (due à l'entrée dans une autre dimension de la réalité, dans un autre monde) de soi-même comme un autre provoque (ou jaillit de) un état de scission intérieure, de crise identitaire profonde : le sujet n'est plus un, mais deux. [48]

En un siècle, l'imaginaire du double devient celui du multiple à travers lequel insiste et s'affirme un postulat : la rencontre entre corps et technologies rend inactuel le binôme sujet / objet. Gilles Deleuze, Bruno Latour ou Peter Sloterdijk nous invitent à penser un individu présent au-delà des limites de son corps, au travers de multiples

---

[46] Donna Haraway, « Un manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle », dans *Des singes, des cyborgs et des femmes*, Actes Sud, 2009 (première édition : *Socialist Review* 80, 1985, pp. 65-108), pp. 268-269.

[47] Voir : Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

[48] Emanuele Quinz, « Du corps à l'avatar : métamorphoses du corps face au numérique », *anomalie digital_arts* n°1, 1999, p.11 (épuisé. Une partie des textes est republiée sur http://archee.qc.ca/archives/sommaire_2011_03.html et http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=364&mot=quinz.

Figure 30 : *Le Toucher de l'avatar*, Photographie *off* de Laurent Hini pendant le travail de la coiffeuse, 2010.

canaux, matériels et immatériels, lui permettant d'échanger des informations avec son environnement. « L'existence individuelle, indique Bruno Latour, ne se déploie pas à l'intérieur des limites corporelles mais bien au sein des multiples médiations qui unissent l'homme au monde[49] ». Dès lors que ces médiations sont supportées non pas seulement par le langage mais par des objets techniques et matériels, quel statut accorder à ces objets ?

L'existence extracorporelle rencontre diverses innovations hyper technologiques. Celles-ci sont autant de modèles de déterritorialisation qui déjà engagent vers une re-fixation des éclats dispersés du sujet cartésien. Le devenir cyborg harrawayien semble aujourd'hui rencontrer une actualisation moins par des couplages homme-machine matériels que par des process de subjectivation contextuels. La « citoyenneté cyborg »[50] est à portée. De part et d'autre de l'écran, les implications et utilisations sont multiples et s'étendent de la plus ponctuelle jusqu'à l'addiction illustrée par le paradigme de l'*homo communicans*[51] en passant par des engagements politiques dans les choix d'utilisation ou de détournement de ces outils[52].

La prédominance de l'écran

De l'ingénierie pionnière aux stratégies de détournement plus récentes, la question d'une éventuelle spécificité plastique aux arts du numérique se heurte à des questions de terminologie. « Art à ordinateurs », « art en réseau », « télématique », « art informatique », « art multimédia », puis « art numérique »… Un vocabulaire

---

[49] Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte, 1991.

[50] Chris Hables Gray, « Citoyenneté cyborg », dans *Artpress2* n°25, *op. cit.*, pp.43-49.

[51] « L'*homo communicans* est un être sans intériorité et sans corps, qui vit dans une société sans secret, un être tout entier tournée vers le social, qui n'existe qu'à travers l'information et l'échange, dans une société rendue transparente grâce aux nouvelles technologies. » André Breton, *L'utopie de la communication : le mythe du village planétaire*, Paris, La Découverte, 1997 (1992), p. 46. Voir aussi : Jacques Mousseau, « L'*homo communicans* », dans : *Communication et langage*s n°94, 4ème trimestre 1992. pp. 4-13, également accessible sur : <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_1992_num_94_1_2388> [consulté le 02 juillet 2013].

[52] Mentionnons la posture de l'« hacktivisme » comme désobéissance civile électronique et adoptée par des individus, des artistes (Ricardo Dominquez, …) ou des collectifs (concrétisés notamment par la mise en place de « hackerspace » ou « hacklab » : laboratoires communautaires et collaboratifs ouverts et destinés au partage de ressources et savoirs).

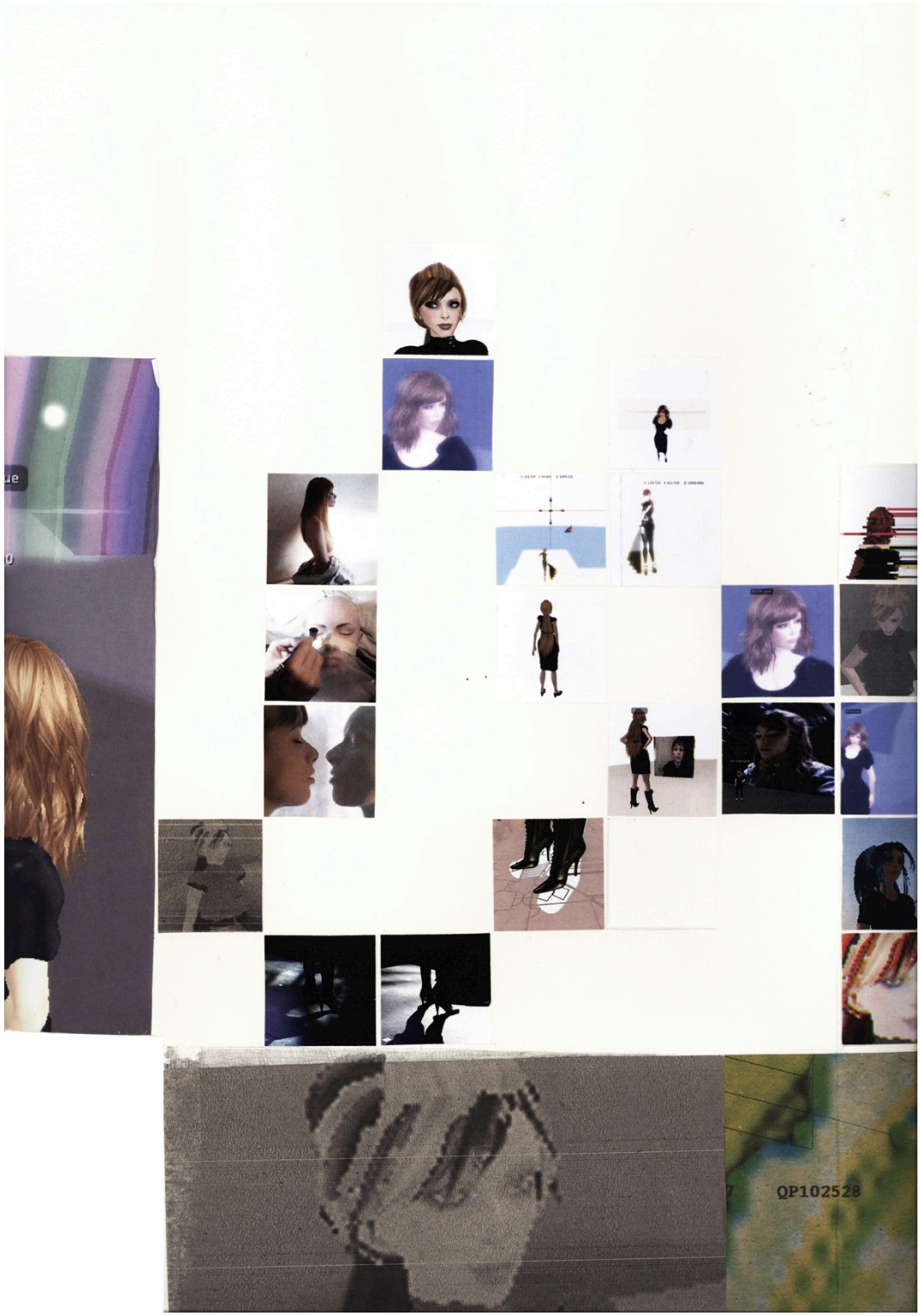


Figure 31 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

spécifique accompagne l'émergence d'une culture intimement liée à une technologie en formation. Des changements de paradigmes sont à l'œuvre : l'espace se troue par la connexion, le processus prime sur la forme, la hiérarchie « émetteur (artiste) / récepteur (spectateur) » est remise en cause. Des œuvres mettent en avant une utilisation des singularités du média et en particulier de ses potentiels interactifs ou participatifs. Ces recherche plastiques accompagnent les définitions successives, les mettent en matière, les formalisent. Nous porterons donc attention aux analyses de ce média en formation proposées par les artistes et chercheurs qui participent de sa construction.

Les définitions successives des termes énoncés plus haut relèvent à la fois de la formulation d'innovations technologiques et de la vision (philosophique ou esthétique) accompagnant ces nouveaux possibles pour la création. Ainsi, le terme de « télématique », néologisme apparaissant en 1978 dans le rapport *L'information de la société*, de Simon Nora et Alain Minc[53], est-il repris mondialement :

> On appelle télématique l'ensemble des communications qui se font au moyen d'un ordinateur fonctionnant en réseau grâce aux liaisons par téléphone, câble et satellite, établies entre des individus et des institutions géographiquement dispersées mais connectées à des systèmes de traitement de données, à des appareils de perception à distance ainsi qu'à d'importantes banques de données. Elle met en jeu une technologie de l'interaction entre êtres humains d'une part, et entre esprits humains et systèmes artificiels d'intelligence et de perception d'autre part[54].

Cette formulation tardive (1990) de Roy Ascott cristallise des recherches amorcées dès la fin des années 1960 et développe le modèle initial, basé sur l'exemple du minitel français et de l'ARPANET – qui réunissait vingt-trois ordinateurs aux États

---

[53] Le néologisme « télématique » a été créé par Simon Nora et Alain Minc dans *L'information de la société, rapport à M. le Président de la République*, Paris, La Documentation française, 1978, p.2.
[54] Roy Ascott, « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique ? », traduction Marie-Hélène Dumas, dans *Connexions, art réseaux média*, Annick Bureaud, Nathalie Magnan (dir.), Paris, éditions de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002, p.165. (Publication originale : *Art Journal*, Automne 1990).

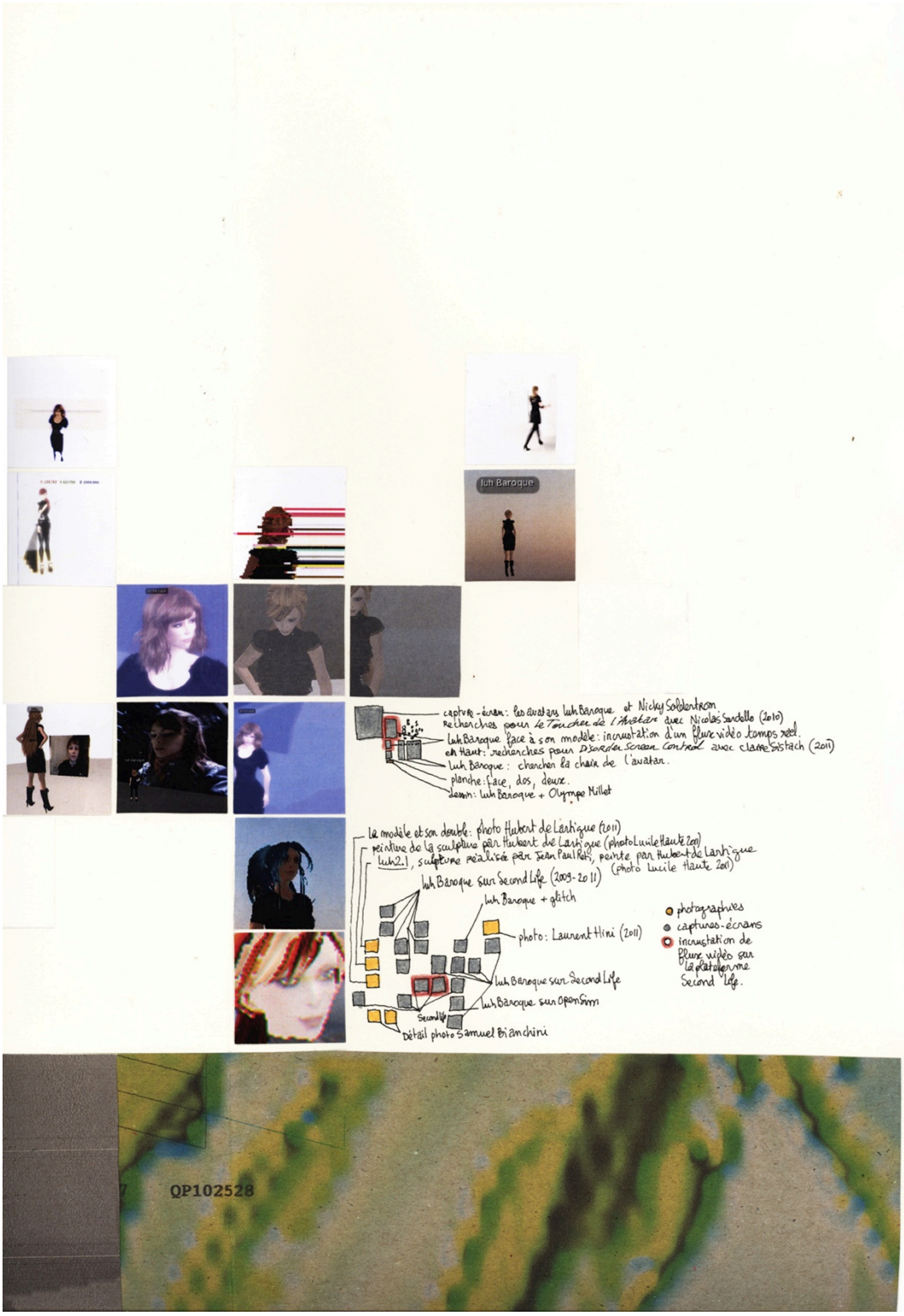


Figure 32 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

Unis en 1971. Ce modèle devient chez Roy Ascott en particulier et chez d'autres artistes dans son sillage, un nouveau paradigme de création :

> La question du contenu, dans l'art planétaire de cette culture télématique émergeante, est donc celle des valeurs, exprimées comme hypothèses transitoires et sans caractère définitif, mises à l'épreuve des hyper-réalités virtuelles, immatérielles, de l'espace des données. L'intégrité de la démarche ne sera pas jugée selon la vieille esthétique ; aucun ancien critère ne pourra être appliqué à la création en réseau puisqu'il n'existe aucun canon préexistant sur lequel se baser. Le processus télématique, comme la technologie qui l'incarne, est le produit d'un profond désir humain de transcendance : quitter son corps et son esprit, aller au-delà du langage. L'espace virtuel et celui des données constituent le domaine, autrefois fourni par le mythe et la religion, où l'imagination, le désir et la volonté peuvent réintroduire des forces de l'espace, du temps et de la matière dans le combat pour une réalité nouvelle[55].

Si nous trouvons questionnable l'émancipation vis-à-vis de l'esthétique énoncée ici ainsi que les usages des termes « virtuel » et « immatériel » – points sur lesquels nous reviendrons plus loin –, nous identifions néanmoins dans ce court extrait une énonciation de principes fondateurs des « arts télématiques ». D'une part, le processus réalisé en commun et à distance prime sur le contenu ou les formes produites. D'autre part les créations sont indissociables du support technique qui les rend possibles. Ces deux caractéristiques sont synthétisées dans la phrase de Marshal McLuhan « *Medium is the message*[56] ».

> En réalité et en pratique, le vrai message, c'est le médium lui-même, c'est-à-dire, tout simplement, que les effets d'un médium sur l'individu ou sur la société dépendent du changement d'échelle que produit chaque nouvelle technologie, chaque prolongement de nous-mêmes, dans notre vie[57].

---

[55] *Ibid.*, p. 180.
[56] Marshal McLuhan, titre du premier chapitre de *Pour comprendre les média*, Paris, Seuil, Coll. Points, 1968, p.21 (édition originale en langue anglaise parue en 1964).
[57] *Idem*, p.37.

Figure 33 : Allan Kaprow, *Hello*, téléhappening réalisé dans le cadre du projet *Medium is the medium*, commissionné par la station de télévision publique WGBH-TV de Boston.
Le workshop « New Television » de WGBH a été l'un des premiers projets de télévision expérimentale aux États Unis. Pour *Medium is the Medium*, Alan Kaprow ainsi que cinq autres artistes (Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock et Aldo Tambellini) ont été invités à collaborer avec les techniciens de la chaîne et à créer des pièces originales pour le support télévisuel. Le téléhappening de Kaprow s'inscrit dans sa démarche plus générale autour des interactions humaines.
Vidéogramme extrait de *Hello*, vidéo noir et blanc, son, 4:85 minutes, produit par WGBH – Boston, Courtesy Electronic Arts Intermix – New York, 1969.

Le changement d'échelle apporté par la télématique est d'ordre spatial et temporel. Des informations peuvent s'échanger potentiellement entre tous les points du globe terrestre. Cette dimension mondiale favorise un imaginaire de l'évanouissement à travers le second monde, l'espace informationnel, les réseaux, la « noosphère[58] ».

> Aujourd'hui, après plus d'un siècle de technologie de l'électricité, c'est notre système nerveux central lui-même que nous avons jeté comme un filet sur l'ensemble du globe, abolissant ainsi l'espace et le temps, du moins en ce qui concerne notre planète[59].

Outre le réseau global et l'intelligence collective dont il est le support, l'imaginaire du deuxième monde informationnel s'illustrera de façon plus concrète et individualisée par l'apparition des espaces simulés en trois dimensions, accessibles via Internet. Le média télématique, le réseau global peuplé d'entités pensantes, s'offrent à la perception à travers un support de manifestation visuelle commun : l'écran. Parler des arts mettant en jeu de la télématique, en tant que plasticienne nous amène à porter une attention particulière aux aspects visuels et perceptuels. Ceux-ci passent par les écrans où se manifestent les actions des différents protagonistes (participants, auteurs) et semblent être le seul dénominateur commun, la seule spécificité plastique aux arts du numérique. Texte, images, souvent dynamiques, modifiés en temps réel au fur et à mesure des actions de chacun, y apparaissent, y évoluent.

L'étude d'un corpus restreint d'œuvres nous permet d'identifier comment les différents paradigmes susmentionnés sont formalisés ou mis en jeu par des artistes qui accompagnent la conception des techniques de télétransmission d'information, puis comment la position d'artistes plus jeunes relève davantage du détournement, avant d'aborder notre propre positionnement au croisement des arts numériques ou télématiques et de la performance.

---

[58] « Noosphère : de Noos, esprit : sphère terrestre de la substance pensante. », Pierre Teilhard de Chardin, *L'avenir de l'homme*, Paris, Le Seuil, 1959, vol. 5, note 2, p. 203. « "Noosphère" ou "enveloppe pensante" de la Planète, par opposition à la "Biosphère", enveloppe simplement vivante (et non pensante) de la Terre. », Pierre Teilhard de Chardin, *L'activation de l'énergie*, Paris, Seuil, 1963 (vol. 7, note 1, p. 329).
[59] Marshal McLuhan, *Op. cit.*, p. 21

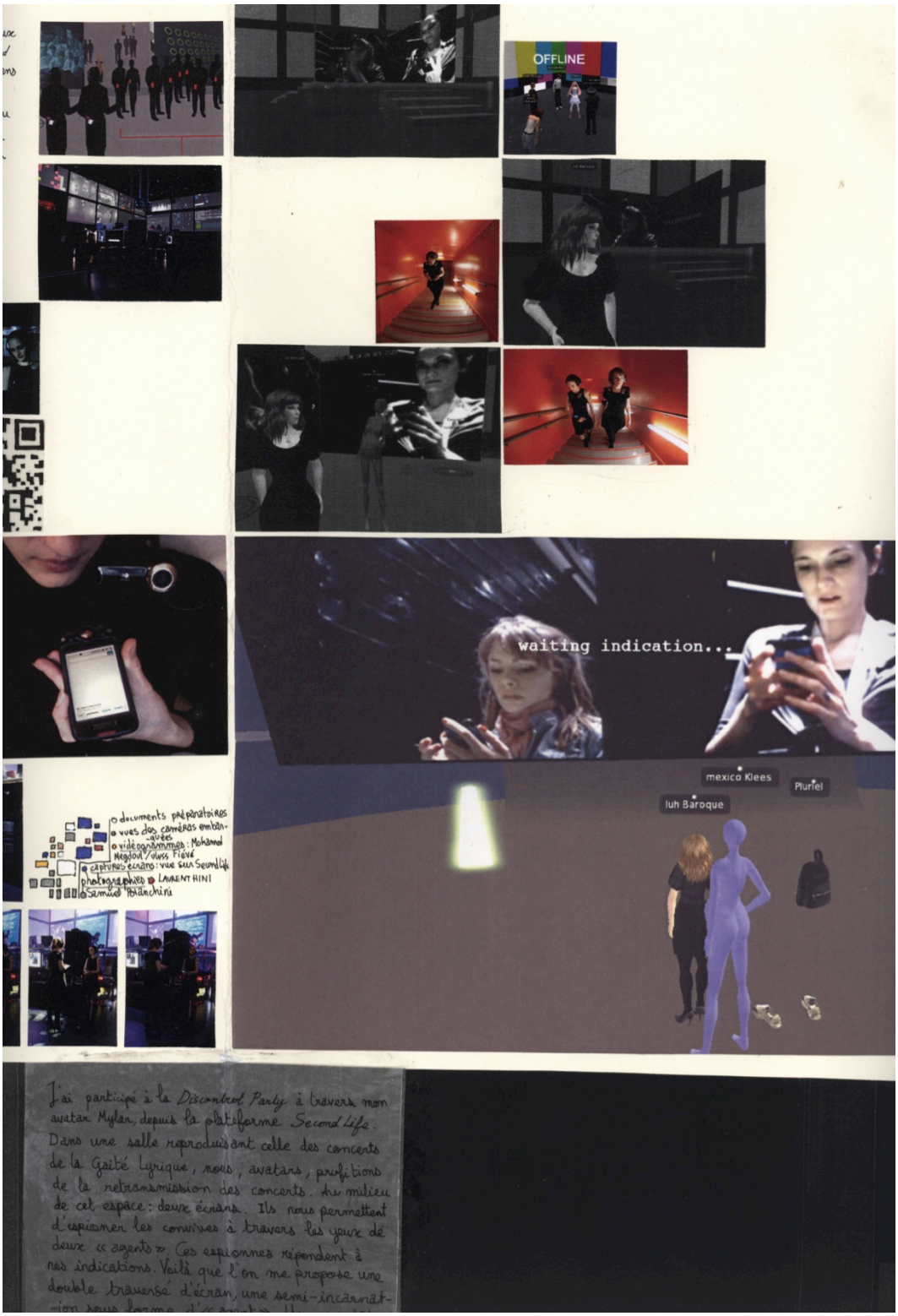


Figure 34 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

2. Dispositifs de colonisation de l'espace

Le même mot s'applique à une surface qui arrête la lumière (au cinéma) et à une interface sur laquelle s'inscrivent des informations (en informatique, en vidéo et à la télévision). Dans un sens plus ancien, l'écran est un « instrument qui sert à garantir de l'ardeur du feu[60] ». Il protège en s'interposant entre le foyer et les êtres et se faisant, laisse passer la chaleur. Il est un intermédiaire, à la fois césure et lien, une interface. Nous utiliserons le terme « écran » à la fois dans son acception technique contemporaine mais aussi dans une acception plus large de lieu de manifestation dans les images, c'est-à-dire de forme plastique qui synthétise les propriétés et les potentialités de différents modes de visualités, en particulier contemporains.

Différents paradigmes de l'utilisation de l'écran

L'écran illustre un paradoxe. À la fois labile et solide, il est un support insensible à son contenu, plastique dans la double acception développée par Catherine Malabou de ce qui donne et reçoit la forme. Utiliser ce terme plutôt que celui d'images – que celles-ci soient qualifiées de numériques ou non –, de vidéo – que celles-ci soient temps réel ou au contraire préenregistrées –, d'espace simulé, réunit indistinctement des productions résultant de démarches diverses, sans autre liens entre elles que leur support d'apparition. Cet usage semble à priori comparable au fait de parler de toile ou de châssis en peinture. Pourtant, l'emploi de ce terme générique nous permet d'aborder les changements relatifs à son utilisation, par sa multiplication notamment, et dans le statut des propositions qu'il supporte. Les mêmes systèmes seront utilisés pour des enjeux de sens variant selon les époques. L'écran se fait le support de la manifestation d'une présence à distance. Celle-ci se traduit tour à tour sous forme de vidéo, de corps anthropomorphe synthétique, de lignes de textes. L'écran troue l'espace, telle la fenêtre sur le monde Albertienne[61]. Outre les aspects

[60] Dictionnaire Larousse, Pierre Larousse, Paris, 1904.
[61] Alberti, *De Pictura*, Paris, Macula Dédale, 1992 (1435).

Figure 35 : *Le Toucher de l'avatar*,
technique mixte sur papiers,
40x60 cm (détail), 2012.

purement plastiques, le temps importe. Celui de la perception, celui d'une évolution des états d'une installation.

> La position dominante [de l'objet d'art] dans la culture actuelle, comme centre de toutes les attentions (le destin hors du commun d'un contenu hors du commun) est remplacé par l'interface. Au lieu de l'œuvre d'art comme fenêtre d'une réalité constituée, déterminée et ordonnée, nous avons à l'interface une porte ouverte sur l'indécidabilité, un espace de données de potentialités matérielles et sémantiques. L'esthétique ne se focalise plus sur l'objet contemplé mais sur le sujet qui participe à l'expérience […][62].

L'écran change de statut. Unique et focalisant l'attention au sein du dispositif cinématographique, il se démultiplie et se distribue auprès de participants physiquement distants dans des installations telles que *Hello* (Kaprow, 1969), *Satellite Art Project* (Galloway, Rabinovitz, 1977) ou *Hole in space* (Galloway, Rabinovitz, 1980). Quelques décennies plus tard, il est domestique et présent dans chaque foyer. Une nouvelle génération d'artistes s'en empare, non plus pour participer à la construction du dispositif mais pour jouer avec l'audience permise par cet outil (Eva et Franco Mattes, Albertine Meunier, Julien Levesque). Entre temps, les outils et techniques de production d'image ainsi que les usages et rapports que nous entretenons avec elles ont radicalement évolué. Ils ont introduit des relations singulières aux images.

> De nouvelles visualités sont dites *virtuelles*, d'une part parce que leur réalité ne repose sur aucune substance physique, mais encore parce qu'elles participent d'une *virtus*, d'une puissance ou d'une efficace agissant sur le spectateur que la pensée tente de circonscrire depuis Platon[63].

Dans son introduction à l'ouvrage *Penser l'image* qu'il a dirigé, Emmanuel Alloa pose comme fondatrice pour l'analyse des images, y compris de synthèse, la distinction platonicienne entre les images-copies (*eikones*) et les images simulacres (*eidola*). Les unes « tirent leur représentativité de l'autorité du représenté dont elles gardent, en

---

[62] Roy Ascott, *idem*, p. 172.
[63] Emmanuel Alloa, *Penser l'image*, Dijon, les presses du réel, 2010, pp. 11-12.

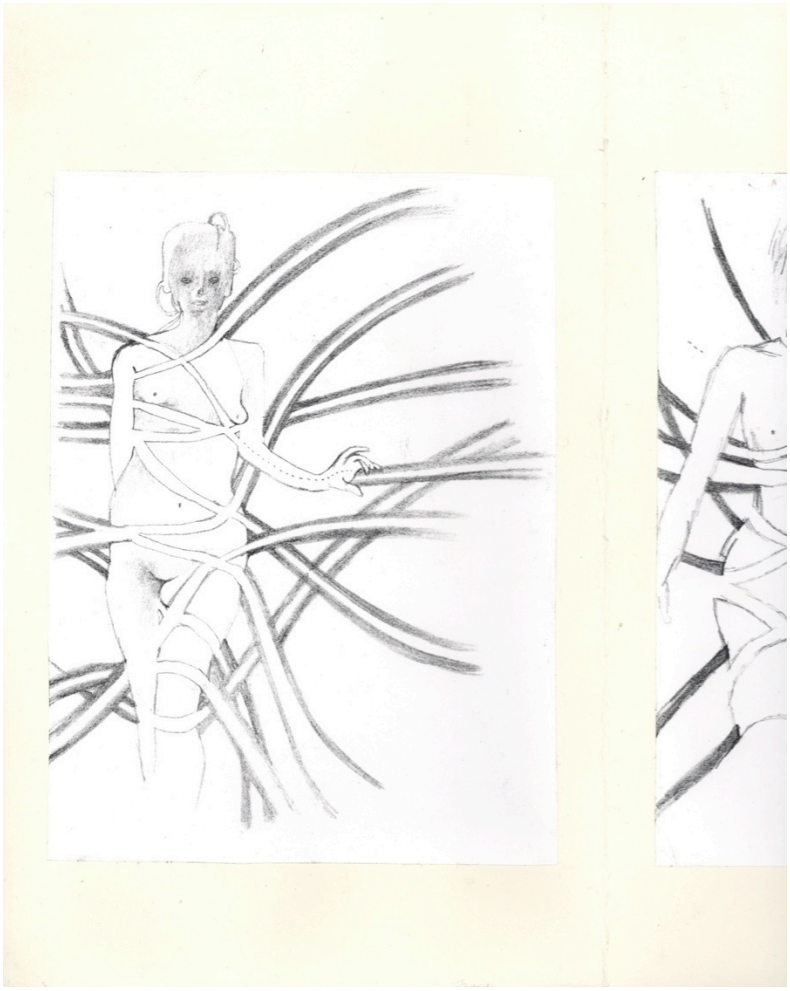


Figure 36 : *Le Toucher de l'avatar*,
technique mixte sur papiers,
40x60 cm (détail), 2012.

son absence, le lieu, sans en remettre en question la place ». Elles ne remplissent pleinement leur rôle que dans la mesure où elles manifestent l'écart qui les sépare de leur modèle. Les autres « enjambent, empiètent et se confondent avec ce qu'elles sont censées représenter […] empêchant de distinguer en droit les éléments qui les composent[64]. » Elles tendent à se substituer à leur modèle. L'écran semble être le lieu d'une synthèse, d'un changement ou d'un trouble vis-à-vis du statut de l'image : d'*eikones* à *eidola*.

Une étude des dispositifs pionniers utilisant des systèmes de télétransmission d'information nous permet d'identifier certains de ces « nouveaux modes de visualité » – dont la qualification de novateur est contextuelle. L'image vidéo ou simulée y est tantôt traitée comme finalité, lieu d'une rencontre en temps réel, et tout à la fois comme moyen servant un autre dessein, attendant une complétude, un usage ou une finalité apportés par une intentionnalité externe, celle de participants. L'installation, l'écran et l'ensemble du dispositif technique qui la sous-tend sont prétextes à une relation intersubjective.

Le flux des images temps réel acquière un statut paradoxal : à la fois valant pour lui-même en tant que support d'une interaction interpersonnelle et auto-archivage au fur et à mesure de sa production. Etre image à l'écran, c'est déjà être plus que soi-même, déjà ailleurs mais un ailleurs qui est non seulement d'ordre topographique, mais aussi d'ordre chronologique. Etre une image à l'écran, c'est se rendre potentiellement disponible à tout regard en tant que cette (ces) image(s) dans un écran.

À travers les installations, performances et dispositifs qu'ils ont expérimenté, les pionniers (Kaprow, Galloway et Rabinovitz) ont modifié une perception du monde. L'utilisation de la transmission vidéo temps réel représente l'autre distant et permet d'interagir avec lui, jusqu'à agir et valoir pour lui à distance. Ce dernier pas sera franchi avec l'avatar dans les espaces simulés. Cette marionnette de script et de pixels est notre interface à double titre. Elle permet de percevoir l'espace simulé, de s'y déplacer et agir, mais aussi d'être vu.

---

[64] *Ibid.*

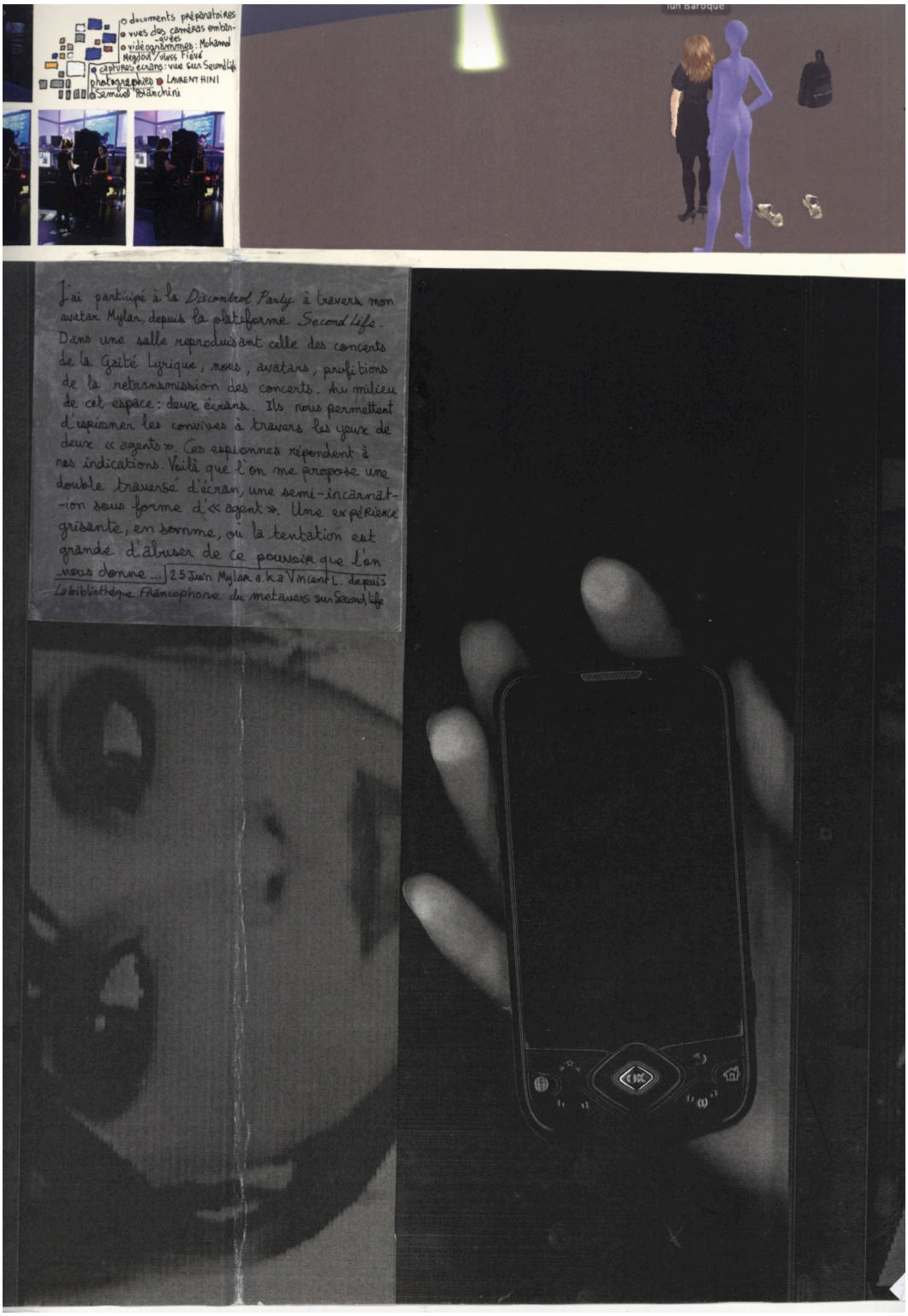


Figure 37 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

Nous identifions ci-après différents modes de visualité et autant de rapports aux images. Nous rappelons que le terme d'« écran » sera à entendre ici en tant que dispositif d'affichage ou partie visible d'un support technologique, répondant aux enjeux singuliers de chaque œuvre. L'étude, dans cette première sous-partie, de trois œuvres pionnières (antérieures à Internet), nous permet d'identifier des enjeux artistiques intrinsèquement liés aux possibilités des supports techniques utilisés.

La télétransmission a tour-à-tour pour enjeu :

- l'extension du territoire d'une action commune et simultanée (Kaprow) ;
- la réunion d'êtres physiquement distants par une action commune, dans un espace perceptible à travers l'écran (Galloway et Rabinovitz) ;
- de trouer l'espace, permettre aux êtres de se voir à distance (Galloway et Rabinovitz).

Des installations ultérieures (postérieures à Internet et au protocole de communication *World Wide Web*) sont encore travaillées par ces trois principes. Pour autant, l'enjeu n'est plus alors de l'ordre de l'innovation technique mais davantage du détournement : comment prendre place à l'intérieur des dispositifs de télétransmission préexistants ?

Notre attention se portera tout particulièrement sur les dimensions performatives (ce qui a lieu, places et rôles de chacun) et d'autre part sur les dimensions plastiques (ce qui se donne à voir, la manière dont s'organisent les visibilités). Il ne s'agit pas pour autant de dissocier explicitement ces deux modalités, l'une et l'autre étant la plupart du temps indissociables. Les dimensions structurelles engendrent les dimensions plastiques et visuelles. Les enjeux plastiques et esthétiques motivent les choix techniques.

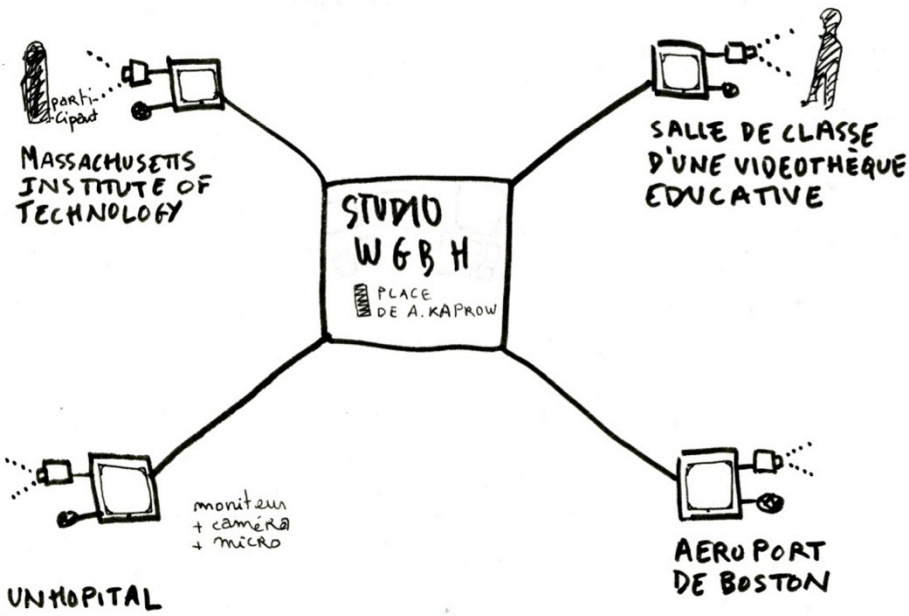


Figure 38 : Distribution spatiale des participants au téléhappening *Hello* de Allan Kaprow (Boston, 1969).

Étendre le territoire de la performance – Hello *d'Allan Kaprow*

À l'origine du concept de *happening*, Allan Kaprow a, à travers son œuvre théorique et artistique, provoqué et étudié les mises en relation des corps en présence, par-delà la question de l'art ou du « non-art ». L'implication, la participation, sont des questions qui sous-tendent ses recherches. Il en viendra à proscrire la présence de témoins pour s'assurer du plein investissement des participants dans le moment présent[65]. En interdisant le regard extérieur, capable de mise en perspective, Kaprow impose un point de vue immersif, sans mise à distance possible.

En 1969, il réalise pourtant *Hello*. Ce *télé-happening*[66] est réalisé dans le cadre d'une invitation des studios de télévision WGBH de Boston et semble, par l'utilisation de la télétransmission vidéo, s'inscrire en porte-à-faux vis-à-vis de la posture susmentionnée. Il s'agit d'un jeu de cache-cache orchestré à distance[67]. Depuis le studio WGBH, Allan Kaprow modifie arbitrairement les connexions son et image entre quatre lieux. Des caméras, micros et moniteurs sont placés au Massachusetts Institute of Technology, dans un hôpital, dans la salle de classe d'une vidéothèque éducative et à l'aéroport de Boston. Le studio et son réseau de caméra deviennent une arène de jeu où les participants tentent d'entrer en contact, tandis que Kaprow modifie tour à tour les connexions son ou image.

La situation est inédite pour les participants et donne lieu à des réactions que Allan Kaprow qualifie de « très humaines ».

> La plupart des participants étaient amis ou parents des enfants de l'école. Quelques-uns ne connaissaient personne et essayaient de lier connaissance par ce curieux moyen. Nous avons appelé, souvent en vain, Hello! Hello! Bob! Je te vois ! Je t'entends mais je ne te vois plus maintenant ! Bob! Bob? Les gens faisaient des gestes de manière extravagante, comme si cela allait

---

65 Cf. Alan Kaprow, *Lettre à P. Restany*, 10 octobre 1963, ACA, Fonds P. Restany.
66 Le terme est de Allan Kaprow. Voir « The Allan Kaprow Papers : Video before Then », Jonathan Furmanski, in *Getty Research Journal* No. 1, pp. 205-210, J. Paul Getty Trust, 2009.
67 Une vidéo compte-rendu des expérimentations réalisées dans le cadre du projet *The Medium is the Medium* de WGBH est accessible sur <http://www.ubu.com/film/tambellini_medium.html>. *Hello* apparaît de la minute 8:25 à 13:11 [dernière consultation : juillet 2013].

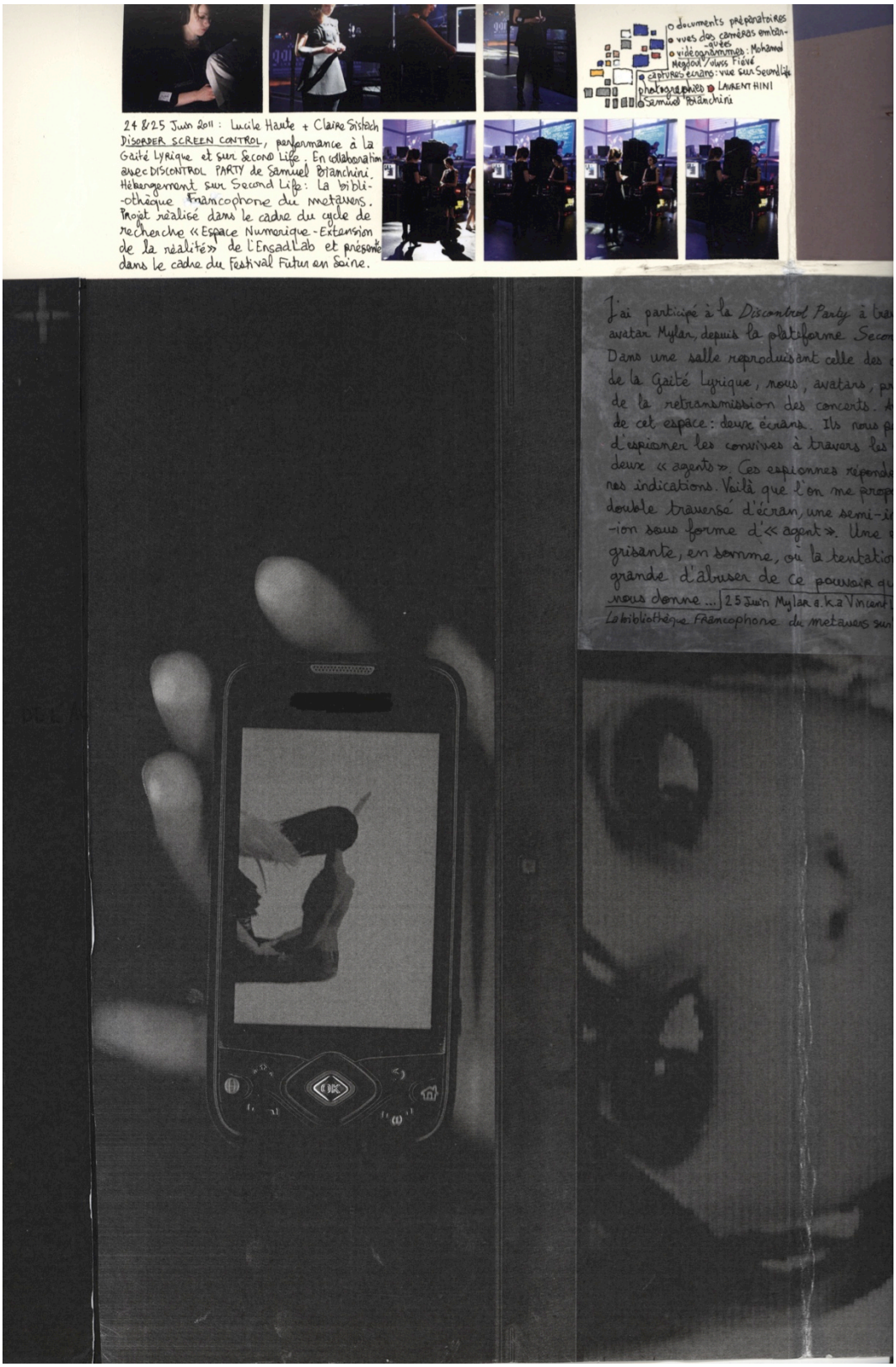


Figure 39 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012.

> ramener leurs amis auprès d'eux… C'était très humain et très naïf. À la fin, lorsque les équipements ont été coupés un à un, un participant solitaire a continué de parler, jusqu'à terminer son monologue en se disant au revoir à lui-même.[68]

L'expérimentation de communication vidéo ne correspond à aucun modèle vécu par les participants auparavant. Leurs actions ne sont pas réglées par une attitude à adopter au sein de ce dispositif. Elles sont au contraire motivées par la reconnaissance des autres participants comme des amis ou des membres de leur famille et le désir d'entrer en communication avec eux. L'intersubjectivité chère à Allan Kaprow reste donc centrale. Le recours à la télévision aurait pu sembler contredire ses recherches antérieures, puisque les participants sont ici distants et se perçoivent entre eux par la médiation d'un dispositif de représentation. Au contraire, *Hello* répond à certains principes du happening que Kaprow énonce dans une pièce sonore datée de 1966 et intitulée *Comment faire un Happening ? Il y a onze règles à respecter.*

> Dispersez vos espaces. […] Les endroits dans lesquels vous vous trouvez sont aussi valables que ceux dans lesquels les autres participants se trouvent. Dispersez vos durées pour qu'elles deviennent temps réel. On obtient du temps réel quand les choses se déroulent dans des lieux réels[69].

Le terme de « lieu réel » s'oppose aux espaces dédiés à la représentation, dont la scène de théâtre à l'italienne est l'archétype stigmatisé par Allan Kaprow[70]. Il porte ainsi son attention sur les enjeux de présence et d'interaction. Cette posture n'est pas sans écho à celle de Roy Ascott cité plus haut, prônant une rupture vis-à-vis de la « vieille esthétique » au profit d'une valorisation de la participation depuis des places

---

[68] « Most of the participants were friends or their children at the school. A few didn't know everybody and tried to become acquainted by this curious means. We called out, often in vain, Hello! Hello! Bob! I see you! I hear you but I don't see you now! Bob! Bob? The people gestured wildly as if this would bring their friends to them… It was all very human and very silly. At the end when the equipment was shut off one by one, a lone participant kept speaking out to no one, finally drifted into monologue and said goodbye to himself. », Allan Kaprow cité dans R. Frieling, B. Groys, R. Atkins, L. Manovich, *The Art of Participation: 1950 to Now*, catalogue, San Francisco Museum of Modern Art et New York & London, Thames and Hudson, 2008, p.102.

[69] Allan Kaprow, *Comment faire un Happening*, Paris, le clou dans le fer, 2011, pour la traduction française, #4 et #5 (pas de pagination).

[70] *idem*, #10 (pas de pagination). Nous reviendrons sur ce point plus loin dans ce texte.

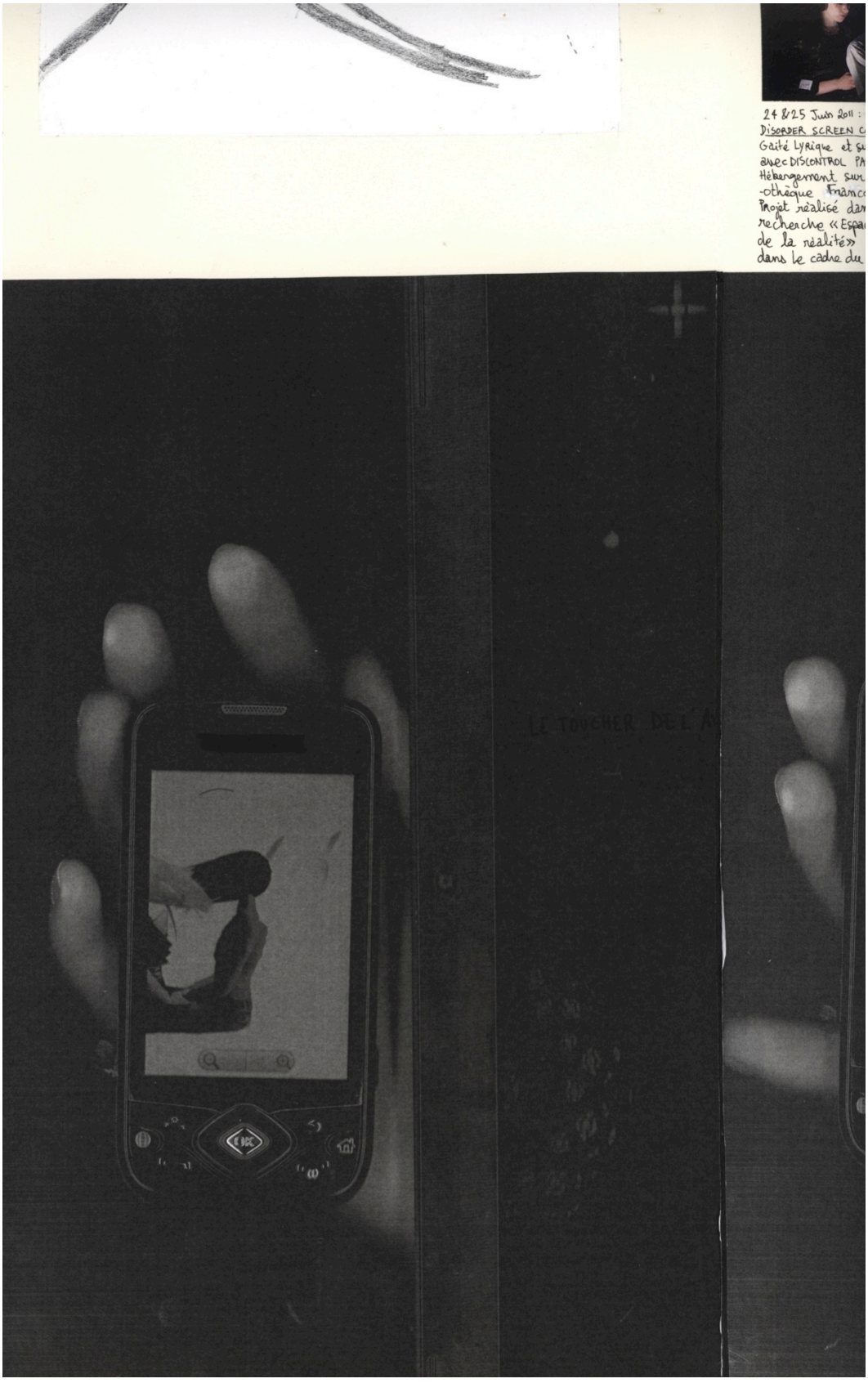


Figure 40 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012.

distribuées. Cette insistance sur la dimension sociale et relationnelle entre les participants interdit toute perception extérieure, c'est-à-dire toute mise en spectacle.

> Le spectacle (quelque soit la forme qu'il prend) serait une falsification du principe même de Happening.[71]

En découle donc la nécessité de supprimer les témoins non participants, incarnation de ce regard extérieur qui dénature l'événement. Emerge alors un paradoxe entre ce refus de la représentation et l'utilisation du médium télévisuel. Le dispositif permet la synchronisation de territoires distants. Le temps partagé est garant de l'implication. Les caméras et les écrans de *Hello* sont utilisés pour leur propension à étendre le territoire du happening, non dans un souci premier d'archivage. L'image, que Kaprow considère comme « résidu de l'expérience plutôt que l'expérience[72] » ne se substitue pas aux durées, flottements et accidents de l'expérience en temps réel. Au contraire, elle en est le support. L'image télévisuelle n'est pas une fin mais un médium. Le temps au-delà de l'événement lui-même n'est pas pris en compte pendant l'événement. L'attention se porte sur les connexions et déconnexions interpersonnelles. « Je te vois. Je t'entends. Je ne t'entends plus. Tu m'entends ? » Ces échanges n'ont d'autre contenu que la mise en relation elle-même (phénomène que l'on retrouvera de façon massive lorsque l'usage du téléphone mobile va se démocratiser à la fin des années 1990). L'apprentissage de l'outil plonge les expérimentateurs dans un rapport à la fois ludique et fasciné, ainsi que le qualifie Marshall MacLuhan : « les hommes sont immédiatement fascinés par une extension d'eux-mêmes faite d'un autre matériau qu'eux[73] ».

---

[71] Nous traduisons. « *The show (whatever form it takes) will be a falsification of the whole principle of the Happening* ». « *Show* » pourrait aussi être entendu ici dans un sens plus large de « monstration ». Allan Kaprow, *Lettre à Pierre Restany*, 22 juin 1966, facsimilé dans « Deuil de l'événement / avènement de l'image », Sophie Delpeux, in J. Bégoc, N. Boulouch, E. Zabunyan (dir.), *La performance, entre archives et pratiques contemporaines*, Presses Universitaires de Rennes, 2010, p.132.

[72] J. Kelley : « Kaprow was poking fun at the art's word need for images, objects, and documents – the residue of experience rather the experience itself. » In *Childsplay. The Art of Allan Kaprow*, Berkeley, University of California Press, 2004, p. 130.

[73] Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, Bibliothèque Québécoise, Sciences humaines, 1993, (première édition : 1964, première édition en langue française : 1968, traduction française : Jean Paré), p.85.

Figure 41 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012.

Le modèle de la « narcose » décrite dans ce contexte par MacLuhan résulte d'une interprétation cybernétique du mythe de Narcisse. Le prolongement de lui-même dans un miroir engourdit ses perceptions au point que Narcisse devient un servomécanisme de sa propre image prolongée ou répétée. Il est « stupéfié ». Il s'adapte à ce prolongement de lui-même et devient un système fermé. Ce modèle sert de fondement à MacLuhan pour construire sa théorie des médias.

> Toutes les inventions ou technologies sont des prolongements ou auto-amputations de nos corps ; et des prolongements comme ceux-là nécessitent l'établissement de nouveaux rapports ou d'un nouvel équilibre des autres organes et des autres prolongements du corps. Il est impossible, par exemple, de refuser de se soumettre aux nouveaux rapports ou aux nouvelles structures sensorielles que provoque l'image télévisée. [74]

Pour *Hello*, la torpeur se manifeste par la mise en suspens de tout enjeu autre que celui d'entendre et de voir, d'être vu et entendu. La vidéo montée à posteriori rend compte de la succession des personnes, sans distinction de lieu, et de la répétition des types d'interactions [75]. Le temps de l'expérimentation est fait d'attente et de satisfactions fugitives puis à nouveau d'attente, selon que la connexion est établie partiellement (image sans le son) ou complètement (son et image). L'aspect aléatoire des connexions ainsi que celui, novateur, du dispositif empêche les participants de se projeter et d'anticiper sur la suite de l'action. Seul Allan Kaprow connaît le schéma structurant ces connexions, à commencer par leur positionnement géographique.

En exploitant un dispositif préexistant, celui de la télévision, *Hello* reproduit une organisation centrale de l'interaction. Le principe de diffusion (de l'image et de la parole) est mis en exergue comme extension du lieu de l'action. Mais le modèle télévisuel de diffusion unilatérale, d'un émetteur souverain vers des récepteurs multiples, est dénoncé. La télétransmission en direct, c'est-à-dire le temps partagé, assure la cohérence de l'expérience. Le médium télévisuel canalise les rapports intersubjectifs constitutifs de l'événement. Est alors soulevée la question (avec

---

[74] Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*. p.90.
[75] Voir ndbp 61.

RÉFÉRENCE

Figure 42 – *Satellite Arts Projects*,
Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1977.
Trois vidéogrammes de la performance télématique réalisée entre les côtes Est et Ouest des États Unis. West Coast location: a collaboration with NASA Aims, and the Educational TV Center located on the grounds of the Catholic Archdiocese in Mountain View, California. East Coast location: the NASA Goddard Space Flight Center, Greenbelt, Maryland.

RÉFÉRENCE

Figure 43 – *Hole in Space*,
Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980.
Deux photographies des installation symétriques à New York (Lincoln Center for Performing Arts) et à Los Angeles (Broadway department store at the Century City Shopping Center).

laquelle joue Kaprow) de l'autorité du dispositif-image qui organise les regards, délimite les rapports. Cet aspect limitatif est constitutif de la télétransmission. Pour autant, les aspects direct et interpersonnel mettent à mal le caractère autoritaire de l'éligibilité à la visibilité.

Trouer l'espace – Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1977 et 1980

La structure statique de la télétransmission hiérarchisée, avec laquelle joue Allan Kaprow dans *Hello*, sera davantage renversée par Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz. *Satellite Art Project*, réalisé en 1977 et plus encore *Hole in Space*, réalisé en 1980, utilisent le principe de synchronisation d'espaces par télétransmission vidéo et sonore. Dans les deux cas, la hiérarchie *émetteur unique / récepteurs multiples* du modèle de la télévision est abolie au profit d'un rapport horizontal : un *émetteur – récepteur* est mis en relation avec un second *émetteur – récepteur*. L'espace se replie sur lui-même. *Satellite Art Project* réunit des danseurs physiquement distants au sein d'une image vidéo composite[76]. Le flux vidéo devient ici le *topos* de la rencontre, le territoire non physique d'un *être-ensemble*[77].

Hole in Space est une installation dans l'espace public. Il s'agit à nouveau de réunir les côtes Atlantique et Pacifique. À New York et à Los Angeles, deux vitrines sont équipées chacune d'une caméra, d'un moniteur vidéo, d'un micro et d'enceintes. L'installation établit une communication orale et sonore entre deux rues. L'installation est active deux heures par jour pendant trois jours, les 11, 13 et 14 novembre 1980. Aucune explication n'accompagne les deux grandes images télévisées. Les deux premiers jours, un jeu de bouche-à-oreille se met en place et l'affluence est au rendez-vous. Le troisième jour, des annonces sont passées dans les médias et la foule augmente

---

[76] Galloway et Sherrie Rabinovitz, *Virtual Space / Composite Image – Space Dance from Satellite Art Project*, Goddard Space Flight Center (NASA – Maryland) et Educational Television Center (Menlo Park – Californie), 1977.

[77] Nous reviendrons plus loin sur le caractère *a-topique* du lieu de l'*être ensemble* lorsque celui-ci est de nature numérique. À ce sujet, voir : Sherry Turkle, *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, ed. Simon & Schuster, 1997.

RÉFÉRENCE

Figure 44 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Vue depuis Los Angeles (Broadway department store at the Century City Shopping Center). Au cours de trois soirs de présentation, des rendez-vous s'organisent de part et d'autre du continent.

encore. Les artistes décrivent l'évolution de leur « sculpture de communication publique [*public communication sculpture*] » ainsi :

> Le soir de la découverte fût suivi du soir de rendez-vous intentionnels et de bouche-à-oreille, puis d'une arrivée massive de familles et de proches transcontinentaux, dont certains ne s'étaient pas vus depuis plus de vingt ans.[78]

Un double jeu de miroir se met en place. L'inattendu de la proposition, l'absence de cartel ou de tout autre support d'information, renforce la surprise des passants. L'événement repose sur leurs échanges permis par le dispositif de télétransmission. Ceux-ci sont d'ordre personnel voire intime. Des proches ou membres de la même famille, séparés depuis parfois de nombreuses années, se retrouvent, se voient et se parlent. Comme pour *Hello*, l'enjeu ici est moins le contenu de l'échange (une information à transmettre) que de permettre l'échange. L'intensité de cet échange sera d'autant plus importante que le lien déjà existant entre les personnes sera fort.

Une autre similarité avec *Hello* apparaît dans l'importance du flux vidéo plutôt que dans l'enregistrement. La vidéo-trace qui rend compte de *Hello* aujourd'hui est un montage réalisé à partir des vidéos-flux de l'installation. De même, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz réalisent un montage compte-rendu a posteriori des trois jours de l'installation *Hole in Space*[79]. Celle-ci est réalisée à partir de deux types de vidéo. D'une part, les vidéo-flux de la durée de l'installation apparaissent, soit en plein écran (New York ou Los Angeles) soit juxtaposées. D'autre part, des plans sont réalisés du point de vue des participants ainsi que de brèves interview et ressentis. Le matériel de captation utilisé est le même pour les captations fixes retransmises et pour les enregistrements documentaires, ce qui assure une continuité visuelle lors du montage. La discontinuité apparaît dans les types de cadrages : fixe et en pied d'une part, mobile et en plan américain, taille, jusqu'au plan poitrine.

---

[78] « The evening of discovery, followed by the evening of intentional word-of-mouth rendezvous, followed by a mass migration of families and trans-continental loved ones, some of which had not seen each other for over twenty years», Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz cités dans *The Art of Participation*, op. cit., p.140.

[79] Nous remercions Georges-Albert Kisfaludi pour nous avoir permis d'accéder à une copie numérisée de la VHS d'origine de 30 minutes.

RÉFÉRENCE

Figure 45 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Vidéogramme de l'une des vues (depuis New York) telle que transmise pendant l'installation.

RÉFÉRENCE

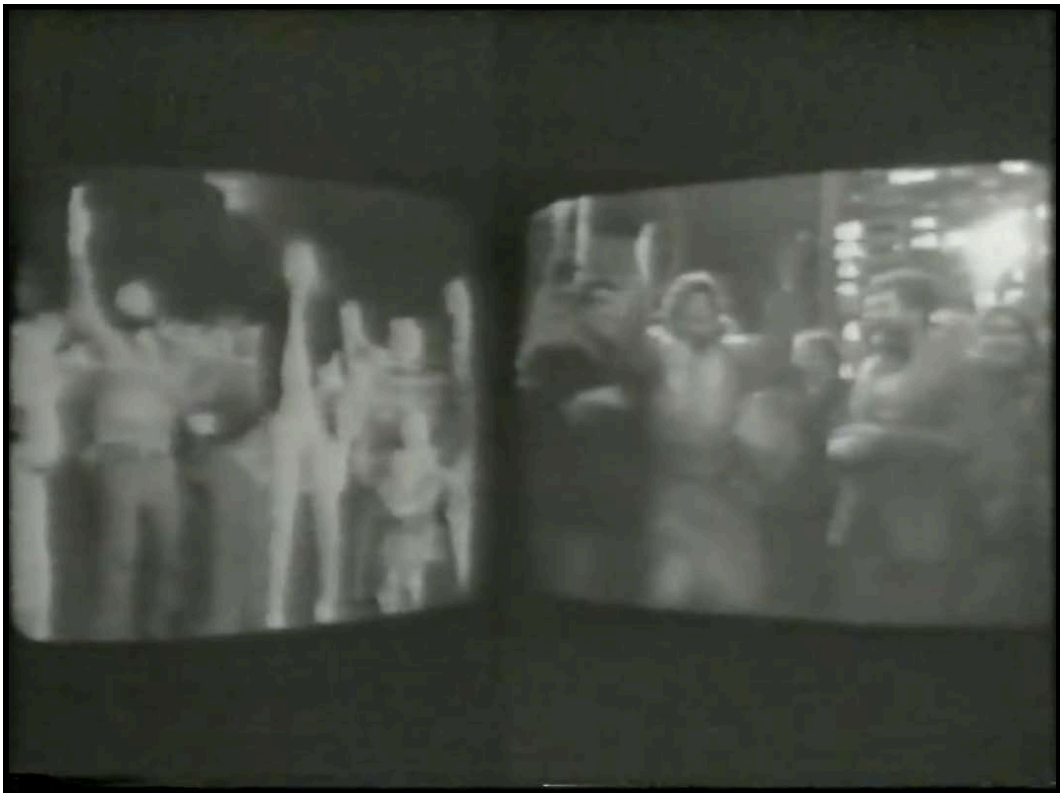


Figure 46 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Juxtaposant des deux vues : à gauche depuis New York et à droite, Los Angeles.

L'élément principal, l'image vidéo délivré en temps réel, s'inscrit dans une continuité. L'image fixe ou enregistrée (par excellence, la photographie, mais aussi vidéo et films) arrête cette continuité. L'enregistrement permet la mise à distance et l'objectivation d'un morceau de temps : une granularité apparaît. La documentation est prise en compte par les artistes mais intervient comme un élément secondaire pour les participants. Pendant l'expérimentation de l'installation *Hole in space*, il ne s'agit pas de trouer le temps, de permettre de retrouver plus tard quelque chose d'un *maintenant* disparu. Il s'agit bien de trouer l'espace et de co-synchroniser des lieux distants. La valeur de ces images repose sur le direct et la réciprocité de leur transmission. *Hole in space* prend acte de la réversibilité potentielle du flux d'images télévisuelles.

Un constat est fait : le monde à habiter est désormais troué par des écrans permettant de voir au loin, là où le corps n'est pas présent. L'archétype de l'objet magique permettant d'amplifier une capacité humaine (la vue en l'occurrence) anticipe les évolutions technologiques[80]. Ces deux expérimentations pionnières, *Hello* et *Hole in Space*, interrogent et mettent en exergue un certain devenir de notre environnement, tout autant que des sujets qui le peuplent[81].

Nous trouvons chez ces pionniers les prémices d'un couplage du corps à son image en temps réel où l'interface technique est oubliée aussitôt que son utilisation est comprise au profit des échanges interpersonnels, ce, quel qu'en soit le contenu.

> Les utilisateurs n'ont plus conscience qu'ils utilisent des dispositifs. Les dispositifs seraient "comme la vraie vie" parce que leur vie est médiée par ces dispositifs. [82]

---

[80] Voir Brigitte Munier, « Observatoires de l'imaginaire : Défis heuristiques », communication donnée lors du congrès intitulé *L'imaginaire* organisé par l'association *Word and Image* à l'Université du Québec à Montréal, août 2011 et Brigitte Munier, *Robots. Le mythe du Golem et la peur des machines*, Paris, Éditions de la Différence, 2011

[81] Cette question est abordée en architecture et en urbanisme. « Comment construire pour les cyborgs ? » demande Antoine Picon dans *Culture numérique et architecture* (op. cit., p.47) après avoir sous ce terme identifié le devenir de l'homme contemporain (*La ville, territoire des cyborgs*, op. cit., 1998).

[82] Fanny Georges, *Identités virtuelles*, op. cit. p. 57.

RÉFÉRENCE

Figure 47 : *Hole in Space*, 1980. Vidéogramme de la captation documentaire réalisée parmi la foule.

RÉFÉRENCE

Figure 48 : *Hole in Space*, 1980. Vidéogramme de la vidéo captation documentaire réalisée parmi la foule. On remarque en particulier ici le micro de l'interviewer en bas de l'image, au niveau du deuxième tiers.

La distance critique est balayée aussitôt que l'apprentissage est acquis. L'existence et la présence de l'individu se prolonge au-delà des limites de son corps, au travers de canaux lui permettant d'échanger des informations avec son environnement[83]. *Hole in Space* est une installation proposant aux participants d'habiter un monde traversé de trouées et points de contacts fluctuants, un environnement hybride. Des sujets-images, sujets-flux, sujets-voix agissent en commun, se synchronisent, habitent et sont produits par les dispositifs qu'ils coproduisent. Leur existence individuelle se situe pour partie hors du corps, relativement à différents contextes ou appareils. L'utilisation de dispositifs télé-communicationnels provoque (ou permet) l'actualisation ou le surgissement d'une situation. Cela fait événement. Cet argument est parfois imperceptible et d'autres fois mis en exergue comme argument d'une performance.

Chez Allan Kaprow comme chez Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, la rencontre est à la fois l'objet et le point d'acmé de la proposition. Elle est en péril et se mérite pour *Hello* où l'attente fait partie du processus. Elle s'étale le temps d'une chorégraphie pour *Satellite Art Project*, plus longtemps pour *Hole in Space* permettant à des rendez-vous de se mettre en place entre les deux villes. Cette deuxième pièce simplifie la proposition, expurge tout discours, contenu ou signe qui orienterait la lecture : la forme donnée à l'installation colle exactement à son titre et à l'innovation technique présentée. La scénographie fait disparaître tout intermédiaire (pas de micro à saisir, de bouton à actionner). L'expérience de coprésence se veut intuitive : aucun apprentissage de l'outil n'est demandé. Toute la place est laissée aux enjeux émotionnels des participants. Le minimalisme de cette « sculpture de communication publique » en fait un repère fort auquel se réfèrent des artistes ultérieurs.

[83] Sur la critique de la séparation entre sujet et objet, voir : Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1991 ; Gregory Bateson, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1980, deux volumes (New York, 1972).

RÉFÉRENCE

Figure 49 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au musée d'Art Contemporain de Montreal.

RÉFÉRENCE

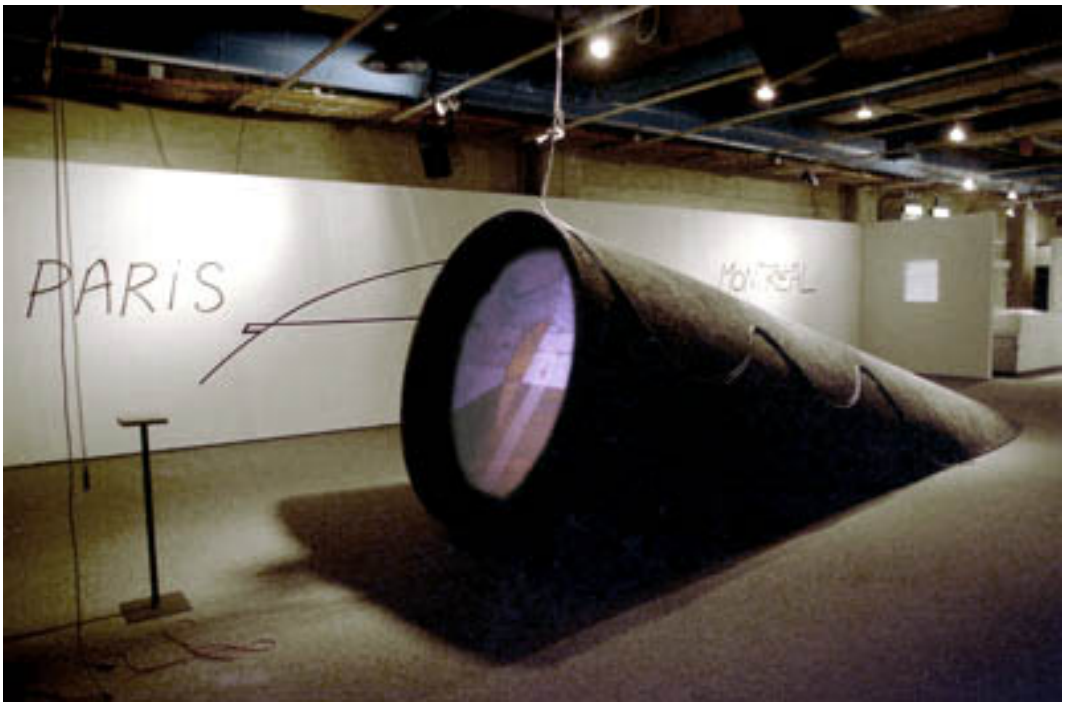


Figure 50 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au Centre Georges Pompidou, Paris.

De la réalité virtuelle – Maurice Benayoun, le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995*

Hole in Space a matérialisé une idée, cristallisé un paradigme auquel se réfèreront des artistes ultérieurs. En 1995, Maurice Benayoun reprend ce principe de trouée à travers l'espace et réalise *Le tunnel sous l'Atlantique*[84]. Du 18 au 24 septembre, le Musée d'Art Contemporain de Montréal est relié au Centre Georges Pompidou de Paris par un dispositif de « télévirtualité ». Situés de chaque côté de l'Océan Atlantique, deux ou plusieurs personnes distantes prennent place aux extrémités d'un « tunnel virtuel ». Celui-ci se matérialise sous la forme de deux installations symétriques : un conduit d'un mètre quatre-vingt de diamètre planté dans le sol selon une inclinaison d'environ 25° et à l'intérieur duquel les visiteurs découvrent un écran circulaire. Au contraire du minimalisme de *Hole in Space*, l'installation de Maurice Benayoun est chargée d'une dimension fictionnelle, celle-là même qui est énoncée par le titre de l'installation. De plus, la participation exige plusieurs étapes d'implication. Face à l'extrémité du tuyau, un joystick fixé sur un pied ainsi qu'un casque-micro sont disponibles pour les visiteurs. Ils leur permettent d'interagir avec l'installation et de communiquer avec la personne se trouvant à l'autre entrée, dans l'autre pays.

À l'inverse de *Hole in Space* qui était immédiatement lisible, comme « toujours déjà là », forme d'une évidence, *Le tunnel sous l'Atlantique* est un scénario à accomplir. Les étapes ont pour effet d'alourdir l'interaction en la rapprochant d'un rite initiatique dont l'aboutissement est la réalisation de la proposition. La mise en relation des deux extrémités du tunnel n'est pas immédiate. Elle est tout d'abord sonore mais sans que les participants ne se voient. Pour ce faire, ils doivent évoluer à l'intérieur d'un conduit virtuel projeté à l'écran. Au fil de leur avancée l'un vers l'autre, la surface du couloir affiche différentes données comme autant de strates géologiques transformées ici en strates iconographiques. La rencontre n'est pas donnée d'emblée mais doit être atteinte. Elle est la récompense de ce voyage dans l'espace simulé.

L'immédiateté de *Hole in Space* ou l'attente de *Hello* laissent place ici à un autre modèle, celui d'une posture active de recherche dont la rencontre est l'objectif à

---

[84] Page de référence sur le site de l'artiste : <http://www.moben.net/Tunnef.htm>.

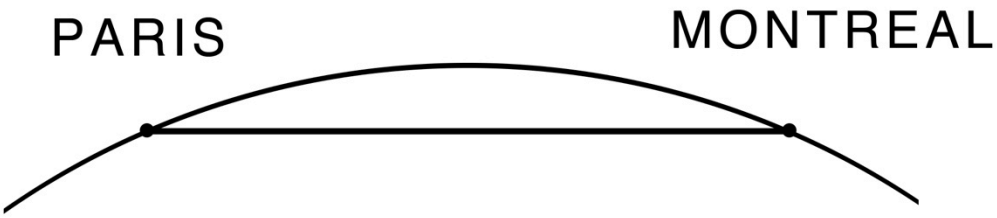


Figure 51 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au Centre Georges Pompidou, Paris

Figure 52 : reproduction du schéma dessiné sur le mur du Centre Pompidou dans l'installation du *Tunnel sous l'Atlantique* de Maurice Benayoun.

atteindre, non la donnée de départ[85]. Le but, face-à-face ou télé-présence, est une situation connue du grand public en 1995 et alors qu'elle était nouvelle en 1980. Dans le scénario proposé par *Le tunnel sous l'Atlantique*, la rencontre est l'objectif induit, résultat de la traversée. La fiction qui sous-tend l'installation se manifeste par des indices minimes. Le titre tout d'abord et un schéma dessiné à la ligne claire sur le mur donnent un sens de lecture à la scénographie autour du tube de béton planté dans le sol selon une inclinaison d'environ 30°. Ce schéma est constitué d'une ligne courbe, représentant la surface de la Terre, coupée d'une ligne droite reliant un point « Paris » à un point « Montréal ». Ce dessin achève de cristalliser l'idée abstraite du tunnel. L'expérience à vivre est la réalisation de ce scénario, dans une ambiguïté construite entre métaphore et réalité.

En 1995, les technologies dites de la « réalité virtuelle » ont le vent en poupe. Cet imaginaire technologique est contextuel et extérieur au contexte de l'installation. Le terme de « virtuel » se trouble. Il tend à rejoindre le sens de « possible » dans la désignation d'un tout déjà constitué mais se tenant dans les limbes, identique au réel mais qui n'existe pas encore[86]. La traversée du *Tunnel sous l'Atlantique* est *possible* grâce aux technologies du *virtuel* sur lesquelles repose l'installation. Des glissements sémantiques opèrent du tunnel installé physiquement vers la simulation 3D donnée à parcourir. L'espace simulé devient le lieu de la rencontre interpersonnelle. L'installation quant à elle, est le point de rencontre entre une fiction et des objets et actions réels.

Maurice Benayoun s'empare d'une technologie alors « de pointe » mais cède au défaut du médium. Car pour en venir enfin au contenu des écrans eux-mêmes, il joue métaphoriquement sur une adéquation des strates géologiques et historiographiques. Pourtant, la technique choisie pour produire ces couches d'images, sensément extraites de différentes époques de l'histoire de l'art, écrase le jeu référentiel. Des volumes simulés en trois dimensions sont texturés avec des reproductions de

---

[85] Maurice Benayoun assume une filiation de cette installation avec *Hole in Space*. Il y fait notamment mention dans un billet de blog accessible à cette adresse : <http://www.the-dump.net/2008/09/26/hole-in-memory#more-355>.

[86] Définition proche de celle de Pierre Lévy dans *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La découverte, 1998. Également accessible en ligne sur : <http://manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/pierre-levy-le-virtuel_01.pdf>

Figure 53 : l’atelier de Francis Bacon, photographie de Perry Ogden, de la série *7 Reece Mews: Francis Bacon's Studio*, 2001

tableaux de différentes époques. Si le choix des tableaux eux-mêmes mériterait d'être discuté, nous nous interrogeons davantage encore sur la maltraitance qui leur est faite, de par cette texturation ayant pour effet d'étirer des fragments de tableaux. L'espace géologico-historiographique simulé est saturé d'indices visuels hétérogènes où différentes époques et techniques picturales et graphiques se mêlent, amputés de toute contextualisation culturelle. Le visiteur est invité à traverser les restes d'un musée d'art passé au broyeur pour y rencontrer, au final, l'image vidéo temps réel d'un confrère ayant commencé l'exploration par l'autre bout.

L'esthétique de la modélisation 3D mise en jeu ici répond à un double mouvement. Il s'agit d'une part de construire à partir de rien des volumes ensuite texturés. Il s'agit d'autre part de fragmenter, démultiplier, transformer et décontextualiser l'iconographie préexistante. D'abord il n'y a rien et simultanément, précédant à toute création, d'abord, il y a tout : toute l'histoire de l'art. En cela, le processus de modélisation 3D n'est pas différent de celui du peintre tel que l'analyse Gilles Deleuze à propos de l'étude de l'œuvre de Francis Bacon :

> Les clichés et les probabilités sont sur la toile, ils la remplissent, ils doivent la remplir, avant que le travail du peintre ne commence. […] le peintre doit lui-même passer dans la toile avant de commencer. La toile est déjà tellement pleine que le peintre doit passer dans la toile. Il passe ainsi dans le cliché, dans la probabilité.[87]

Les clichés qui peuplent la toile de Bacon, ce sont ceux du peintre, les siens personnels, mais aussi ceux de son époque – on connaît les descriptions de l'atelier de Bacon rempli de photographies et coupures de journaux[88]. C'est de ce trop plein dont il doit s'extraire. Une lutte s'instaure ici, un combat du peintre face sa toile, avec ses clichés, pour en sortir et faire surgir sur la toile autre chose que les clichés, que les images toutes faites, autre chose qu'une image préconstruite. Cette bataille de soi à soi, de soi à la toile relève de la production d'une œuvre plastique externe à soi, offerte ensuite à la perception, une fois la bataille achevée.

---

[87] Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Paris, Seuil, 2002 (La différence, 1981), p.91.
[88] Voir : David Sylverster, *Entretiens avec Francis Bacon*, Milan, Skira, 2005 (1996).

RÉFÉRENCE

RÉFÉRENCE

Figure 54 Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Contenus des écrans.

L'écran du dispositif participatif se distingue de la toile du peintre en un point essentiel : le sujet à qui incombe le double mouvement d'entrer puis de ressortir de la surface labile n'est pas unique. La dimension participative d'une installation telle que *Le tunnel sous l'Atlantique* exige du spectateur qu'il parachève, par son action, une proposition faite par l'artiste. Celui qui passe dans la toile ou dans l'écran n'est plus seulement le peintre, l'artiste, mais aussi son spectateur-participant. Ceci vaut pour les pièces de Kaprow, Gallaway et Rabinovitz mais encore davantage ici où la métaphore du déplacement dans l'iconographie occidentale classique est explicite.

Là où les premiers donnent forme à un archétype, celui de la vidéoconférence – bien avant que l'industrie ne s'en empare –, le second tente de rattacher ce dispositif à l'histoire de l'art. Ce faisant, il tente soit de réconcilier le médium de « la vieille esthétique », contre les indications de Roy Ascot, soit de figurer cette rupture radicale. Du point de vu de l'expérience esthétique proposée aux spectateurs, se pose la question pour le cas du *Tunnel sous l'Atlantique* de savoir si l'artiste lui-même a réalisé cette double opération ou bien s'il ne fait que proposer un chemin sans le parcourir. Ainsi ces strates géologico-historiographiques, empilement et juxtaposition apparemment libre de reproductions de tableaux d'époques diverses, demeurent-elles chargées de tous les clichés, de tous les possibles déjà réalisés, morcelés et réunis ensemble. Le *Tunnel* propose certes d'entrer dans l'espace des images mais non d'en ressortir. Or c'est bien ce second mouvement qui « sauve le peintre [et le] tableau » :

> Le problème du peintre n'est pas d'entrer dans la toile, puisqu'il y est déjà (tâche pré-picturale), mais d'en sortir, et par là même de sortir du cliché, sortir de la probabilité (tâche picturale).[89]

Entrer dans la toile est le pré requis du peintre nous dit Deleuze. Dans les œuvres participatives abordées ici, ce pré requis est transmis aux spectateurs. Les dispositifs participatifs reposant sur de la vidéotransmission en temps réel leur demandent de prendre place à l'écran. La question alors est de savoir si ce passage est problématisé ou répond au cliché de l'époque.

---

[89] *Ibid.*

Figure 55 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012.

Les pionniers (Kaprow, Galloway et Rabinovitz) renversent le rapport hiérarchique de l'image télévisuelle à ses spectateurs. En 1977 et 1980, ce renversement du modèle émetteur unique / récepteurs multiples pour un modèle émetteur-récepteurs en réseau est un positionnement politique fort. Entrer dans l'écran est l'enjeu. Ce n'est plus le cas en 1995 : les webcam et le réseau Internet se sont démocratisés. Comment sortir de l'écran, au contraire ? Comment sauver « le peintre et le tableau », devenus ici le spectateur et son expérience esthétique ?

Le *Tunnel sous l'Atlantique* semble proposer pour toute sortie à ses participants-explorateurs la rencontre d'un homologue montréalais pour les expérimentateurs parisiens, parisien pour les montréalais. L'intersubjectivité est-elle érigée en résolution de l'histoire de l'art ? L'image vidéo temps réel semble être ici proposée comme alternative au cliché, au probable. Pourtant, la lourdeur de ces opérations et l'ajout d'un scénario à accomplir charge le dispositif et participe de lui faire perdre la lisibilité dont *Hole in Space* pouvait se targuer.

Le Tunnel sous l'Atlantique est emblématique d'une position charnière, tentant de réconcilier référence à l'histoire de l'art et recherche et développement techniques. Au contraire, les pionniers, loin d'ignorer l'histoire de l'art, s'en émancipaient, et portaient leurs efforts vers la réalisation d'un idéal de création. Néanmoins, construire et recycler, inventer et se référer ne sont pas, ici, réconciliés. Le pas de côté d'une référence déplacée dans un autre médium peut être une stratégie porteuse de sens. Plutôt que d'embrasser la technologie de la simulation 3D du côté de son ingénierie, d'autres artistes préfèrent s'emparer, en les détournant, des productions des industries vidéo-ludiques. Ainsi le duo d'artistes Eva et Franco Mattes que nous évoquerons plus loin a consacré une partie de sa démarche à un travail de posture plutôt que de recherche et développement.

L'archétype formalisé par Kit Galloway et Sherie Rabinovitz, repris par Maurice Benayoun, a également été notre référent pour notre installation *Inter Screen* qui mettait en relation non pas les deux côtes américaines ou atlantiques mais un espace physique et un espace simulé.

Figure 56 – *Inter Screen*, vue de l'installation à l'Espace Centquatre, 2012. Photographie : Etienne Armand Amato.

Figure 57 - *Inter Screen*, vue depuis la plateforme *Second Life* (hébergement : La Bibliothèque Francophone du Metavers), 2012. Capture écran : Vincent Levy.

3. De la réalité virtuelle à la réalité augmentée

Inter Screen proposait au public une situation de communication inédite : discuter avec des avatars, sans avoir soi-même recours à la médiation de l'une de ces marionnettes de scripts et de pixels que l'on utilise dans les jeux vidéo. Questionner la possibilité de cette rencontre, observer la nature des échanges ainsi produits étaient nos enjeux. Ce projet a été réalisé en 2011 avec Claire Sistach et Etienne-Armand Amato et présenté publiquement à l'espace Centquatre à l'occasion du Festival Futur en Seine 2011[90]. L'enjeu était d'instaurer une situation de réalité mixte : la rencontre entre des avatars et des humains non joueurs, non appareillés, non adeptes de cet outil.

L'expérimentation Inter Screen*, 2011*

Les premiers échanges permis par le réseau Internet ont été d'ordre textuel. L'image y est arrivée par l'agencement de caractères d'écriture dans une page (ascii, voir page suivante). Une succession de signes (en une dimension) découpée par ligne produit une surface en deux dimensions. Les flux vidéo mentionnés plus haut relevaient d'une autre technologie (télévision satellitaire). En 2003 un nouvel élément formulé initialement par la science fiction s'est concrétisé pour le grand public. La plateforme simulée et partagée *Second Life* a été créée par *Linden Lab* et lancée publiquement. Au sein de cet espace en trois dimensions, tout un chacun peut évoluer à travers son avatar, cette figure anthropomorphe modélisée en 3D, personnalisable, qui agit et vaut pour soi dans ce monde. L'avatar est à plusieurs titres le support de perception des espaces simulés. C'est à travers lui que l'on explore l'environnement, que l'on agit et que l'on est perçu. Chaque avatar est la manifestation d'une présence à distance et le support de relations intersubjectives[91]. La plateforme *Second Life* est dès son origine ouverte à tous[92], pour peu que l'on fasse l'effort de s'y inscrire et d'y créer son avatar, processus pouvant s'avérer laborieux.

---

[90] Voir fiche complète en annexe.
[91] Nous ne parlerons pas ici des avatars animés par des algorithmes conversationnels ou comportementaux mais bien de figures manipulées par des utilisateurs distants.
[92] Le processus d'inscription impose d'être majeur (déclaration).

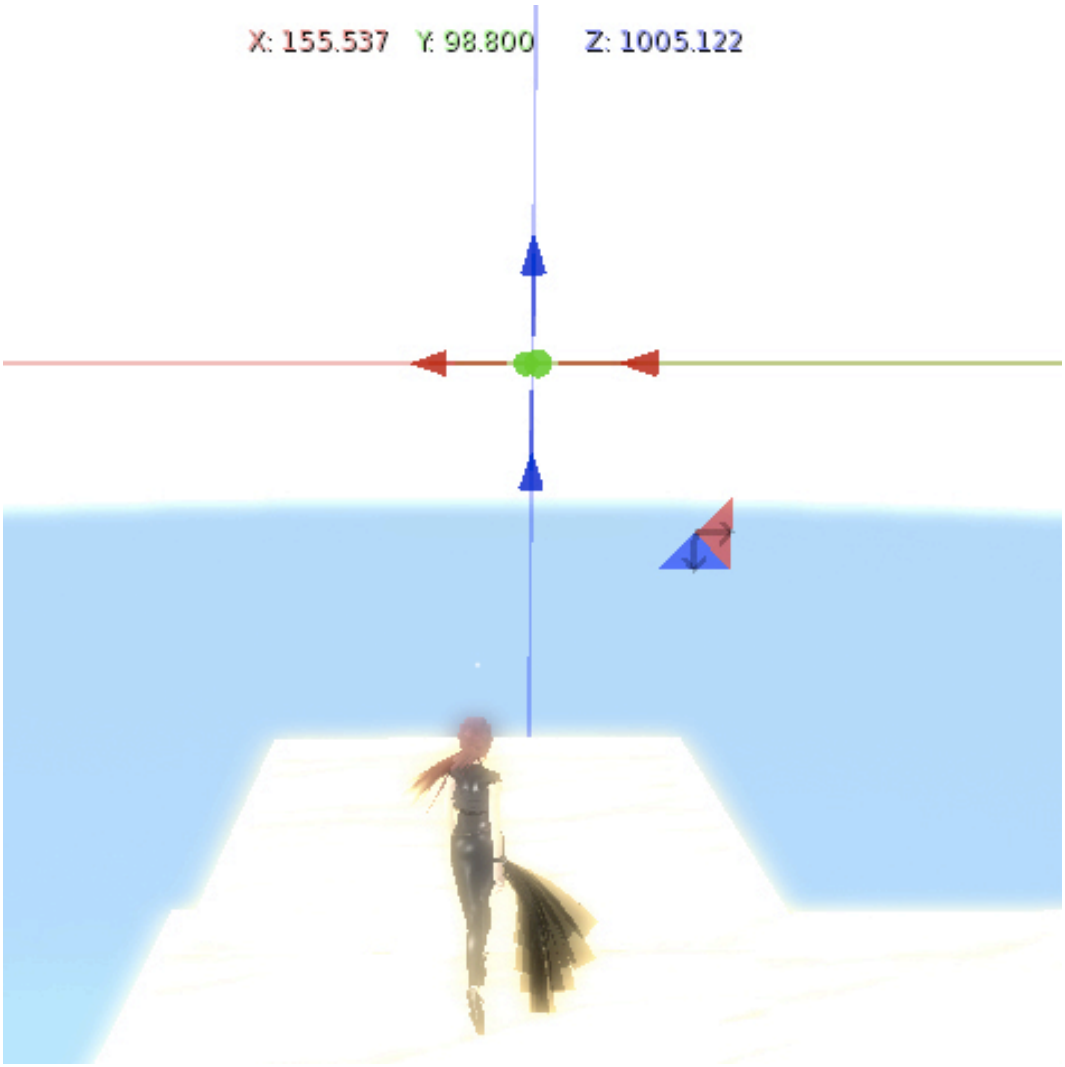


Figure 58 : avatar déplaçant une primitive sur la plateforme *Second Life*.
Capture écran : Lucile Haute.

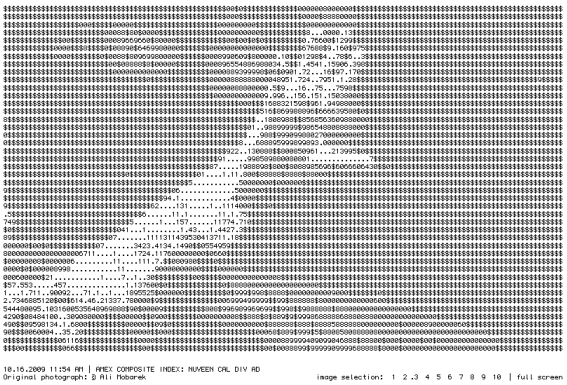


Figure 59 : image ascii (American Standard Code for Information Interchange) extraite de *All over* de Samuel Bianchini, 2009, Projet produit par le Jeu de Paume pour son “Espace virtuel”
<http://dispotheque.org/fr/all-over>

Sur la plateforme *Second Life*[93], était modélisée une salle carrée. Chacun de ses murs présentait le même écran, où apparait un flux vidéo de l'image des visiteurs, surmontant une fenêtre de texte. Les visiteurs en questions étaient filmés lorsqu'ils se présentaient face à l'installation du Centquatre. Celle-ci était entourée d'autres stands présentés pour le Festival Futur en Seine 2011 et était composée de deux écrans superposés. L'un montrait la plateforme *Second Life*, l'autre du texte. L'écran du haut était surmonté d'une webcam orientée vers les visiteurs. Devant les deux écrans était placé un clavier sur un chariot haut et à disposition des visiteurs.

La mise en présence des avatars et des visiteurs opérait par la médiation de l'écran : celui, physique, installé à l'Espace Centquatre ou ceux, digitaux, installés au sein de la plateforme. Les échanges étaient rendus possibles par texte écrit. Une console de dialogue externe était dédiée à la discussion (nommée *chat*[94]) avec les avatars présents dans l'espace simulé.

Pour réaliser ce dispositif, nous avons utilisé une technologie propriétaire préexistante[95], celle de la plateforme 3D multi-joueurs *Second Life*, à laquelle nous avons ajouté deux modules dédiés, conçus et réalisés pour le projet. Le premier était une visioconférence temps réel. Le second, un système de dialogue écrit. Il s'agissait donc à la fois d'un détournement de l'existant et d'une invention de systèmes transversaux. Ce double usage technique est à l'image de l'ensemble de ce projet dont l'enjeu était d'opérer un pas de côté vis-à-vis des usages attendus par l'outil principal, la plateforme *Second Life*.

---

93 *Second Life* est un monde simulé en 3D créé en 2003. Ce programme informatique permet à ses utilisateurs d'incarner des personnages digitaux (avatars) dans un monde créé par les résidents eux-mêmes.

94 Nom masculin, de l'anglais *chat* : « discussion, bavardage ». Identifie les systèmes de communication écrite disponibles sur les forums, plateformes et réseaux sociaux en ligne.

95 Une technologie propriétaire est non libre de droit. En l'occurrence, le code LSL, langage de programmation de *Second Life*, appartient à la société LindenLab. À l'inverse, un logiciel sous licence *open source* autorise chacun à accéder au code source de l'application afin de le modifier. La licence *open source* indique qu'il est également possible de redistribuer l'application modifiée par la suite. Pour autant, cette licence ne doit pas être assimilé à la gratuité du logiciel et au terme « freeware », qui veut dire « logiciel gratuit ».

RÉFÉRENCE

Figure 60 : Avatars masculins et féminin disponibles par défaut lors de la création d'un compte sur la plateforme *Second Life*, 2012-2013.

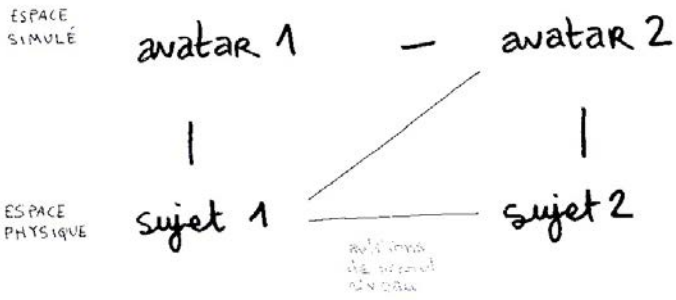


Figure 61 : Rapports intersubjectifs dans un espace simulé.

Les plateformes vidéo-ludiques simulées en trois dimensions relèvent à la fois de l'outil de communication et du médium de création. Leur ambition est de se constituer en tant que lieu de rencontre pour des communautés d'utilisateurs. Ce dessein se heurte pourtant au langage. Est-il permis de parler de « lieu » vis-à-vis de ces représentations spatiales que l'on explore à travers un avatar ? Les entités et les formes peuplant ces plateformes semblent pour l'essentiel reproduire des modèles préexistants. Sur ce point, la plateforme *Second Life* ne peut certes être considérée comme représentative de la pluralité du domaine mais au contraire fait preuve de spécificités la rendant a priori plus propice à l'apparition d'expressions singulières. En effet, d'une part, la charge fictionnelle ou narrative induite y est moins importante que dans d'autres plateformes vidéo-ludiques et d'autre part, la diversité des contenus pouvant être produits par les utilisateurs est quasiment infinie. La personnalisation de l'avatar, en particulier, est possible *via* un module interne à la plateforme, autorisant l'expression de toutes sortes d'imaginaires. Néanmoins, à l'extérieur de la plateforme, l'iconographie véhiculée par la société Linden Lab (à l'origine de *Second Life*) ne rend pas compte d'une telle diversité. Les sites Internet, page et blog officiels, ainsi nombre de blogs et pages personnelles d'utilisateurs sont peuplés de figures stéréotypées[96].

Les plateformes simulées immersives ont ouvert un débat quant aux usages qu'elles induisent. Pour certains, elles sont porteuses d'une réalité altérée dans laquelle les individus peuvent « se perdre » (Bauer, Pepperell, Shields, Morignat[97]). D'autres au contraire y voient la possibilité d'une « intelligence collective » (Pierre Lévy) – qui opérerait comme métonymie de l'intelligence collective proposée par le réseau (Roy Ascot, Thelard de Chardin cités plus haut) – ou de la figure d'un « cerveau planétaire » (Joël de Rosnay), jusqu'à évoquer une véritable « quête du Saint Graal[98] ». Les observations menées par les chercheurs appartenant à des disciplines telles que la sociologie et les sciences de l'information et de la communication

---

[96] Voir notre article « Subjectivation de l'avatar, Bimbo, Rambo et alternatives », dans *Lieu Commun*, Itzhac Glodberg (dir.), à paraitre.
[97] Bauer, Martin, *Resistance to the New Technology: nuclear power, information technology, and biotechnology*, Cambridge : Cambridge University Press, 1995 ; Pepperell, Robert, *The Post-human Condition*, Oxford : Intellect Books, 1995 ; Shields, Rob (sous la dir.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, SAGE Publications Ltd, 1996 ; Valérie Morignat, *Op. cit.*
[98] Heim, Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1993, p.124.

Figures 62 et 63 : Avatar face à son modèle, une question d'échelle. Captures écran, 2011.

délimitent un champ de pratiques auquel nous nous devions, en tant que plasticienne, d'échapper.

À travers notre projet *Inter Screen*, nous nous sommes attaché à explorer des manières dont nous tissons, articulons et nouons les passages entre les dimensions de nos territoires, du physique au numérique et réciproquement. Cet outil de médiation que peut être une plateforme 3D invite à vivre et partager des expériences collectives, au travers desquelles des sensations et des émotions circulent, nous attachant et nous reliant les uns aux autres. Nous nous proposons ici d'explorer comment, au travers d'habitacles physiques, digitaux, mi-physiques et mi-digitaux, nous cohabitons, non pas dans un « double monde », mais bien dans les différentes dimensions de notre monde commun.

Jeux de miroir

Les modes de relation unissant un joueur à son avatar sont divers. Tantôt considéré comme un corps synthétique rattaché au corps biologique, telle une marionnette, tantôt comme un double mimétique quoique distinct, l'avatar est aussi une image dynamique agissant et valant pour soi dans un espace d'une matérialité autre. Son statut, à partir de cette définition, est flou. Cette incertitude est liée aux charges et investissements émotionnels, temporels et fictionnels qui varient d'un individu à un autre. Elle permet une grande diversité d'échanges au sein de la plateforme. Une pratique empirique de la plateforme *Second Life*, permet d'identifier quatre types de relation : d'un sujet à son propre avatar, d'un avatar à un autre avatar (relations de premier niveau), d'un sujet à un avatar qui n'est pas le sien et enfin d'un sujet à un autre sujet physiquement distant, chacun manipulant un avatar (relations de second niveau). Le face-à-face avatars-public nous permet de mettre en exergue une relation jusqu'ici implicite au dispositif : celle qui unit les deux manipulateurs entre eux.

L'intersubjectivité ne se joue pas au sein de l'écran. L'écran et à travers lui l'avatar, sont prétextes et supports de projection et d'identification laissant place à une dimension fictionnelle. Outre les aspects visuels (espace et corps modélisés en 3D), la plateforme comporte un réseau social qui structure et supporte les relations entre les

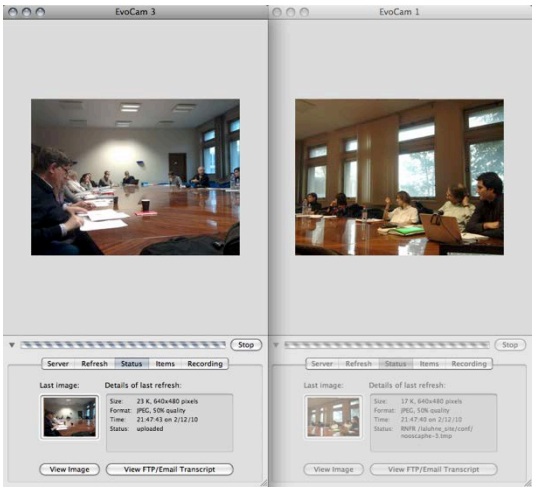


Figure 64 : capture écran de la mise en ligne de deux images, à fréquence de une capture toutes les trois secondes, lors d'une table ronde organisée par l'association Coalition Cyborg. Les deux images étaient ensuite intégrées dans une page web (le *nooscaph*, voir ci-dessous) afin de fournir un support visuel aux auditeurs distants, en complément de la retransmission sonore (en Skype).

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
<TITLE>GELCS - nooscaphe</TITLE>

<meta name="Content-Language" content="en-FR">
<meta name="Date-Creation-yyyymmdd" content="20090219">
<meta name="Date-Revision-yyyymmdd" content="20090219">
<META name="author" CONTENT="Eric Wenger, http://metasynth.com/ERICWENGER/">

<META NAME="description" CONTENT="Eric Wenger Java code for the Yann Minh's Nooscaphandre in Second Life (noomuseum.net)">

<META NAME="keywords" CONTENT="Eric Wenger, nooscaphe, yann minh, GELCS">

<html>

        <style type="text/css">
<!--
.style1 {
        font-family: Arial, Helvetica, sans-serif;
        color: #666666;
}
-->
    </style>
        <head>

                <title>Web 4 View by Eric Wenger</title>

                <script type="text/javascript">
                        timedelay = 1000; //in 1000th of a second
                        time=0;

                        function AnimateImages()
                        {       aindex=(time >> 2);
                                index=(time % 4);       //0 -> set image 1
                                                                //1 -> set image 2
                                imageindex=index +1;
                                var now=new Date();
                                switch(index){
                                case 0: document.images[0].src = 'nooscaphe-1.jpg?' + Date.parse(now.toString()); break;
                                case 2: document.images[2].src = 'nooscaphe-3.jpg?' + Date.parse(now.toString()); break;
                                }
                                setTimeout("AnimateImages()", timedelay);
                                time++;
                        }

                </script>

        </head>
        <body  onLoad = "AnimateImages()" BGCOLOR="#ffffff" >
                <table width="1024" border="0" cellspacing="0" cellpadding="0" cool gridx="16" gridy="16" height="809" showgridx
showgridy usegridx usegridy>
          <tr height="384">
                                <td width="512" height="384" valign="top" align="left" xpos="0"><img src="noocam-1.jpg"
name="animatedimageA" alt="" width="512" height="384" border="0"></td>
                                <td width="512" height="384" colspan="2" valign="top" align="left" xpos="512"><img
src="imgGELCScam1.jpg" alt="gelcs cam1" width="520" height="389"></td>
                        </tr>
                        <tr height="639">
                                <td width="512" height="402" valign="top" align="left" xpos="0"><p><img src="noocam-3.jpg"
name="animatedimageC" alt="" width="512" height="384" border="0"></p>
                             <p><span class="style1">www.laluhne.com/conf </span></p></td>
                                <td width="512" height="402" colspan="2" valign="top" align="left" xpos="512"> </td>
                        </tr>
                        <tr height="1" cntrlrow>
                                <td width="512" height="1"><spacer type="block" width="512" height="1">
                                  <p class="style1"> </p>                    </td>
                          <td width="511" height="1"><spacer type="block" width="511" height="1"></td>
                                <td width="1" height="1"></td>
                        </tr>
                </table>
        <p></p>
        </body>


</html>
```

Figure 65 : code source en html et php du 'nooscaph' de Yann Minh et Eric Wenger.

avatars. Celui-ci comporte des outils de communication textuelle continue (discussion instantanée) ou discontinue (e-mail), verbale (apparu en 2008), ainsi qu'un moteur de classement des contacts par groupe. Une dissociation du visuel et du sonore sous-tend l'usage de *Second Life*. Le premier induit une immersion exclusive, repoussant hors de la perception ce qui n'apparaît pas au sein de l'écran, tandis que le second rappelle le corps biologique posté face à la machine. L'utilisation de l'outil de communication verbale renvoie à une technologie préexistante : la téléphonie. Dans le contexte d'une communauté ou d'une relation préexistantes, la distance fictionnelle ou ludique induite par les avatars donnés à voir et médiums de toute interaction est annulée ou pour le moins fortement amoindrie par l'usage de la voix.

En termes d'expérience sensible, le premier constat concernant l'exploration d'un espace simulé est l'omniprésence déjà évoquée de la médiation de l'écran. Quand bien même les autres sens corporels peuvent être sollicités (en particulier l'ouïe), la vue demeure le principal vecteur. Puisque la fenêtre ouverte sur *Second Life* se doit d'être un écran, nous avons souhaité ouvrir, depuis la plateforme, une fenêtre symétrique vers l'espace physique. Celle-ci prend la forme d'une vidéo temps réel intégrée au sein de la plateforme.

Nous utilisons la technique du *web on prim*. Une primitive est une unité de construction dans l'espace 3D dont les paramètres de taille, transparence, flexibilité, etc., sont modifiables. En l'occurrence, nous lui donnons la forme d'un rectangle plat. La texture que nous appliquons sur l'une des faces de ce rectangle, au lieu d'être une couleur ou une image fixe, est une page web qui garde ses fonctionnalités classiques au sein de la plateforme. La page web en question contient un flux vidéo temps réel capté depuis une webcam (nommé *streaming*).

Le *web on prim* est permis sur *Second Life* depuis 2009. Il n'est initialement pas possible d'afficher les éléments codés en langage Flash au sein de la page. Les artistes Yann Minh et Eric Wenger ont alors développé une technique à partir du logiciel Evocam et d'un script en langage php. Celle-ci consiste à remplacer toutes les deux secondes une photographie en jpeg produite avec la webcam et envoyée sur une base de données. Une page html affiche l'image tandis qu'un script php en provoque le

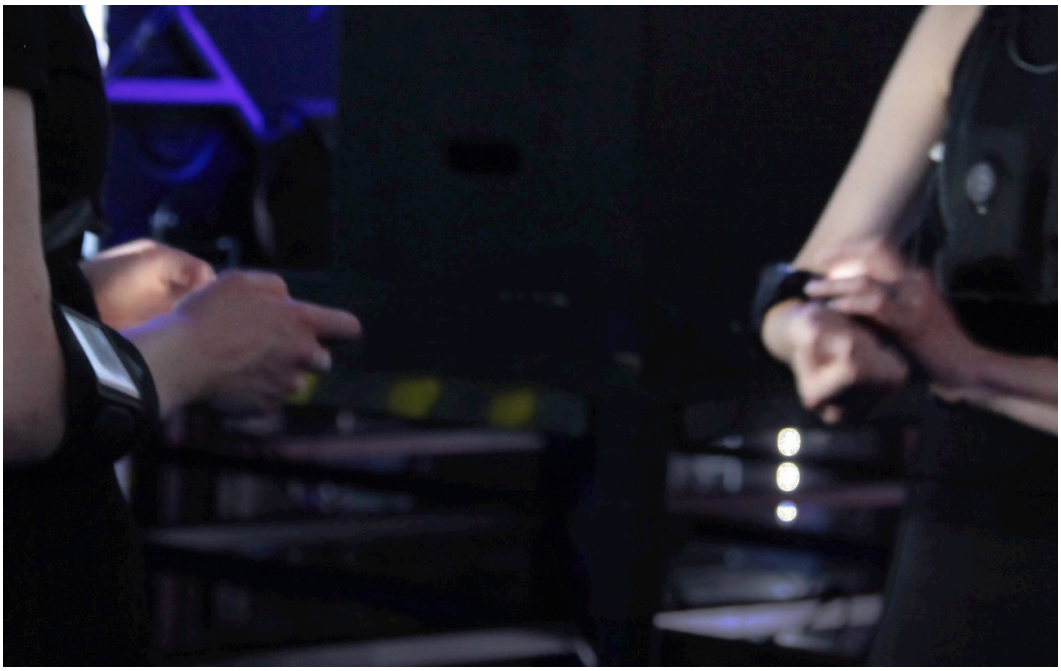


Figure 66 : Le système de *chat* développé pour *Inter Screen* a également été utilisé pour *Disorder Screen Control*. Réception des indications données par les avatars sur les *smartphones* des deux performers. Photographie : Samuel Bianchini (détail), 2011.

```
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.1//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml11/DTD/xhtml11.dtd">
                <html>
                <head>
                <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=utf-8" />
                <title>- Discorder Screen Control -</title>
                <script language="JavaScript" src="jquery-1.6.min.js" type="text/javascript"></script>
                <script language="JavaScript" src="script_cam2.js" type="text/javascript"></script>
                <link href="style_cam.css" rel="stylesheet" type="text/css" media="all" />

                </head>
                <body><div id="container"><div id="content"><div class="message"><span class="id">Mylar188 Resident dit à Caméra 2 :
</span> Félicitations agent caméra!</div><div class="message"><span class="id">Camera 1 :</span> Remerciement a mylar
</div><div class="message"><span class="id">Mylar188 Resident dit à Caméra 1 :</span> Félicitations agent caméra!</div><div
class="message"><span class="id">Camera 2 :</span> Merci avatar!
</div><div class="message"><span class="id">Camera 1 :</span> Fin de mission </div></div><textarea id="textarea" rows="1" cols="20">
</textarea><button type="button" onclick=sendMessage()>OK</button></br></container></body></html>
```

Figure 67 : chat utilisé pour *Inter Screen*, code source de la page web avec système dynamique en php

rafraîchissement de la page à la même fréquence[99]. En résulte une illusion d'image animée en mouvement discontinu, rappelant l'esthétique *stop motion*[100], et qui a pu remplir la fonction attendue, à savoir : rendre compte de façon dynamique de la présence d'une ou plusieurs personnes sur un écran au sein de la plateforme. Lorsque l'affichage du *streaming* vidéo a été possible, nous avons préféré cette solution.

Nous avons ainsi repris le dispositif de *Hole in Space* par le jeu de miroir en double écran, en cadre fixe. Vidéo temps-réel et manifestations visuelles de l'espace 3D simulé adoptent parfaitement les caractéristiques du support sur lequel elles apparaissent. Le dispositif de l'écran, à la fois support et représenté dans l'espace simulé, opère une césure que Roland Barthes définit ainsi :

> La réalité se découpe sur le rectangle d'un écran : un découpage pur, aux bords nets, irréversible, incorruptible, qui refoule dans le néant tout son entour, innommé, et promeut à l'essence, à la lumière, à la vue, tout ce qu'il fait entrer dans son champ[101].

La projection et l'identification induites par la manipulation de l'avatar peuvent être exclusives de tout hors-champ, soit, dans ce cas, de l'espace physique. Dans un usage normal de l'avatar, la problématique spatiale, caractéristique des espaces simulés, est centrale. Le contrôle du point de vue de l'avatar permet de construire une perception de l'espace simulé. La spécificité de ce dispositif est identifiée par Lev Manovich :

> La réalité virtuelle prolonge la tradition de l'écran voulant que le spectateur soit immobilisé, que le corps soit attaché à une machine, tout en exigeant également de lui qu'il se meuve, créant ainsi une situation apparemment sans antécédent historique[102].

---

[99] Le rafraichissement d'une page consiste à charger une nouvelle fois son code source dans le navigateur.
[100] Le *stop motion*, littéralement « mouvement arrêté » désigne plusieurs techniques d'animation image par image à partir d'images fixes. La fréquence des images est suffisamment faible pour que l'œil perçoive chaque image, à l'inverse du cinéma qui produit cette illusion de mouvement fluide. *Dictionnaire du cinéma*, Larousse, Paris, édition 2011.
[101] Roland Barthes, « Diderot, Brecht, Eisenstein », dans *Œuvres complètes*, t.II, Paris, 1973, p. 1592.
[102] Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, Dijon, les presses du réel, 2010, p.224.

Figure 68 : *Le toucher de l'avatar*, intégration du visage de la personne manipulant l'avatar à la place de la tête de l'avatar à l'aide du *nooscaph* (cf. pages précédentes).
Capture écran : Claire Sistach, 2011.

Cette mobilité immobile est motrice des pratiques exploratoires, souvent solitaires. Au contraire, les échanges de groupe relèvent d'un autre rapport à l'espace simulé. Dans sa thèse dédiée à l'observation sociologique des villes dans la plateforme *Second Life*, Jean-François Lucas observe que lorsque des avatars sont réunis, leurs déplacements sont quasiment nuls[103]. L'espace partagé au sein de la plateforme se fait tableau animé et non espace parcouru. La dimension visuelle et davantage encore, la dimension spatiale, dans *Second Life* – il n'en va pas de même pour tous les jeux vidéo – sont sans cesse concurrencées par la dimension verbale et textuelle. Les interactions sont surtout médiées par les systèmes connexes, *chat & voice*, et nous invite à replacer la plateforme 3D simulée en tant qu'outil de communication dont la partie visible ne serait qu'une couche de ludisme.

Comment se construit l'intersubjectivité au sein de la plateforme ? Les deux modèles formalisés par les photographies de la série *Le toucher de l'avatar* semblent encore opérantes ici : d'une part un focus sur le visuel et de l'autre une orientation vers l'extérieur, c'est-à-dire vers les autres avatars et à travers eux, vers des individus. L'image fascinante, empoisonnante, ne semble pas être celle qui apparaît à l'écran. Celle-ci est toujours prête à céder face aux autres composantes (texte verbal ou écrit). Le visuel ne serait-il ici qu'un avatar du langage ?

Établir une porosité entre les mondes

En étudiant des déplacements des avatars au sein de la plateforme *Second Life*, Jean-François Lucas montre que les pratiques intersubjectives se déportent de l'avatar vers des systèmes connexes[104]. Les interactions se font essentiellement par langage verbal, qu'il soit écrit (*chat*) ou parlé (*voice*). Les observations faites par le sociologue en 2011 ne nous étaient pas connues lorsque nous avons conçu *Inter Screen*. Nous partions néanmoins de la même intuition : l'échange ne saurait être uniquement visuel. Pour permettre à une relation de se tisser dans le temps, il nous apparaissait nécessaire

[103] Jean-François Lucas, « De l'immobilisme aux pratiques sociales de l'avatar », dans *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels. Le cas des villes dans Second Life*, thèse de doctorat, Université Rennes 2 , UFR Sciences Sociales, soutenue le 11 janvier 2013, p.257.
[104] Jean-François Lucas, *Idem*., pp. 257-260.

Figure 69 : *Inter Screen*, l'écran de *chat* au sein de la plateforme *Second Life* (détail), 2012.

2011-06-26 18:19:51 / Humain : a bientot !

2011-06-26 18:19:39 / Mylar188 Resident : oui à bientôt peut-être

2011-06-26 18:19:17 / Opotable Resident : A bientôt médiateur !

2011-06-26 18:18:53 / Mylar188 Resident : Au revoir, ou adieu, allez dans la Lumière!

2011-06-26 18:18:38 / Mylar188 Resident : Que de vous rencontrer, même si vous restez bien mystérieux

2011-06-26 18:18:34 / Opotable Resident : Au revoir !!!

2011-06-26 18:18:24 / Opotable Resident : Oui, vraiment très impressionant.

2011-06-26 18:18:20 / Humain : A très bientôt !

2011-06-26 18:18:16 / Mylar188 Resident : Ce fut un plaisir

2011-06-26 18:18:10 / Humain : Oui un avatar fabuleux ce Tutsy

2011-06-26 18:18:07 / Opotable Resident : He bien je vous dis à la prochaine fois et en espérant revoir votre représentation d'avatar ici.

2011-06-26 18:17:59 / Humain : merci pour tout !

2011-06-26 18:17:50 / Humain : Mais nous trouverons le moyen d'échanger sur cette aventure !

2011-06-26 18:17:38 / Mylar188 Resident : Un certain Tutsy nous a conduit jusqu'à ce que vous appelez une vidéo présentant ses voyages dans le métaverse ainsi que des images de votre Terre, u lieu appelé Inde

2011-06-26 18:17:14 / Humain : Il est l'heure de couper la connexion malheureusement

2011-06-26 18:16:07 / Humain : mhhh

2011-06-26 18:15:48 / Mylar188 Resident : Oui certains nous ont fait partager les secrets de cette dimension bien singulière

2011-06-26 18:15:28 / Humain : donc il sera facile de les retrouver

2011-06-26 18:15:16 / Humain : oh mais je crois que la majeur parti vivent dans SL

Figure 70 : *Inter Screen*, contenu de la base de données Source_log.rtf

d'ajouter une dimension temporelle qui ne soit pas celle de la succession des images mais celle de la parole. Un système de communication écrite instantanée (*chat*) est donc greffé au système interne de la plateforme.

En effet, la plateforme *Second Life* dispose d'un système d'échange écrit (*chat*) et verbal (abrégé par *voice*). Le *chat* de *Inter Screen* est mixte. Il repose sur une sortie d'informations produites au sein de la plateforme et, en retour, la possibilité de faire entrer d'autres informations sans passer par un avatar. Claire Sistach a réalisé un objet contenant un script chargé de cette fonction. Ce script « écoute » tout ce qui est « dit »[105] autour de lui, dans un périmètre défini puis transmet ces informations selon un protocole fixe vers une base de données externe, hébergée sur un serveur nous appartenant. Les informations sont ainsi stockées sous la forme suivante :

[date] [heure] / [nom de l'avatar] [contenu]

Ces données sont ensuite présentées sur une page web. Cette page est externe à la plateforme *Second Life*. La sortie depuis la plateforme 3D vers le web est ainsi assurée. La page est elle-même interactive. Elle contient un champ dans lequel il est possible d'écrire. La touche 'entrée' fait remonter la phrase inscrite dans la page de communication :

[date] [heure] / [humain] [contenu]

Cette fonctionnalité permet de répondre aux phrases inscrites par les avatars. La communication entre la plateforme 3D et l'extérieur s'articule donc autour de l'objet scripté (en langage LSL) et de la page (codée en php). Elle est rendue perceptible par l'affichage de la page au sein de la plateforme d'une part, sur un écran, avec la technique du *web on prim*. D'autre part, la page de *chat* est présentée sur un écran LCD dans l'installation de l'Espace Centquatre.

---

[105] Le terme « dire » est ici impropre puisqu'il nomme ce que les avatars écrivent dans le *chat* public de la plateforme. Pourtant, l'usage commun veut qu'un déplacement synesthésique opère : les avatars « parlent » à l'écrit.

Figure 71 : *Inter Screen*, vue de la webcam transmettant le flux vidéo vers Second Life.

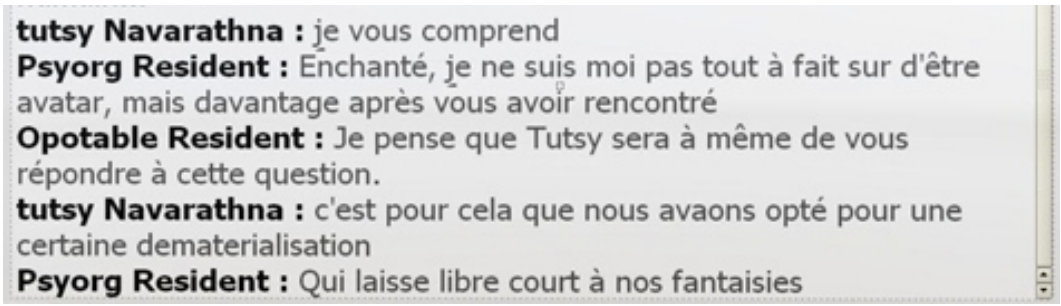


Figure 72 : *Inter Screen*, le chat entre Second Life et l'Espace Centquatre.

Figure 73 : Inter Screen ,les avatars sur la plateforme. Capture écran : Vincent Levy.

La communication écrite est donc rendue possible entre les mondes physique et simulé. L'expérimentation publique du dispositif a eu lieu à l'occasion du Festival Futur en Seine, pendant les quatre jours d'ouverture du Village des innovations à l'Espace Centquatre, du 23 au 26 juin 2011. Une vidéo compte-rendu de cette présentation est accessible à l'adresse suivante : <http://ener.ensad.fr/inter-screen>[106].

Les participants

Les qualificatifs et rôles donnés à l'avatar sont nombreux. Les relations qu'il suscite se font tour à tour autocentrées ou ouvertes vers le monde. Le duo est lié à un ailleurs ou alors son union connecte deux hors-champs sans cela distincts. Pour ce qui concerne le rapport de soi à son avatar, deux modèles s'esquissent. L'un positionne l'avatar que l'on manipule comme finalité de l'action et ses prouesses, relations, possessions au sein de l'espace simulé comme autant de buts recherchés pour eux-mêmes. L'autre positionne l'avatar au sein d'un appareillage qui le déborde et s'étend depuis le dispositif technique (des serveurs de *Linden Lab* aux ordinateurs personnels) jusqu'aux sujets en faisant usage.

Au sein de ce monde, il est la marionnette de scripts et de pixels à travers laquelle nous percevons et sommes perçus. Il est un ensemble de données numériques, un ensemble fini, ajustable selon certaines variables, et par ce biais, adaptable aux souhaits du manipulateur. Il est une prothèse, un membre intermittent ouvrant vers des capacités nouvelles, essentiellement orientées vers les échanges avec d'autres êtres également augmentés ou médiés par un avatar.

Dans cette seconde acception, l'avatar est au cœur de l'articulation d'un médium de communication. Il est le point de contact entre l'espace simulé et l'espace physique, entre le temps de l'immersion et le temps ordinaire. Il est aussi un paradoxe : tout en étant ce point, il est un volume, un corps appartenant pleinement au monde simulé. Quelle relation l'avatar, cet ensemble de codes connus, entretient-il avec le lieu ?

---

[106] Dernière consultation : août 2013

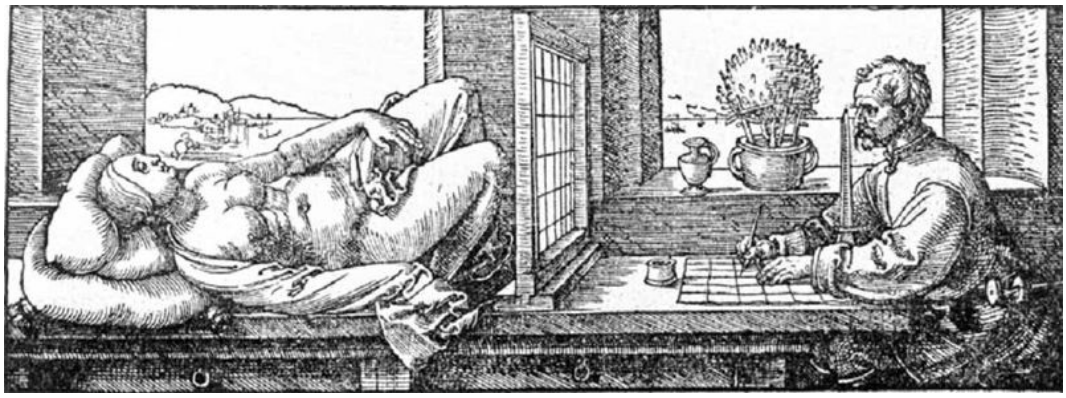


Figure 74 : Albrecht Dürer, gravure extraite de *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit*, (imprimé en 1525, éditions française : « Instruction sur la manière de mesurer à l'aide du compas et de l'équerre » dans *Géométrie*, tr. Jeanne Peiffer, Paris, Seuil, 1995). Ces gravures représentent des dispositifs pour dessiner en perspective, parmi lesquelles le perspectographe qui permet de voir la scène à représenter au travers d'une vitre où les points importants sont reportés. Dürer parle de « *Durchsehung* », c'est-à-dire « vue à travers ». La représentation se manifeste à travers une surface interposée entre l'œil et l'objet du regard.

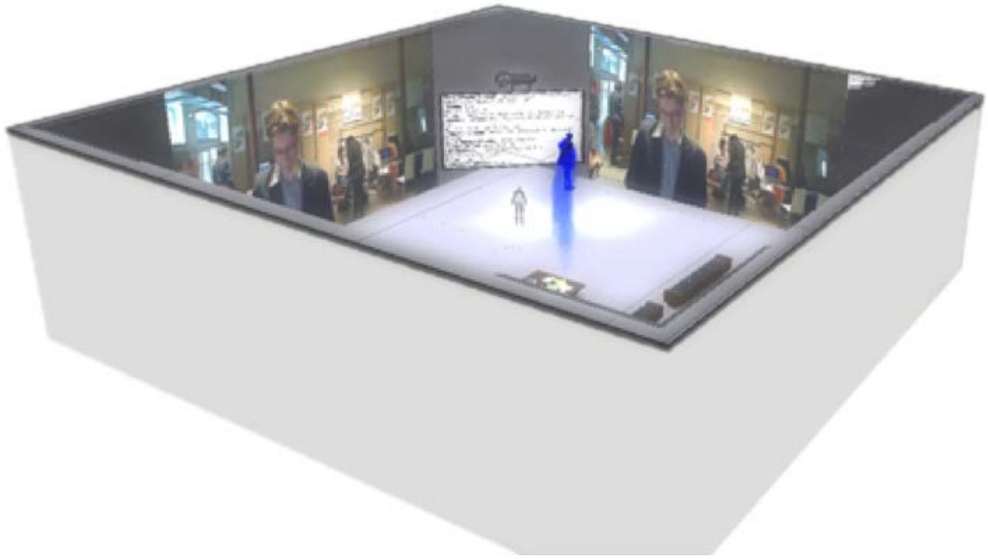


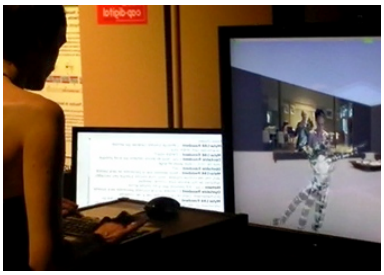
Figure 75 : Inter Screen, vue externe de l'espace modélisé.
Capture Ecran : Claire Sistach.

D'autant plus que le lieu, ici, est moins un lieu qu'un espace issu directement de l'imaginaire perspectif. Ce qui s'échange au sein de cet espace est du langage. Le « virtuel » dont il est question ici semble se confondre, par abus de langage, avec un imaginaire ou une fiction partagée.

Notre dispositif d'échanges inter-mondes mobilise, de l'autre côté de l'écran, des avatars de *Second Life* qui parlent en leur nom propre et non pour leur joueur. L'enjeu est de respecter l'ambigüité de l'avatar, à la fois support de fiction et médium d'interactions. Il s'agit aussi de veiller à ce que la salle de *Inter Screen* ne soit jamais vide lorsqu'un humain se présente face à l'installation du Centquatre. Nous avons donc procédé à un recrutement d'avatars. Ceux qui étaient intéressés se sont rendus disponibles pour venir « rencontrer des humains ». Un roulement a été mis en place afin que durant les quatre jours de présentation, de 11h à 20h (horaires d'ouverture), le dispositif de communication inter-monde reste toujours habité. Les avatars répondant à notre appel étaient soit ceux de personnes que nous connaissions[107], soit des personnes ayant répondu à notre appel diffusé sur quelques forums spécialisés et via nos réseaux, soit enfin des avatars que Claire Sistach avait recrutés sur d'autres plateformes. Ces derniers, « avatars d'avatars[108] » sont issus d'autres mondes persistants tels que *World of Warcraft* et *Eve Online*, et sont venus trouver un nouveau corps pour s'incarner sur *Second Life*. Ils ont ainsi été investis d'une dimension fictionnelle forte, confortée lors du recrutement[109]. Leur attitude relève du *roleplay*[110], c'est-à-dire de l'incarnation d'un personnage inventé dans un souci de cohérence vis

---

[107] Nous remercions Nicolas Sordello, Raphaël Isdant, Yann Minh, Edwige Lelièvre et Hugues Aubin.
[108] *World of Warcraft* (abrégé en *WoW*) est un jeu vidéo de type MMORPG développé par la société Blizzard Entertainment. Le 7 octobre 2010, Blizzard annonce que plus de 12 millions de joueurs ont un compte actif. *EVE Online* est un jeu en ligne massivement multi-joueur avec un monde persistant se déroulant dans l'espace, développé par la société islandaise CCP Games et sorti en 2003.
[109] Pour justifier du passage d'une plateforme à une autre, les avatars de claire Sistach sur WoW et EVE Online inventent une fiction autour d'une « porte entre les mondes, permettant de rejoindre un espace où des créatures étranges sont visibles [les humains] et où l'apparence propre [celle de l'avatar] est différente. » Tout ceci permet d'être toujours dans un rapport de jeu et d'occulter les transitions nécessaires au passage : déconnexion de la plateforme d'origine, création d'un compte sur *Second Life*, installation du navigateur, connexion. La transformation de l'apparence quant à elle justifie le temps de personnalisation de l'avatar nouvellement créé.
[110] Traduction littérale : jouer un rôle. Les joueurs francophones utilisent le terme anglais. Voir notamment : « Le *roleplay* : Jouer son rôle, incarner son personnage » dans Edwige Lelièvre, *Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation*, thèse de doctorat en Esthétique, Sciences et Technologies des Arts, Université Paris 8 Vincennes Saint-Denis, 2012, p.98.



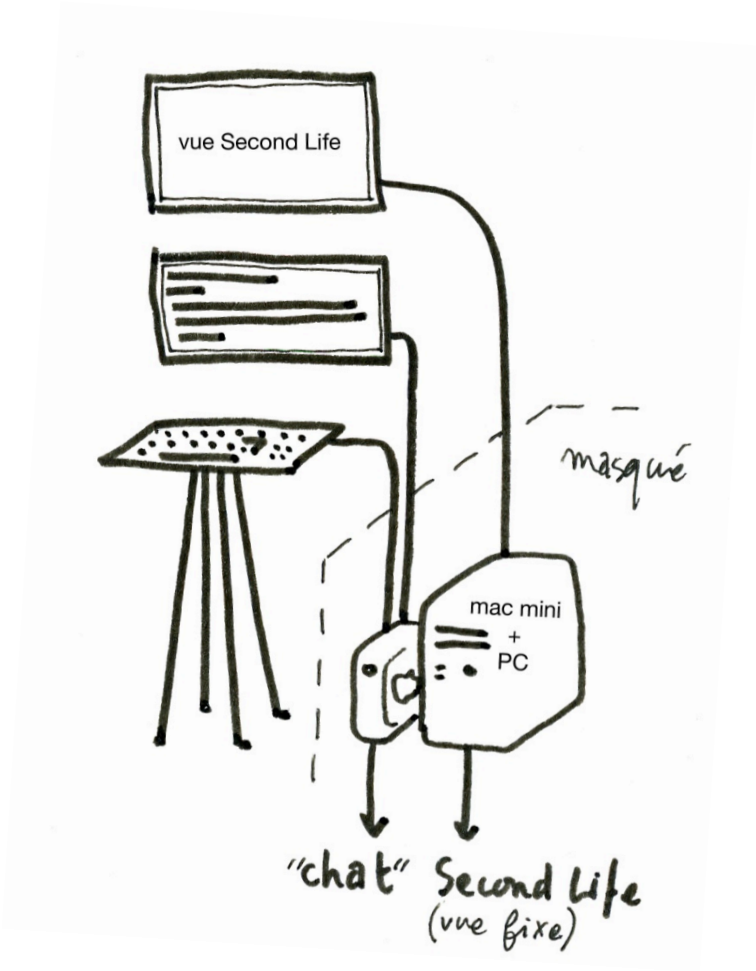


Figure 76 : *Inter Screen*, schéma de l'installation à l'Espace Centquatre, 2012

à vis du jeu. Les « avatars d'avatars » sont donc chargés de leur histoire propre, créée au sein d'une autre plateforme et dont aucune trace ne reste dans le contexte de *Inter Screen*, si ce n'est leur apparence.

Sont donc réunis une grande variété d'avatars, les uns fortement investis émotionnellement ou de façon fictionnelle, d'autres plus distanciés. La consigne pour chacun d'entre eux était de s'exprimer en tant qu'avatar, en tant qu'entité chargée d'une dimension fictionnelle, et non en tant qu'humain manipulant un avatar. Nous souhaitons mesurer ici le degré de possibilité de la rencontre. Les visiteurs du Centquatre, face à l'installation, entreront-ils en communication avec les êtres anthropomorphes simulés présents à l'écran ?

Description de l'installation

Le contexte de présentation au sein du Village des innovations du Festival Futur en Seine ne favorise pas l'observation ou l'écoute attentive. La juxtaposition d'installations diverses sous forme de stands invite les visiteurs au passage rapide d'un contenu à un autre. Les contenus en question, pour retenir l'attention, font étalage d'éléments percutants et accrocheurs, invitant une lecture immédiate. Ce contexte influence la réception des visiteurs de l'installation.

Notre installation elle-même est composée de deux écrans et d'un clavier. Les unités centrales sont soustraites à la vue du public. L'écran du haut, de grande taille (60 pouces), présente une vue fixe de la salle carrée modélisée sur *Second Life*. En dessous, un second écran plus petit (40 pouces) retransmet l'ensemble des échanges textuels. Enfin, à l'avant sur un support mobile, un clavier est disponible, orienté vers les visiteurs. L'installation n'est jamais laissée vide. Un ou plusieurs médiateurs sont sur place, accompagnés ou non des porteurs du projet.

Nous avons observé que la première question posée par les visiteurs, était, ce presque systématiquement : « Qu'est-ce que c'est ? », parfois précisée par « s'agit-il d'automates ? ». La présence du clavier et de l'écran de texte rendait le dispositif de communication particulièrement lisible. Ce qui conditionnait l'adhésion ou non à la

RÉFÉRENCE

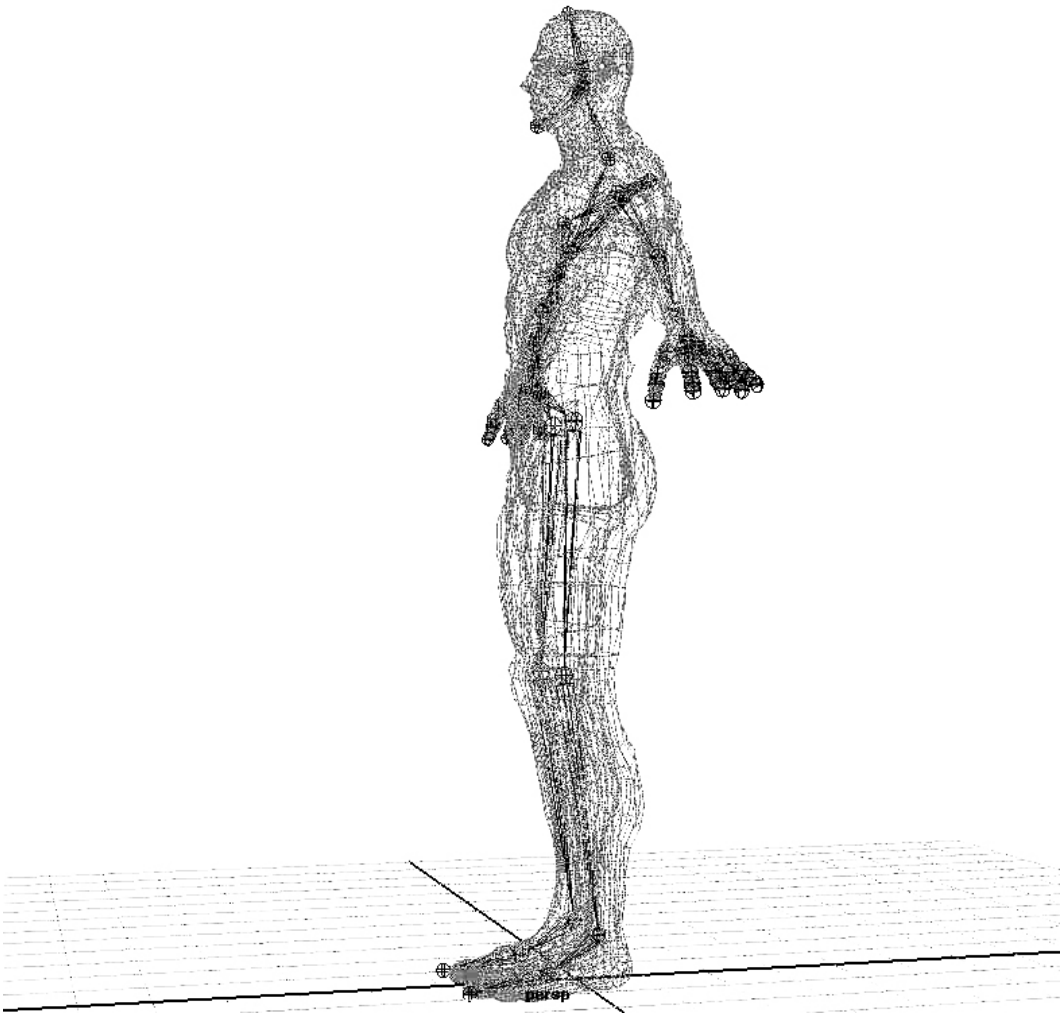


Figure 77 : structure et volume d'un avatar modélisé avec le logiciel Maya.
On notera que la structure du corps ne respecte pas l'anatomie humaine telle que Léonard De Vinci, Albrecht Dürer et André Vésale l'ont initiée au seizième siècle (voir Georges Vigarello (dir.), *Histoire du corps Volume I*, Paris, Seuil, 2005, en particulier : « Les proportions du corps », pp. 420-425 et « Anatomies », pp. 435-445).

RÉFÉRENCE

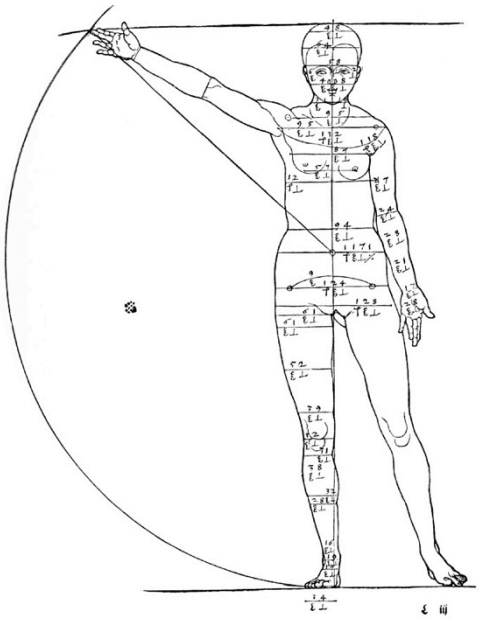


Figure 78 : Albrecht Dürer, gravure extraite de « Proportion de l'Homme, Livre II », dans *Les quatre livres de Albrecht Dürer*, tr. Loys Meigret, Paris, édition de Charles Perier, 1557, p. 58 (numérotation de l'ouvrage).

proposition par les visiteurs était son ambiguïté. Le premier niveau d'ambiguïté concernait l'animation des avatars : s'agissait-il d'une intelligence artificielle ? Auquel cas, notre installation serait devenue une démonstration des prouesses d'un algorithme de communication[111].

Lorsque nous indiquions que chaque avatar était animé par un individu, d'autres questions surgissaient : Qui sont ces gens ? Où sont-ils ? Pourquoi font-ils cela ? Ces questions ne nous sont pas apparues décevantes en elles-mêmes mais par leur adresse aux médiateurs de l'installation plutôt qu'aux avatars. Les visiteurs ne sont pas tous restés dans ce rapport distant. Certains se sont prêtés à l'exercice et ont répondu aux sollicitations des avatars en leur adressant directement leurs questions.

Nature des échanges

Nous avons constaté une certaine retenue relativement au rapport à la fiction chez les participants présents à l'Espace Centquatre. Pour certains, la question de la fiction a pu être dépassée, seul importait l'échange présent et non ce qui était ou n'était pas derrière l'avatar. Pour d'autres, elle était le mur face auquel il fallait se positionner clairement. Ce déséquilibre dans les conditions de l'entrée en expérience n'a certes pas été favorisé par le contexte. Lorsque les visiteurs ont enfin accédé au clavier, après une période d'observation, les échanges se sont principalement orientés de deux manières. Un premier groupe est resté dans une recherche de clarification de la situation et attendait des réponses aux questions susmentionnées : qui êtes-vous, que faites-vous ici ? Les réponses teintées de narrations diverses, relevant parfois de la fiction, ont déstabilisé certains visiteurs tandis que d'autres se sont peu à peu prêtés au jeu. Un second groupe a d'emblée adhéré à la proposition et accepté la tente ludique et fictionnelle des échanges.

---

[111] A propos de l'utilisation de robot de communication en installation, mentionnons le projet *Gossip Bot* de Nicolas Sordello et Julien Levesque, réalisé en 2011. Il consistait à la mise en communication de deux simulateurs de conversation choisis parmi la librairie Pandorabot puis à l'observation de leurs échanges. http://www.julienlevesque.net/gossip-bots http://sordello.net/?titre=gossipbots http://www.pandorabots.com/ (dernière consulations : août 2013).

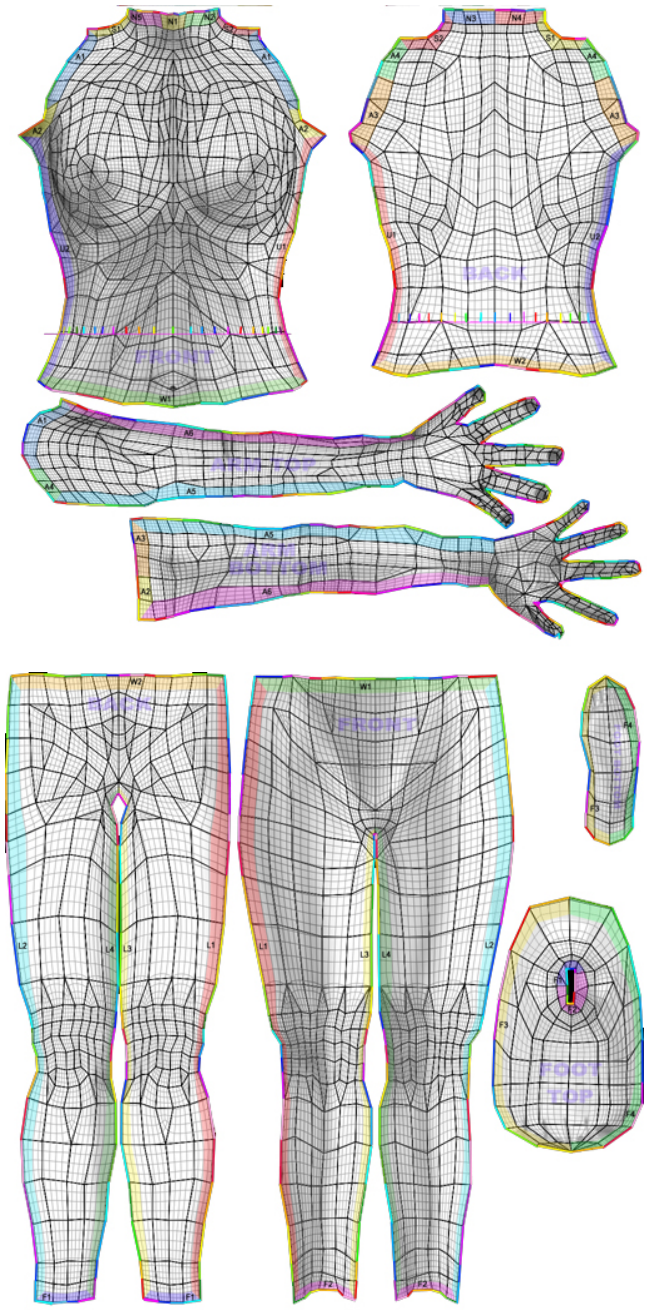


Figure 79 : Guides pour la création de textures de peau des avatars au sein de la plateforme *Second Life*.
Cette construction d'une représentation de corps à partir d'une structure sur laquelle est rattachée une forme, elle-même ensuite recouverte d'une texture, n'est pas sans écho au traité de peinture d'Alberti. Dans *De Pictura*, ce dernier recommandait aux peintres de construire leurs figures en partant du squelette, progressivement recouvert de muscles et de peau.
(*op. cit.*, p. 161, II, 36).

À la lecture des cent-soixante-dix pages de discussion produites au cours de ces quatre jours, il nous est apparu que la barrière à traverser pour que la rencontre inter-mondes puisse avoir lieu n'était pas tant celle de la représentation (image modélisée en 3D en opposition à la vidéo réaliste) que celle de la fiction. L'esthétique de l'image simulée a été lue comme manifestation d'une artificialité. De l'algorithme conversationnel à la marionnette investie singulièrement par des participants distants, la non lisibilité du seuil de cette artificialité s'est avérée problématique.

La scission entre les mondes simulés vidéo-ludiques et le quotidien est souvent rabattue sur les termes : réel / virtuel. L'usage impropre de ces deux termes nous invite à quelques recadrages. « Dans l'usage courant, le mot virtuel s'emploie souvent pour signifier l'absence d'existence physique, la réalité supposant une effectuation matérielle, une présence tangible[112] ». Ce sens rapproche le terme de « virtuel » de l'imaginaire ou de la fiction plutôt que de celui développé par Henri Bergson et Gilles Deleuze en tant que non actuel, appelant un processus de réalisation, d'actualisation ou de cristallisation, de coproduction selon des circonstances de rencontre. Au contraire, les échanges qui ont lieu au sein d'une plateforme 3D, tant les relations interpersonnelles établies entre les internautes que les rapports entre les internautes et les composants du monde simulé où ils agissent, sont actuels. Ils relèvent d'une part de nouvelles formes de socialités[113] et de l'autre, d'un secteur de l'ingénierie dédiée à la conception et l'étude des relations homme-machine et homme-machine-homme[114].

---

[112] Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, éd. La Découverte, 1998, 157p. Citation issue de la publication de l'intégralité du texte sur le site de l'université Paris 8 : http://hypermedia.univ-paris8.fr/pierre/virtuel/virt0.htm

[113] Giuseppe Riva et Carlo Galimberti, « The psychology of Cyberspace : a socio-cognitive framework to computer-mediate communication », dans *Journal New Ideas in Psychology*, 15 (2), 141-158, Elsevier Science Ltd, 1997. Sherry Turkle, *Life on the Screen, Identity in the age of the Internet*, New York, Touchstone Edition, 1997 (1995). Fanny Georges, *Identités virtuelles, les profils utilisateurs du Web 2.0*, Paris, Questions théoriques, 2010. Antonio A. Casilli, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, 2010. Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton University Press, 2010.

[114] Philippe Fuchs, Guillaume Moreau (dir.), *Le traité de la réalité virtuelle*, cinq volumes, Paris, Presses de l'Ecole des Mines, 2006 (2001). Volume 1 : *L'homme et l'environnement virtuel* ; Volume 2 : *Interfaçage, immersion et interaction en environnement virtuel* ; Volume 3 : *Outils et modèles informatiques des environnements virtuels* ; Volume 4 : *Les applications de la réalité virtuelle* ; Volume 5 : *les humains virtuels*.

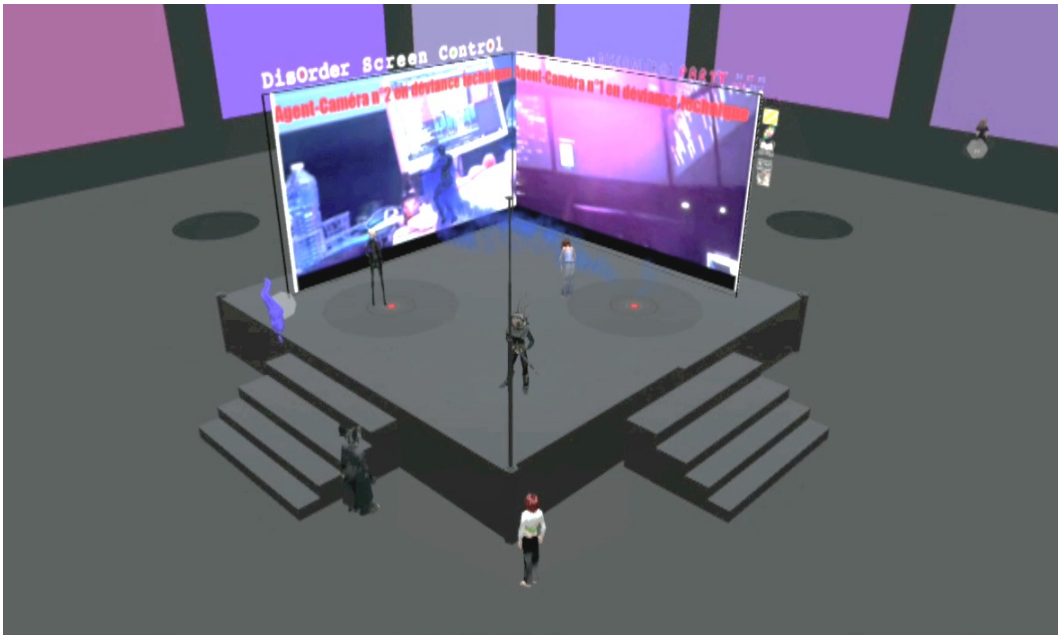


Figure 80 : *Disorder Screen Control*, vue de l'espace modélisé dans *Second Life* pour la performance.
Capture écran : L. Haute, 2011.

Les enjeux esthétiques de ces nouveaux médias s'orientent souvent davantage vers les dimensions relationnelles, accompagnant la mouvance du champ artistique contemporain[115], plutôt que sur l'expérience perceptuelle elle-même. Les rencontres et relations permises, illusoirement détachées de contraintes physiques et corporelles, alimentent un imaginaire fortement ancré émotionnellement[116]. Un paradoxe se cristallise autour des univers 3D : celui de la réalisation de possibles infinis grâce à des modes entièrement connus et finis.

À propos des espaces dits « virtuels »

Une plateforme telle que *Second Life* est absolument perspectiviste. L'espace simulé est un espace mathématique à trois dimensions : x, y et z. Les avatars et les objets présents dans ce monde sont des volumes ou des assemblages de volumes dont la forme répond à un ensemble de données (type ou forme, hauteur, profondeur, largeur), la position est un point dans le monde (coordonnés x, y et z) et auquel d'autres paramètres graphiques ou dynamiques peuvent être associés (opacité et transparence, souplesse et résistance, luminosité). La surface de ces volumes est recouverte d'une texture. Ce peut être une couleur unie ou alors une image numérique (png ou jpeg). L'objet enfin peut être animé au moyen de scripts décrivant ses comportements et actions dans des conditions définies.

Cette construction hiérarchisée « point – volume – texture – mouvement » n'est pas sans rappeler le traité de peinture d'Alberti, déjà marqué par les mathématiques[117] « point – ligne – surface – pyramide de vision ».

> Le point est un signe qui ne peut être divisé en parties. […] Si les points sont reliés de façon continue, ils forment une ligne. La ligne sera donc pour nous un signe qui peut se diviser en parties dans sa longueur, mais dont la largeur

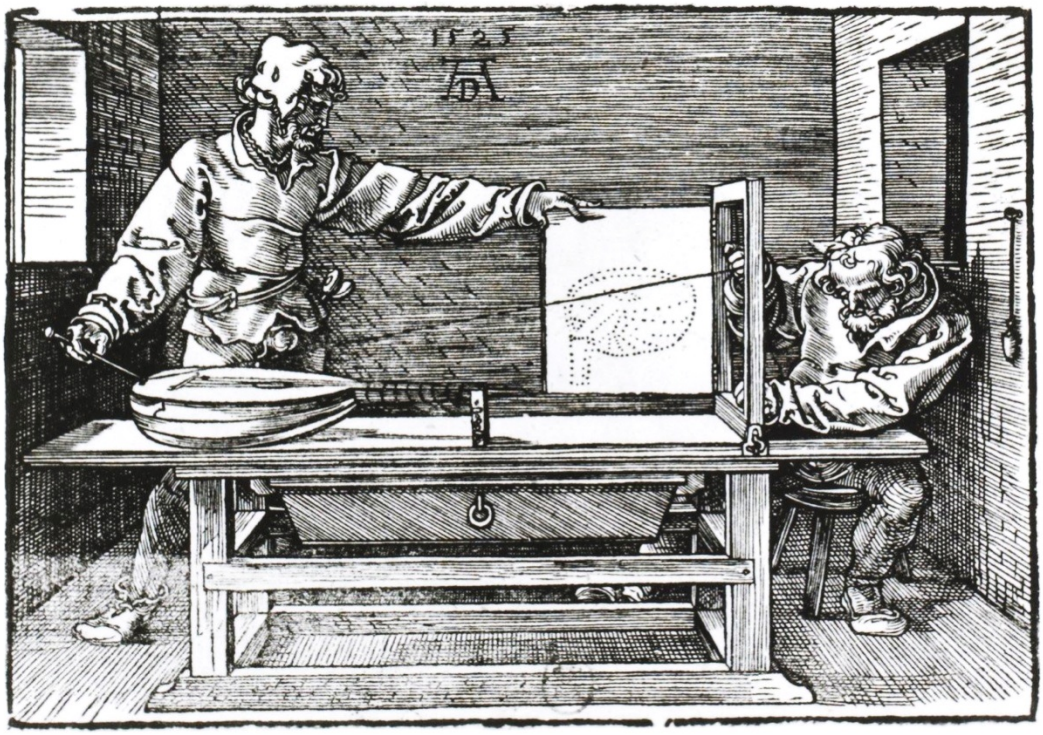
---

[115] Nicolas Bourriaud, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du Réel,

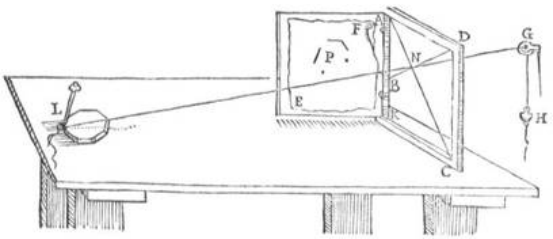
[116] Concernant les phénomènes d'addiction au jeux vidéo, voir la revue *Adolescence* : n°69, « Avatars et mondes virtuels », 2009 et n° 79, « Fantasmes et réalités du virtuel », 2012.

[117] Les premières lignes du Livre I sont les suivantes : « Pour écrire ces brefs commentaires sur la peinture, afin que notre exposé soit plus clair, nous emprunterons tout d'abord aux mathématiciens les éléments qui nous semblent concerner notre sujet. » Alberti, *Le Pictura*, Paris, Macula – Dedale, 1992 (1435), p. 73.

RÉFÉRENCE



RÉFÉRENCE



Figures 81 et 82: Albrecht Dürer, gravures extraite de *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit*, (*op. cit.*). Nous trouvons ici l'une des origines de la citation de Roland Barthes : « La réalité se découpe sur le rectangle d'un écran : un découpage pur, aux bords nets, irréversible, incorruptible, qui refoule dans le néant tout son entour, innommé, et promeut à l'essence, à la lumière, à la vue, tout ce qu'il fait entrer dans son champ. » (1973).

> est si mince qu'on ne peut jamais la fendre. […] Si plusieurs lignes sont réunies, comme les fils dans une toile, elles forment une surface. La surface est cette partie la plus extérieure d'un corps qu'on connaît, non par une profondeur, mais par sa largeur et sa longueur, ainsi que par ses qualités propres.[118]

Ce mode de représentation répond à une construction perspectiviste présupposant un vide. Tout comme la fenêtre albertienne, l'espace 3D simulé est comparable à « un coffre-fort encastré dans un mur, un coffre-fort dans lequel le visible a été déposé[119] ». Il réinstaure des cadres, circonscrit des territoires, des actions, des rapports. L'héritage de la peinture semble balayé par une réduction du duel du visible de la matière et de l'invisible des forces permanentes de transformation du monde (ce duel que rejoue le peintre face à se toile) vers celui du visible à l'écran contre l'invisible de la base de données. Une pensée esthétique est ainsi simplifiée, rabattue sur un phénomène technique. Mais, comme nous l'avons vu plus haut à propos du *Tunnel sous l'Atlantique*, citant Gilles Deleuze sur Francis Bacon, ce vide est illusoire et au contraire déjà chargé des images venant des autres arts. La question de la figuration de l'absence ne se rabat pas sur celle, binaire, d'une apparition à l'écran.

Néanmoins, nous trouvons ici une racine du double sens donné au terme de « virtuel ». Celui-ci qualifie d'une part des éléments ou images relevant d'un « principe d'incertitude ou d'indétermination[120] », et de l'autre et par extension, les espaces simulés et partagés en trois dimensions. La conception développée par Gilles Deleuze développe un vocabulaire où nous trouvons quelques clefs vis-à-vis de ce double sens.

> Toute multiplicité implique des éléments actuels et des éléments virtuels. Il n'y a pas d'objet purement actuel. Tout actuel s'entoure d'un brouillard d'images virtuelles. Ce brouillard élève des circuits coexistants plus ou moins

---

[118] Ibid. p. 75.
[119] John Berger cité par Martin Jay, « Scopic Regimes of Modernity » in Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, Seattle: Bay Press, 1988, p.9.
[120] Gilles Deleuze et Claire Parnet, « L'actuel et le virtuel », dans *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996, pp. 179.

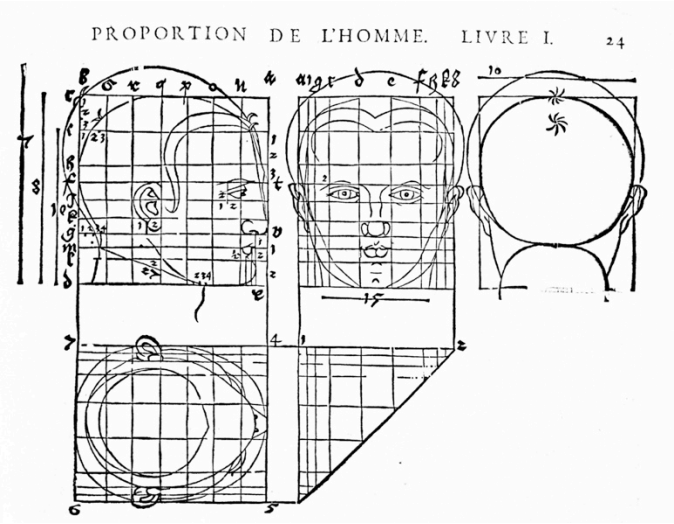


Figure 83 : Albrecht Dürer, gravure extraite de « Proportion de l'Homme, Livre I », dans *Les quatre livres de Albrecht Dürer*, *op. cit.*, p. 24 (numérotation de l'ouvrage).

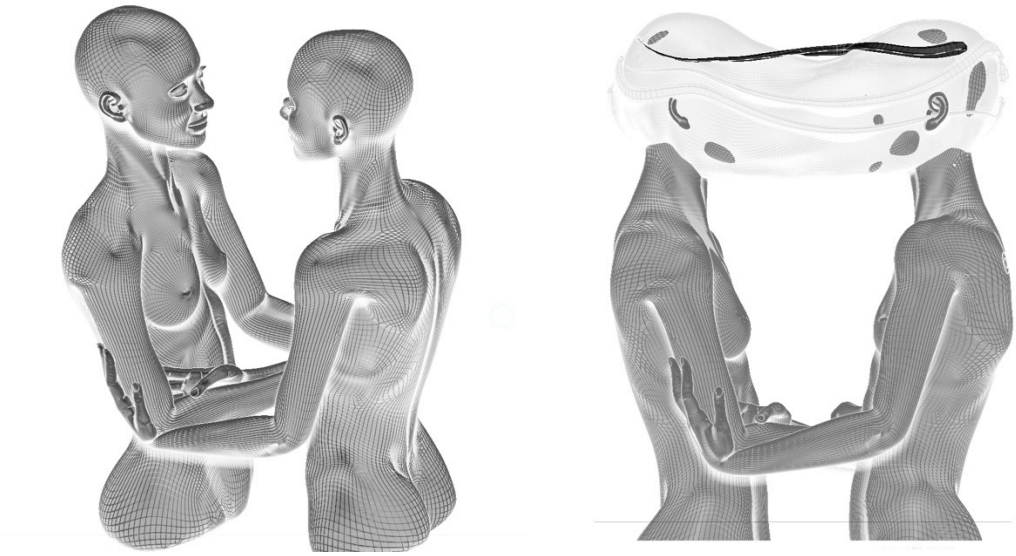


Figure 84 : *Toucher de l'avatar*, modélisation 3D avec ZBrush en vue de la réalisation d'une impression 3D. Étapes de travail, captures-écran, Christophe Pornay (EnsAD). Post-traitement : L. Haute, 2014.

> étendus, sur lesquels les images virtuelles se distribuent et courent. […] Tout actuel s'entoure de cercles de virtualités toujours renouvelés, dont chacun en émet un autre, et tous entourent et réagissent sur l'actuel. […] Une perception actuelle s'entoure d'une nébulosité d'images virtuelles qui se distribuent sur des circuits mouvants de plus en plus éloignés, de plus en plus large, qui se font et se défont[121].

Le terme de « circuit » n'est pas sans rappeler le réseau planétaire de Mc Luhan, pourtant aussitôt qualifié de « coexistant », il est inscrit dans la tradition Deleuzienne (on pense au rhizome et aux *Mille plateaux*). Le virtuel est labile chez Deleuze. Il est le registre dans lequel le peintre puise ses images, registre où images déjà formées et inédites (au sens de non encore figées par une représentation) se côtoient. Il est aux antipodes de la conception de l'ingénierie du même nom. Celle-ci adresse, assigne (protocole ip), agence, structure, ne tolérant en son sein aucun aléa. Aucun incertain ni indéterminé ne subsiste dans les mondes simulés, si ce n'est celui apporté par ses usagers, par la diversité des échanges et productions qu'ils pourront y réaliser, ou bien celui qui le met en défaut : le *bugg*, l'erreur d'affichage, le plantage.

Le même terme qualifie donc deux conceptions de la représentation radicalement étrangères l'une à l'autre. C'est peut-être que le virtuel de la simulation 3D semble être une actualisation d'images jusqu'alors virtuelles – dans le sens deleuzien cette fois. L'objet, la technologie qui le sous-tend, est nommé ainsi de façon métonymique vis-à-vis des images dont il permet l'apparition. « Les images virtuelles ne sont pas plus séparables de l'objet actuel que celui-ci de celles-là » dit encore Gilles Deleuze[122]. Les images de corps modélisés en trois dimensions, évoluant dans un environnement similairement conçu, sont parfois perçues comme les réalisations de la « transcendance » recherchée par Roy Ascott[123]. Les avatars répondent à un « mode d'incarnation de nos possibilités d'être[124] ».

---

[121] *Ibid.*, pp. 179-180.
[122] *Ibid.*
[123] *Op. cit.*
[124] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps*, Montréal, Edition Liber, 2011, p.50.

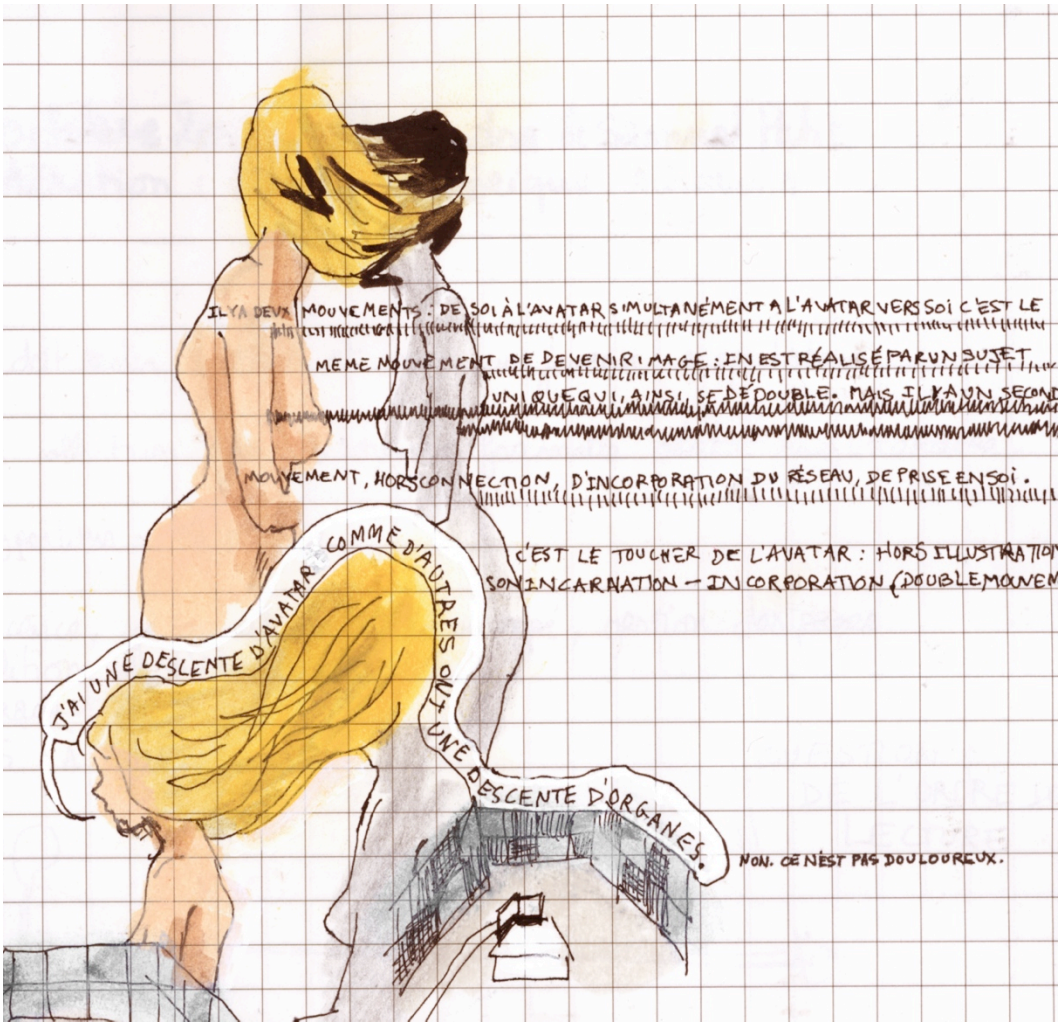


Figure 85 : *Le toucher de l'avatar*, technique mixte sur papier Moleskine, 21x28 cm (détail), 2013.

Ainsi, le vocabulaire de l'ingénieur et celui du plasticien ne sauraient se confondre. Le « virtuel » des espaces 3D simulés n'échappe pas au cliché, aux images préexistantes. L'avatar participe tout autant de la matérialisation d'imaginaires singuliers que de l'organisation des réitérations de modèles préexistants. Gilles Deleuze décrit la plongée du peintre à travers la toile déjà pleine et sa sortie pour « sauver » la représentation qu'il construit.

> [Le peintre] passe ainsi dans le cliché, dans la probabilité. Il y passe, justement parce qu'il *sait ce qu'il veut y faire*. Mais ce qui le sauve, c'est qu'il ne sait pas comment faire ce qu'il veut faire.[125]

A l'inverse, l'ingénieur ou l'informaticien qui développent la plateforme sait *comment faire* sans savoir nécessairement *quoi y faire*. Il laisse donc les clichés, images données et préconstruites s'y installer[126]. L'utilisateur de la plateforme *Second Life* ne sait pas toujours *ce qu'il veut y faire*, mais acquiert rapidement une connaissance de comment y faire des choses. L'avatar permet un passage à travers l'écran. Mais s'il n'est motivé par une intention préexistante, ce passage n'évite pas le cliché qui s'illustre, en premier lieu, à travers la personnalisation des avatars et dont nous rend compte la série des *Portraits* de Eva et Franco Mattes sur laquelle nous revenons ci-après.

L'ambition de la plateforme vidéo-ludique *Second Life* de se constituer en tant que lieu de rencontre et de création pour des communautés d'utilisateurs est-elle réalisée ? Outre les aspects statistiques conjoncturels, c'est la nature même de ce médium qui nous a intéressé. Sa dimension spatiale couplée au tissage social de l'outil de communication répond en partie au dessein susmentionné. L'intersubjectivité est stratifiée et influencée par la relation personnelle à son propre avatar. La charge fictionnelle laissée à la discrétion des usagers est un révélateur de leurs imaginaires.

L'analyse du médium invite à étudier la question de la liberté donnée ou contrainte de ses utilisateurs. Le système-avatar travaille une conception fragmentaire et

---

[125] Gilles Deleuze, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Paris, Seuil, 2002 (1981), p. 91.
[126] Sur le lieu commun dans la plateforme *Second Life*, voir : Lucile Haute, « Subjectivations de l'avatar : Bimbo, Rambo et alternatives », dans Itzhak Goldberg, *Lieu commun*, actes du colloque éponyme, 20-21 juin 2013, INHA, à paraître.

Figure 86 : *Le toucher de l'avatar*, dessin préparatoire à l'exposition, technique mixte sur papier Molexkine, (détail) 2013.

économique des corps. Les échanges sont des échanges de données textuelles mais d'avantage encore chiffrées, soit par l'encodage propre à la plateforme, soit par les échanges financiers entres les avatars (achat en Linden Dollars d'accessoires et autres éléments internes à la plateforme). Les aspects visuels sont pour une grande part la manifestation de tropismes préexistants.

De la posture du peintre à celle de l'ingénieur, des allers-retours ont lieu pour trouver un jeu propre. C'est la démarche que nous avons parcourue pour réaliser l'installation *Inter Screen*. Il s'est agit pour nous de chercher où le monde 3D simulé s'ouvre, où est-ce qu'il *fuit*, quelles lignes de fuite le traversent ? Où en est la chair ? La performance *Disorder Screen Control*, à laquelle sont consacrées deux sous-parties subséquentes, nous a permis de pousser plus avant cette recherche. La chair est apparue entre les couches de données connues, dans les interstices. Elle surgit dans un agir absolument actuel, traversant les animations et scripts mis en puissance. Ce sont la performance et les relations interpersonnelles qui nous ont permis de l'atteindre. Le support visible, l'espace 3D simulé à l'écran, a été le support de ces relations sans être le support de leur manifestation ou la finalité.

Avec l'installation *Inter Screen* nous avons circonscrit un champ impalpable, celui d'une « épaisseur » de l'écran. En plaçant le langage écrit au centre de l'installation, nous avons provoqué une mise à distance vis-à-vis du visible à l'écran : ce n'est pas là le lieu de l'échange. Les frictions ou complicités qui se sont instaurées résultent moins du visible que du dit. Nous formulons donc l'hypothèse que l'avatar fonctionne comme une encre. Il est le point d'accroche de quelque chose de plus grand : un imaginaire, un tissage relationnel, un contexte fictionnel, une projection identificatoire.

Habiter un monde 3D reviendrait donc moins à occuper l'espace simulé qu'à participer à l'alimentation d'un monde connu et fini en tissant des relations interpersonnelles, des relations actives au monde et aux autres[127]. L'opposition duelle mise en exergue par *Inter Screen* se déplace. Notre hypothèse initiale s'articulait autour

[127] Malika Auvray, « Théories de la réception : le monde comme mémoire externe », dans *Le traité de la réalité Virtuelle*, Tome 1, op. cit., pp. 173-179.

Figure 87 : *Le toucher de l'avatar*, portrait de l'avatar Luh Baroque dans l'exposition à La Serre (Saint Etienne), tirage lambda éclairé à la lumière noire, photographie : Hubert de Lartigue, 2013.

Figure 88 : *Le toucher de l'avatar*, diptyque de la série *Disorder Screen Control* (réalisé par Laurent Hini avec Lucile Haute et Claire Sistach à La Gaité Lyrique) dans l'exposition à La Serre (Saint Etienne), éclairé à la lumière noire, photographie : Hubert de Lartigue, 2013.

« Elle et moi, c'est pareil. »

du couple physique / digital. Il apparaît, après quatre jours d'expérimentation, que ce qui doit être traversé est davantage la ligne de démarcation entre ce qui relève de la réalité et ce qui relève d'une fiction – quand bien même celle-ci ne serait pas explicite. Nous portons donc notre attention sur les croisements entre les dimensions physiques et numériques des territoires ainsi que sur les façons que nous avons de les occuper.

DEUXIÈME PARTIE

Le toucher de l’avatar

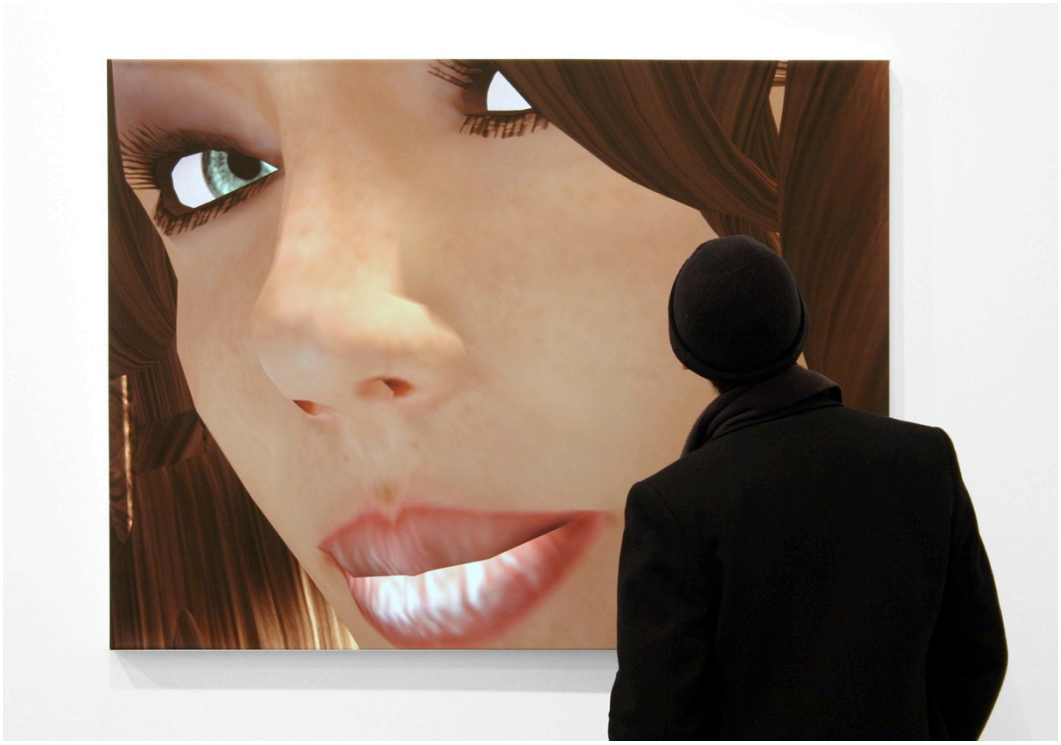
Figure 89 : *Le toucher de l'avatar*,
photographie de Laurent Hini
à La Gaité Lyrique, 2011.

Concevoir une performance, c'est réunir les conditions de la possibilité d'un surgissement plutôt qu'en énoncer la promesse. Concevoir un environnement mixte revient à mettre en place un ou des dispositifs techniques permettant d'hybrider espace tangible et espace informationnel. Faire performance dans les environnements mixtes, c'est provoquer, éprouver et étudier le rapport de force entre un événement surgissant et le cadre dans lequel il a lieu.

Notre démarche de compréhension de l'avatar a eu pour objet d'étudier ses apparences et animations, de quoi il est le médium, la dimension fictionnelle qu'il charrie, les types de relations qu'il permet, induit ou auxquelles il appelle. L'avatar s'érige en paradigme du sujet contemporain, illustration d'un habiter du monde alors stratifié. Il est une opération plutôt qu'une forme arrêtée.

Comment favoriser le surgissement de l'avatar dans l'espace tangible ? Comment *performer* l'avatar ? Telles ont été les questions qui ont sous-tendu les performances et installations ci-après étudiées.

RÉFÉRENCE



RÉFÉRENCE

Figure 90 : Eva et Franco Mattes, *Portraites d'avatars*, 2006-2007. Deux illustrations extraites de leur site internet à la page du projet : vues de l'exposition à la galerie Postmasters (New York, 2006) (<http://0100101110101101.org/home/portraits/index.html> et <http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07.html#> dernière consultation : mars 2014).

1. Faire performance au sein d'un dispositif préexistant

L'étymologie latine du verbe performer est *per forma* et signifie « pour la forme ». De cette locution est tiré le verbe *performare*, « donner forme ». Ce verbe porte deux acceptions.

> La première lui accorde une valeur purement instrumentale : Pollock réalisait des « performances » en peignant ses tableaux. La critique américaine utilisait le mot pour désigner son travail d'exécution d'une œuvre plastique qui allait rejoindre les autres produits artistiques traditionnels conservés dans une collection ou un musée. Le verbe correspondant est ainsi un verbe transitif : l'artiste performe un tableau comme le musicien une partition et l'homme de théâtre une pièce ou un spectacle. En revanche, la seconde signification du mot lui accorde une valeur absolue : Marina Abramovic ou Tino Sehgal font "performance", c'est-à-dire une action qui n'a pas un complément d'objet, qui ne sert pas à produire un tableau ou à faire vivre une musique ou une pièce de théâtre, mais qui a une dimension autonome se suffisant à elle-même[128].

En considérant l'avatar comme une opération, à la suite de Thomas Gaon, nous en arrivons à la conclusion qu'un verbe intransitif devrait nommer la pratique de l'avatar. À défaut, nous dirons que l'avatar se performe et étudierons ci-après différentes pratiques. Comment performer l'avatar ?

Le duo d'artistes Eva et Franco Mattes travaille avec, pour, ou sur Internet. Artistes contemporains utilisant des outils contemporains, ils ne collaborent pas avec les producteurs des outils qu'ils utilisent mais ont recourt à des dispositifs préexistants. L'acte créatif pour leur part est du côté de la performance qui peut prendre la forme d'une posture, tenue, assumée dans un contexte inapproprié, pour une durée non prédéterminée.

---

[128] Giovanni Lista, , « La performance historique, le rôle du futurisme », *LIGEIA, Dossiers sur l'art*, vol. XXV, n° 117-118-119-120, juillet-décembre 2002, pp. 104-105.

Figure 91 : Eva et Franco Mattes, *Portraites d'avatars*, 2006-2007.
Vue de l'exposition à la galerie Postmasters (New York, 2006) <postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07.html#> (dernière consultation : mars 2014).

« Année zéro – Visagéité » – Portraits d'avatars *d'Eva et Franco Mattes, 2006*

En 2006 et 2007, ils explorent la plateforme 3D *Second Life* et y réalisent une série de *Portraits d'avatars* qui ont ensuite été imprimés sur toile et exposés sous ce titre. La démarche interroge le statut de ces avatars, la nature et la singularité de ces êtres ?

Dans les photographies de l'exposition, des captures-écrans horizontales présentent des gros-plans de visages synthétiques dont la succession fait étal de variations. Le visage de l'avatar se fait représentatif de son corps en entier. Ce qui « fait visage », tout comme « ce qui fait corps », obéit ici à une grammaire immuable. Autour de la structure anthropomorphe du corps de l'avatar s'accumulent les signes du vivant comme autant d'« objets/signes » manipulables rationnellement : textures de peau représentant pilosité, grains de beauté, saillance des muscles, ongles et plis de peau, chevelure dynamique, attitudes et démarches, organes – notamment sexuels.

De la succession de ces images d'images de visages émerge une grammaire qui préside aux variations. Ces variations sont-elles les manifestations d'expressions singulières ou bien davantage de la contrainte sémiologique imposée par l'avatar ? De quoi ces surfaces colorées sont-elles les visages ? Nous empruntons à nouveau à Gilles Deleuze et Félix Guattari l'analyse de la construction de la signifiance de ces représentations de visages.

> La signifiance ne va pas sans un mur blanc sur lequel elle inscrit ses signes et ses redondances. La subjectivation ne va sans un trou noir où elle loge sa conscience, sa passion, ses redondances. […] C'est pourtant curieux, un visage : système *mur blanc-trou noir*. […] Le visage construit le mur dont le signifiant a besoin pour rebondir, il constitue le mur du signifiant, le cadre ou l'écran. Le visage creuse le trou dont la subjectivation a besoin pour percer, il constitue le trou noir de la subjectivité comme conscience ou passion, la caméra, le troisième œil. […] Le visage, du moins le visage concret, commencerait à se dessiner vaguement *sur* le mur blanc. Il commencerait à apparaître vaguement *dans* le trou noir. […] Suggestive blancheur, trou

Figure 92 : Eva et Franco Mattes, *Portraits* : Harpo Jedburgh, Kate Colo, Nubiian Craven, Modesty Galbraith et Nyla Cheeky. Captures écran imprimées sur toile. 2006-2007.

> capturant, visage. Le trou noir sans dimension, le mur blanc sans forme seraient déjà d'abord là[129].

Le mur blanc de l'espace simulé, de l'écran ou de la toile sur laquelle sont tirées ces captures-écran devrait donc se trouer de signifiant-œil, de signifiant-bouche, de signifiant-nez et oreilles. D'avantage, ce sont le corps et la tête modélisés en 3D qui, au sein de l'espace simulés, se trouent et font visage. En retirant la dimension dynamique et animée des avatars, Eva et Franco Mattes nous invitent à faire le constat d'une répétition redondante, de singularités préconstruites. La structure de l'avatar organise l'agencement de ces signes et les possibles de leur apparition. La série met en exergue les ressemblances et les similarités plutôt que les expressions singulières.

Ce constat d'une structure de visage préconstruite et répétitive exacerbe le modèle proposée par les auteurs de *Mille plateaux* :

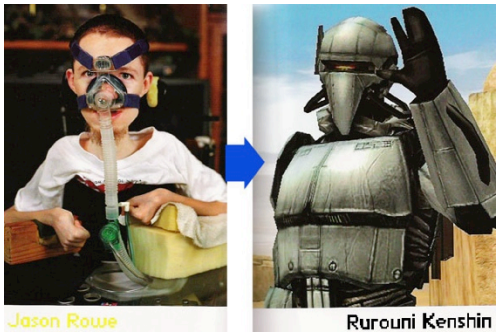
> Les visages ne sont pas d'abord individuels, ils définissent des zones de fréquence ou de probabilité, délimitent un champ qui neutralise d'avance les expressions et connexions rebelles aux significations conformes. De même la forme de la subjectivité, conscience ou passion, resterait absolument vide si les visages ne formaient des lieux de résonance qui sélectionnent le réel mental ou senti, le rendant d'avance conforme à une réalité dominante. Le visage est lui-même redondance. Et il fait lui-même redondance avec les redondances de signifiance ou de fréquence, comme avec celles de résonance ou de subjectivité[130]

La série des *Portraits* nous invite à considérer ces expressions de subjectivités comme autant de variations démultipliées autour d'une même syntaxe et selon une grammaire immuable. Peut-être y a-t-il visage dans ces portraits, peut-être y a-t-il trou noir. Reste à étudier quelles subjectivités s'expriment ici et par quel moyen. Le point de vu technique adopte le terme d' « utilisateur » pour nommer les êtres investissant

---

[129] Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mille plateaux,* Paris, Les éditions de minuit, 1980, pp. 205-207.
[130] Gilles Deleuze, Felix Guattari, *Mille plateaux,* Paris, Les éditions de minuit, 1980, pp. 205-206.

Figures 93 : Couverture et extraits de l'ouvrage de Robbie Cooper et Julian Dibbell, *Alter Ego, Avatars and Their Creators* (2007). Chaque double page juxtapose un portrait du joueur et de son avatar, dans différentes plateformes de jeux multijoueurs en ligne.



le corps de l'avatar. L'investissement sera qualifié de narcissique. L'utilisateur traite l'avatar en objet, le pare, le bichonne, l'améliore avec de nouveaux scripts d'animation, l'embellit avec des éléments additionnels. Chacun d'entre eux circonscrit une fonction symbolique aussitôt assignée à l'avatar (séduction, virilité, sexualité) et ce faisant projette l'utilisateur dans un rapport à un corps construit à partir de fragments éparses. Cette conception discrétisée et rationnelle n'est pas celle que nous défendons à travers nos performances, considérant d'avantage l'avatar comme une prothèse, un organe intermittent et externe. Néanmoins, elle est celle induite ici.

Construction sémiotique de l'avatar

L'avatar est une forme différentielle agissant comme signe distinctif parmi d'autres formes répondant au même code. Cet assemblage corporalise la conscience du sujet en quête d'une expression sans cesse renouvelée de sa singularité. Mais la démultiplication et le caractère interchangeable des signes vitaux et corporels autour d'une structure neutre et identique pour tous les avatars au sein de la plateforme semblent inscrire la relation à cette représentation de soi dans une répétition aliénante de la substitution d'une image de soi par la foule des suivantes. En quelle mesure l'avatar répond-il à la promesse implicite ou affirmée[131] d'être un « mode d'incarnation de nos possibilités d'être[132] » ? L'avatar semble participer moins de la matérialisation d'imaginaires individuels que de l'organisation des réitérations de modèles préexistants.

Pour ce qui concerne *Second Life* en tant que technologie de communication, le terme de production ne semble concerner que les échanges interpersonnels. Le système avatar opère comme métonymie personnalisable et individuelle de la plateforme 3D. En quelle mesure oriente-t-il les actions et échanges dont il est le médium ? En quelle mesure l'outil (de communication, d'exploration et de création d'objets simulés) influence-t-il les processus créatifs ou de subjectivation ? D'une part, un modèle économique dualiste régente une partie des échanges. Des créateurs d'éléments ne

[131] La plateforme *Second Life* a basée ses campagnes de communication sur la promesse de venir vivre, à travers un avatar, une « seconde vie ».
[132] Bernard Andrieu, *idem.*

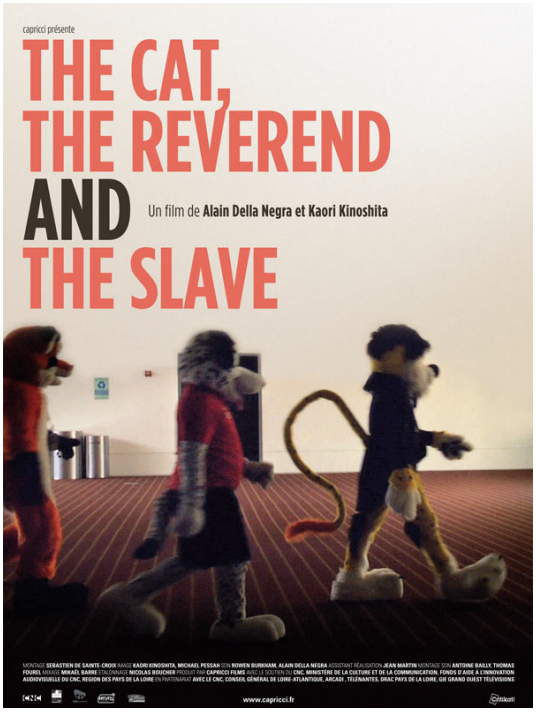


Figure 94 : affiche et vidéogramme du film de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita *The Cat, The Reverend and The Slave*, (Capricci films 2009) mettant en scène les trois communautés phares de la plateforme *Second Life*.

faisant pas partie de l'équipe *Linden Lab* pourvoient aux désirs de consommateurs. D'autre part, des créateurs instaurent pour eux-mêmes un jeu, un décalage en manifestant un imaginaire singulier, alternatif au courant dominant.

Pourtant, si certains d'entre eux s'aventurent à de la fantaisie, la grande majorité des utilisateurs ne dérogent pas aux modèles prescrits. Ils rejouent au sein de la plateforme les canons issus de la mode, du cinéma, de la pop-culture et des productions des industries culturelles et ludiques. La consultation de blogs et pages personnelles d'utilisateurs ainsi que de ceux hébergés par *Linden Lab* permet d'identifier deux autres modèles récurrents : celui du double, dont l'ouvrage de Robbie Cooper et Julian Dibbell, *Alter Ego, Avatars and Their Creators* (2007), propose un recueil débordant du seul cas *Second Life*, et d'autre part un bestiaire varié, dont la composante anthropomorphisée est variable (déplacement debout ou à quatre pattes selon les cas). L'étude des images diffusées à l'extérieur de la plateforme par la société qui en est à l'origine d'une part et par ses utilisateurs d'autre part, nous informe quant aux l'imaginaires à l'œuvre.

La représentation du monde proposée par la plateforme *Second Life* s'inscrit dans une esthétique de la rupture. L'espace d'abord vide accueille des corps discontinus, constitués eux-mêmes d'éléments interchangeables. L'environnement et les corps sont constitués d'une accumulation d'objets discontinus. Il y a d'abord des organes sans corps, agencées entre eux selon la structure de l'avatar selon une conception discontinue du monde. L'accès à la plateforme lui-même répond à ce modèle. L'espace simulé se distingue du monde physique, se pose en double, occupe une place médiale entre la réalité et l'imaginaire. Imaginaire partagé, à vivre et à construire ensemble.

Dans cet environnement où tous les possibles semblent réalisables, chacun est invité à rencontrer le fantasme d'une « seconde vie[133] » plus parfaite, plus belle et plus riche que la première. Le documentaire *The Cat, The Reverend and The Slave* de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (2009) explore les influences réciproques d'un monde à

[133] Ligne *marketing* de la marque *Second Life* : « *Your world. Your imagination.* » (Votre monde, votre imagination).

Figure 95 : vidéogrammes de *The Cat, The Reverend and The Slave* de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (Capricci films, 2009). En haut : un homme se décrivant lui-même comme un « homme-chat ». En dessous, deux personnes portant leur costume de *furry* lors d'un festival déguisé (*Cosplay*). En bas: avatar *furry* sur *Second Life*.

l'autre, notamment autour des communautés de *furry*[134], peluches humaines se réunissant au sein de la plateforme mais aussi à l'occasion de salons.

Second Life remplit alors une fonction de cristallisation et de partage d'un imaginaire singulier. Pour rendre perceptible son existence dans ce monde, l'utilisateur exprime sa singularité en personnalisant son avatar. L'avatar est le pivot du dispositif de perception visuelle de l'espace simulé. Il en est la porte, le point d'entrée, tout en en étant une partie. Le corps de l'avatar se place au centre du rapport au monde simulé, focalise l'attention. Il se substitue, dans les processus d'intersubjectivités et d'être au monde, au corps biologique, celui-là même que Michel Foucault qualifiait de « *topie* impitoyable » :

> Je peux bien aller au bout du monde, je peux bien me tapir, le matin, sous mes couvertures, me faire aussi petit que je pourrais, je peux bien me laisser fondre au soleil sur la plage, il sera toujours là où je suis. Il est ici irréparablement, jamais ailleurs. Mon corps, c'est le contraire d'une utopie, ce qui n'est jamais sous un autre ciel, il est le lieu absolu, le petit fragment d'espace avec lequel, au sens strict, je fais corps[135].

Un jeu d'emboitement se dessine. L'avatar répondrait-il à un désir de quitter la prison de chair, tentative esquissée vers un devenir ubiquitaire ? L'avatar sera donc notre corps dans l' « autre monde », pour reprendre la terminologie sanscrite, dont le sens initial désignait la forme que prennent les dieux pour visiter le monde des hommes. L'avatar est ce corps valant et agissant pour soi dans un monde d'une matérialité et d'une temporalité autre. Une première lecture semble le rapprocher d'un corps divin, corps de toute puissance, « corps incorporel », et rapprocher l'espace 3D simulé d'une utopie réalisée :

---

[134] Traduction littérale de « velu ». Le terme désigne ici une communauté se déguisant en animal ou en peluche animée, ce, dans leur intimité ou à l'occasion d'événement où la communauté se réunit, mais aussi au sein de la plateforme *Second Life*.

[135] Michel Foucault, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Editions Lignes, 2009, p. 9. Conférence radiophonique prononcée le 7 décembre 1966 sur France-Culture.

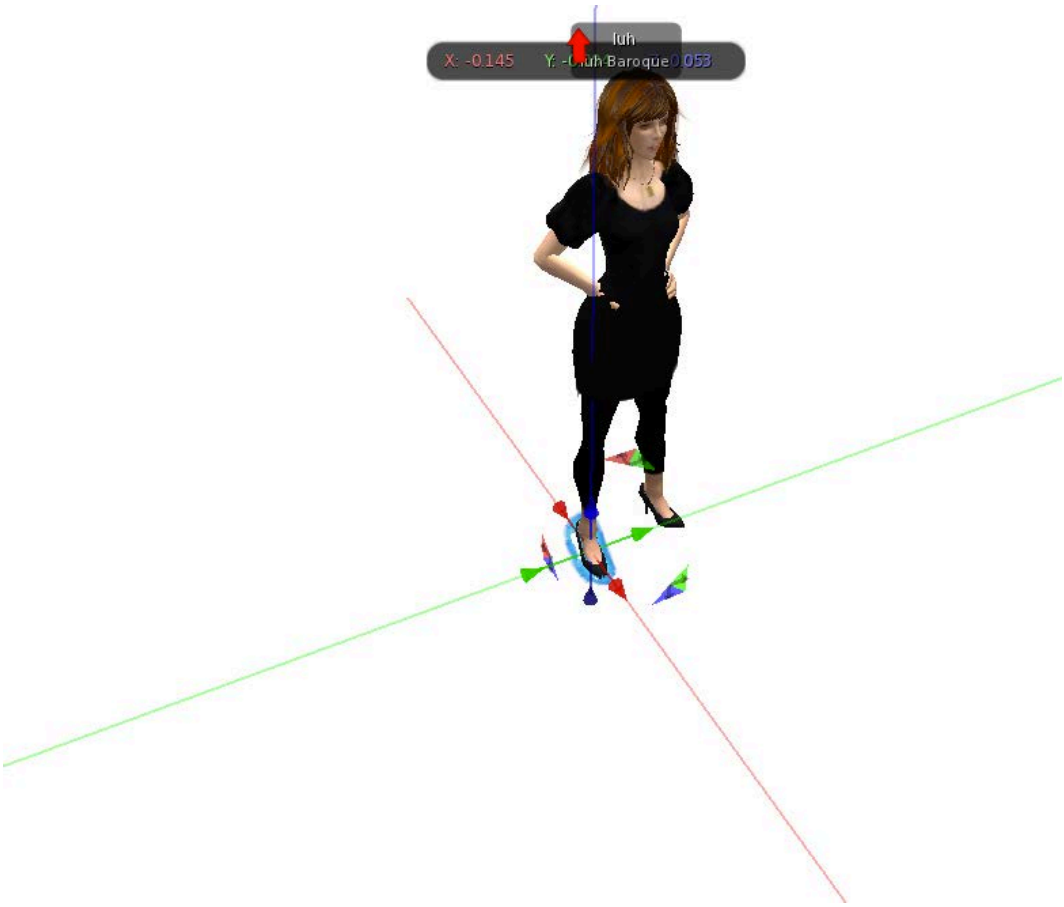


Figure 96 et 97 : Ajustement des objets portés par rapport au corps : en haut la chevelure, en bas, une chaussure. Captures écran dans *Second Life* (2014)

> L'utopie, c'est un lieu hors de tous les lieux, mais c'est un lieu où j'aurai un corps sans corps, un corps qui sera beau, limpide, transparent, lumineux, véloce, colossal dans sa puissance, infini dans sa durée, délié, invisible, protégé, toujours transfiguré[136]

En effet, les entorses vis-à-vis d'une représentation réaliste de la matérialité par la plateforme simulée se traduisent, pour les êtres peuplant cet espace, par des aptitudes exacerbées : immortalité, invulnérabilité aux blessures ou au temps, absence de besoins nourriciers, capacité de vol et de déplacement immédiat en tout point de la plateforme. Cette immédiateté n'est contrecarrée que par les aléas pragmatiques d'une connexion Internet capricieuse. Au sein de l'espace simulé, le fantasme est à l'œuvre. La vitesse de déplacement des éléments est celle du transfert de données. Tous les éléments de la plateforme sont interchangeables. Corps et objets constituent un réseau de signes homogènes, constitués selon les mêmes modalités. Éléments corporels et éléments de décors peuvent échanger leurs significations, la structure fondatrice étant sur le mode de l'abstraction.

Nous retrouvons ici et parachevé le modèle corporel identifié par Jean Baudrillard vis-à-vis des représentations publicitaires. Avant tout, « *il n'y a personne* » dit-il.

> La "personne" en valeur absolue, avec ses traits irréductibles et son poids spécifique, telle que toute la tradition occidentale l'a forgée comme mythe organisateur du Sujet, avec ses passions, sa volonté, son caractère ou… sa banalité, cette personne est absente, morte, balayée de notre univers fonctionnel. Et c'est cette personne absente, cette instance perdue qui va se "personnaliser". C'est cet être perdu qui va se reconstituer *in abstracto*, par la force des signes, dans l'éventail démultiplié des différences, dans milles signes agrégés, constellés pour recréer une *individualité de synthèse* […].[137]

Le corps de l'avatar parachève le modèle du corps des mannequins décrit par Baudrillard. Il est une abstraction, un objet fonctionnel – outil de communication –,

---

[136] *Ibid.*, p. 10.
[137] Jean Baudrillard, *La société de consommation*, Paris, Éditions Denoël, 1970, p.125.

Planche 98 : Étapes intermédiaires lors de changements d'apparence de l'avatar Luh Baroque sur *Second Life*. Captures écran, 2014.

un forum de signes, un agencement de parties morcelées, une « conjuration du corps dans son évocation même[138]». La série des *Portraits* fait preuve du consensus imposé par le dispositif 'avatar' de par son utilisation même. Les utilisateurs adhèrent au code dans lequel cette représentation performative de corps a été construite. La fonction performative de l'avatar ne vient pas des éléments qui lui sont agrégés, de ses modes de personnalisation ou d'utilisation, mais de sa logique même, en écho à celle de la plateforme à laquelle il appartient. La notion de « deuxième monde » n'opère pas tant au niveau de la « méta-fiction » jouée et vécue par les utilisateurs (je suis un *furry*, un vampire ou une *Bimbo*) que par l' « infra-fiction » reposant sur le mode de construction du sujet. Il s'agit d'une construction sémiologique ne renvoyant pas à des objets ou sujets réels, à un monde réel, à un référentiel, mais d'un signe à l'autre.

Ainsi le leitmotiv de certains utilisateurs prend tout son sens : « Sur *Second Life*, tout est faux, sauf les émotions et l'argent[139]. » En effet, le morcellement du corps des avatars, la circonscription des fonctions en des éléments additionnels au moyen de scripts participe d'un processus de rentabilité économique du corps. Ces éléments de corps sont monétisés et donnent lieu à une circulation économique interne à la plateforme. Les avatars visitent des boutiques où ils essaient démarche, peaux et formes de corps. Ils en font l'acquisition en payant en Linden dollars. Cette monnaie circule au sein de la plateforme et peut être acquise selon un cours fixé par Linden Lab. Plus qu'ailleurs, sur *Second Life*, chacun existe et est perçu à travers ce qu'il se paye et qu'il agence. Ce fonctionnement exacerbe et simplifie celui de *La société de consommation* ou celui du monde marchand[140]. Dans le jeu entre la grille imposée par la structure avatar et l'expression d'imaginaires singuliers, c'est la norme du dispositif technique qui semble prévaloir sur les expressions alternatives.

En mai 2012 nous procédons au recueil systématique de l'iconographie présentée sur la page Facebook officielle de *Second Life*. Parmi celle-ci, nous isolons la série « Pic of

---

[138] *Ibidem* p. 209.

[139] Attribué à l'avatar Cherry Manga par Yann Minh, « La noodividuation des avatars : processus identitaire », dans *Les avatars jouables des mondes numériques*, Etienne-Armand Amato, Etienne Perény (dir.), Paris, Hermes-Lavoisier, 2013, p.287.

[140] Dans un certain monde bourgeois de la fin du dix-neuvième siècle, « la production et ses rapports régissent l'homme au lieu d'être régis par lui », Karl Marx, *Le caractère fétiche de la marchandise et son secret*, dans *Le capital*, livre 1, première section, chapitre 1, 1872. Nous citons la traduction de Joseph Roy rééditée : Paris, Allia, 1995, p.30.

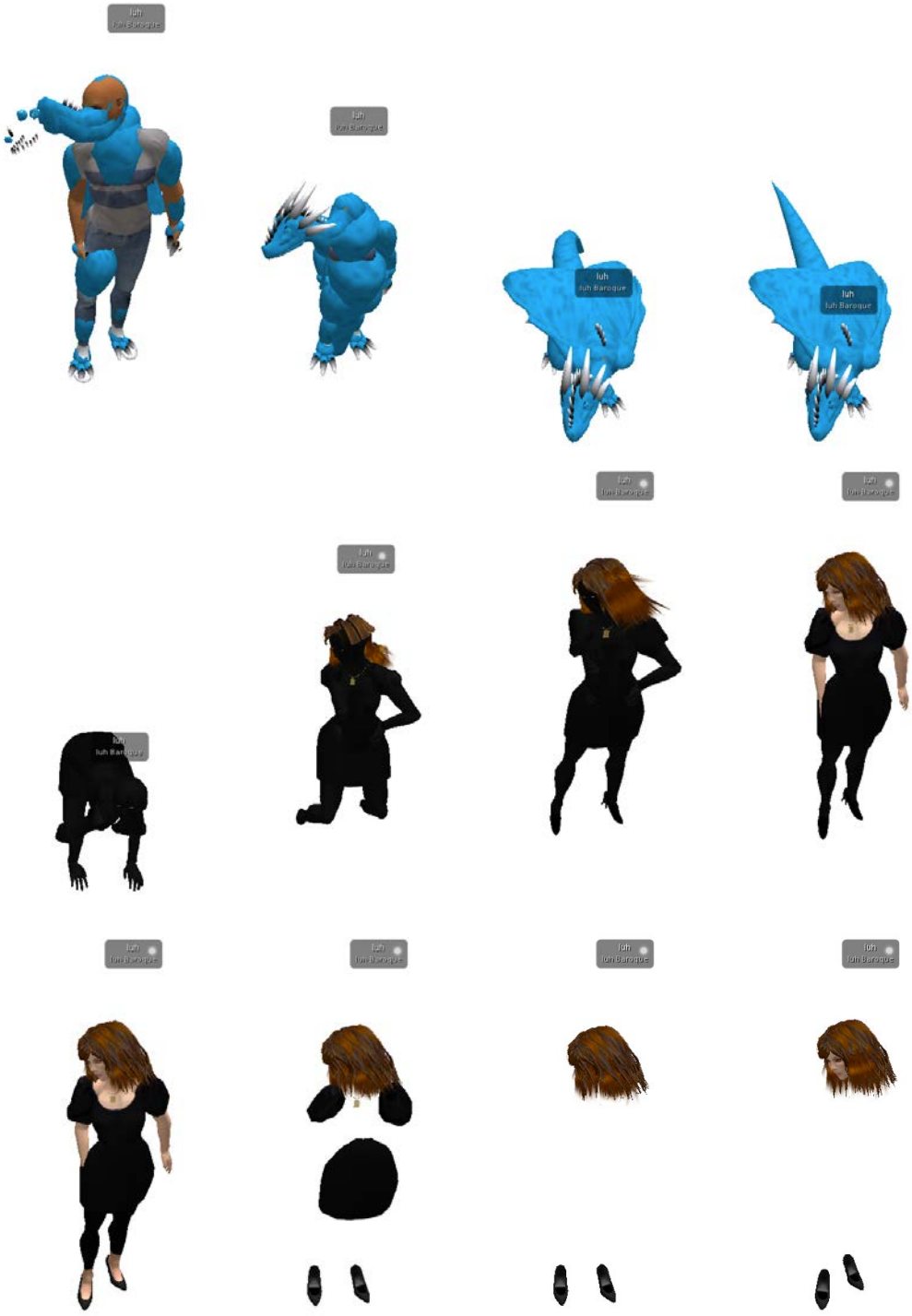


Planche 99 : Étapes intermédiaires lors de changements d'apparence de l'avatar Luh Baroque sur *Second Life*. Captures écran, 2014.

the Day », alimenté chaque jour[141] d'une nouvelle contribution choisie parmi les propositions d'utilisateur. Parmi les 972 images qu'elle comporte, 223 ne présentent pas d'avatar mais des paysages et décors (ville, extérieur, intérieurs), 87 sont présentées en double. Les 662 images restantes nous permettent d'identifier quatre familles d'avatars dans les proportions suivantes : 72% présentent un modèle reproduisant les canons de beauté contemporains, 18 % présent un modèle alternatif (science fiction, *heroic fantasy*, hybrides, *mecha*, ou encore thématique : halloween, vampires), 9% présentent un modèle appartenant à un bestiaire, moins de 1% présentent un modèle dérogeant aux canons de beauté populaires (vieillesse, corpulence). Ces statistiques rendent compte de l'esthétique policée véhiculée par les utilisateurs de la plateforme[142].

La prééminence d'une beauté stéréotypée a été mise en exergue par la série *Portraits* de Eva et franco Mattes. La succession de gros plans de visages d'avatars féminins présentait des faces à la fois toutes différentes dans leurs attributs (de la blondeur jusqu'à la chevelure la plus sombre, peaux claires, bronzées et brunes, yeux bleus, jaunes ou noisette) et toutes interchangeables. Soit autant de variations d'une phrase unique selon une grammaire rigoureuse, ce qui n'est pas sans rappeler les portraits warholiens. Toute subjectivité ou singularité semble dans cette série ne pouvoir exister qu'à travers des variations superficielles se conformant à un réseau de signes homogènes. Sur la plateforme *Second Life*, le conformisme préexiste aux singularités.

> La conformité n'est pas l'égalisation des statuts, l'homogénéisation *consciente* du groupe (chaque individu s'alignant sur les autres), c'est le fait d'avoir en d'avoir en commun le même code, de partager les mêmes signes qui vous font différents tous ensemble, de tel autre groupe[143].

A travers les images des blogs et sites, un message émerge, transmis hors de la plateforme par ceux qui y résident et participe ainsi de la constitution d'une

---

[141] Jours ouvrés uniquement soit quatre ou cinq images par semaine.
[142] Néanmoins, la consultation de blogs et forums d'utilisateurs permet de rencontrer rapidement des images faisant preuve d'une plus grande diversité Le site <http://www.virtualvagabond.com> par exemple propose des modèles d'avatars variés [dernière consultation : décembre 2013].
[143] Jean Baudrillard, *idem*, p. 133.

Figure 100 : Eva et Franco Mattes, *Freedom*, 2010. Captures écran de la vidéo compte-rendu de la performance.
La fenêtre de conversation permet de lire les phrases énoncées au sein du jeu de guerre : « I'm an artist » en haut ; « Please don't shoot me » et « This is art » dans la seconde, alors que l'avatar de Franco Mattes git sur le sol ; en bas, un autre joueur dit à Franco (icône sonore jaune visible à côté de la tête de l'avatar) : « Ok mec, si tu es un juste artiste, retourne à tes peintures » ce à quoi Franco répond à l'écrit « I'm a performer artist ».

communauté. Le visible semble moins valoir pour lui-même qu'en tant qu'attestation de la constitution d'un groupe : ceux qui ont un (ou plusieurs) avatar par opposition à ceux qui n'ont pas expérimenté ce dédoublement à travers l'écran. Les enjeux purement esthétiques de ces images sont problématiques à plusieurs niveaux. Le discours de surface clame une liberté sans borne, la part belle laissée aux imaginaires les plus variés. Pourtant l'analyse des images elles-mêmes révèle que ces dernières relèvent davantage de la reproduction de stéréotypes préexistants.

La série des *Portraits d'avatars* semble illustrer presque trop parfaitement la construction sémiologique des représentations de corps telle que les analyse Baudrillard. Pourtant, la succession de ces surfaces colorées nous tient à distance du médium étudié en lui amputant son essence même : le temps partagé. Dans un second projet, cette fois-ci une performance, Eva et Franco Mattes poussent plus loin leur critique du médium.

Du détournement – Freedom *et* No fun *de Eva et Franco Mattes, 2010*

Outre la plateforme *Second Life*, Eva et Franco Mattes ont utilisé d'autres jeux en ligne et MMORPG[144] sur lesquels ils ont réalisé des performances. Parmi celles-ci, *Freedom* a été réalisé en 2010 dans un jeu de guerre en ligne. Eva, connecté à travers un avatar, demandait à ne pas être abattue. « *Please don't shoot me. This is an art project. I'm making an art performance.* » Le temps de survie de son avatar ne lui permettait pas toujours de finir l'une de ces phrases. Lorsque son personnage était abattu et déconnecté de la plateforme, elle se reconnectait et réapparaissait dans la même zone, au milieu des mêmes joueurs qu'avant sa disparition. La vidéo compte-rendu, accessible sur le site des artistes[145] et d'une durée de neuf minutes, rend compte de la répétition de la tentative. Quelques phrases entières se sont échangées enfin, sans pour autant que l'issue ne soit différente.

---

[144] MMO siginifie Massive Multiplayer Online Game ou, en français, Jeu en ligne massivement multijoueurs. Il s'agit de jeux vidéo qui offrent la possibilité à des milliers de joueurs de partager une expérience de jeu en ligne. À la différence des MMO, les MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou, en français, Jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs), représentes la catégorie des jeux de rôle dans les MMO.

[145] vidéo sur : <http://0100101110101101.org/home/freedom> [dernière consultation : août 2013]

RÉFÉRENCE

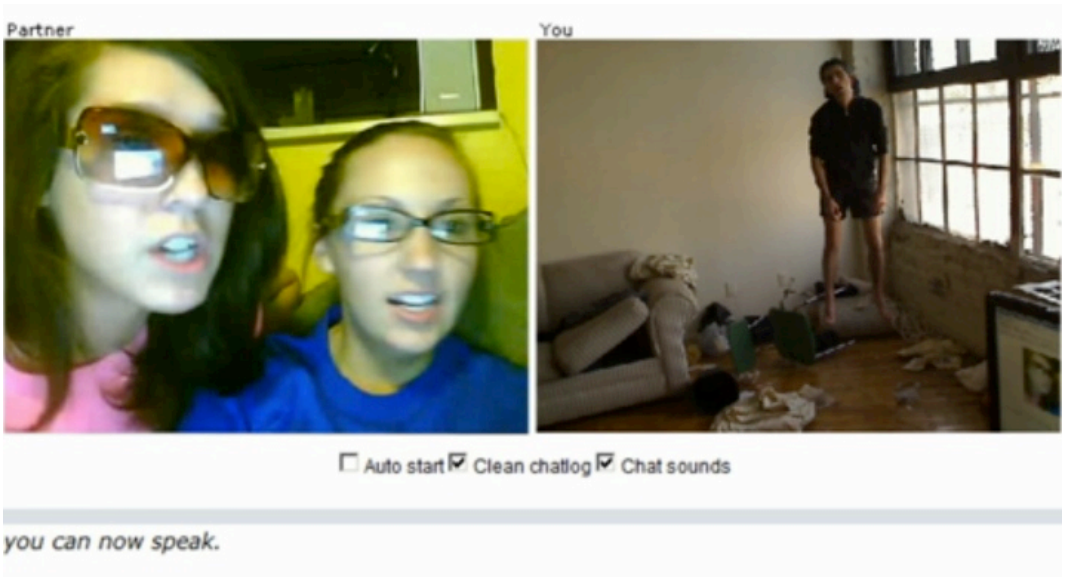


Figure 101 : Eva et Franco Mattes, *No Fun*, 2010. Capture écran de la vidéo compte-rendu de la performance.

La même année, ils ont réalisé *No Fun* sur le site de vidéoconférence aléatoire chatroulette.com. Une vidéo a été montée après coup pour rendre compte de l'expérience. Elle est accessible sur leur site[146] et constituée d'une capture écran vidéo reprenant strictement l'interface du site web ayant hébergé l'expérience. Deux fenêtres vidéo sont juxtaposées. Celle de gauche présente les interlocuteurs tandis que celle de droite présente ce qu'eux voient. Eva et Franco Mattes ont composé une mise en scène à leur attention. Il s'agit d'une pendaison dans un appartement en désordre. Franco Mattes pend, immobile, au-dessus d'un canapé renversé. Tout à fait à droite, au premier plan, un écran d'ordinateur présente l'interface de *chatroulette*. Cette mise en abîme permet de donner une indication de temps réel. Les interlocuteurs savent ainsi qu'ils ne sont pas face à une image fixe.

Franco Mattes décrit ainsi le protocole et les retours de la performance :

> Je me suis suicidé face à ma webcam, connectée à un *chatroom* public. J'étais pendu au plafond, me balançant lentement, pendant des heures, dans notre appartement de Brooklyn, et des personnes au hasard pouvaient voir la scène. Eva a enregistré une vidéo des réactions du public. Certains ont rit, certains sont restés complètement impassibles, d'autres ont insulté le prétendu cadavre, ou fait des photos avec leur téléphone. Une seule personne a appelé la police. [147]

Cette description mêle indistinctement la fiction mise en scène (« Je me suis suicidé »), son contexte (l'appartement de Brooklyn et le salon de discussion vidéo), la description factuelle (« pendu au plafond »), le protocole d'enregistrement (« Eva a enregistré les réactions ») et les réactions réelles (rires, impassibilité, insultes, photographies, appel de la police).

---

[146] vidéo sur : <http://0100101110101101.org/home/nofun> [dernière consultation : août 2013]

[147] « *I committed suicide in front of a public webcam chatroom. I was hanging from the ceiling, swinging slowly, for hours, in our apartment in Brooklyn, and random people could see the scene. Eva was shooting a video with all the reactions. Some laugh, some are completely unmoved, some insult the supposed corpse, some take pictures with their phones. Only one calls the police.* », *idem.*

Figure 102 : Eva et Franco Mattes, *Marina Abramovic and Ulay's* Imponderabilia, 2007-2010, performance en ligne sur *Second Life*. Vidéogrammes du compte-rendu de la performance accessible sur <0100101110101101.org/home/reenactments/performance-abramovic.html> (dernière consultation : mars 2014).

No fun affirme une position forte vis-à-vis de ce que la multiplication des outils de communication fait au tissu social. L'euphorie émouvante de *Hole in Space* en 1980, où la vidéo-conférence permettait de voir des proches que l'on n'avait pas vu depuis plusieurs années, a laissé place vingt ans plus tard à la tristesse dépressive du « tous connectés, tous seuls derrière un ordinateur[148] ». La démocratisation de l'outil a retiré la magie. Les enjeux initiaux liés à la création du médium, énoncés par des penseurs et praticiens tels que Mac Luhan et Roy Ascott, se déplacent vers le contenu ou vers l'expérience incarnée.

L'enjeu de ces deux performances n'est plus de présenter un outil ou d'une situation inédite mais d'instaurer une distance critique vis-à-vis d'outils familiers. Jouer l'artiste dans un jeu de guerre, ce peut être tenter d'empêcher les autres joueurs de rester dans une relation immersive vis-à-vis du contexte fictionnel proposé. En témoigne la réaction de l'un des joueurs : « Si tu es un artiste, va peindre. » Ce à quoi Eva Mattes répond « Je suis performer, pas peintre[149] ». Le positionnement ici est de l'ordre de la recherche du biais, d'un usage impropre, d'un rapport au dispositif (en l'occurrence, le jeu en ligne ou le vidéo-chat) dont l'ambition serait de déjouer les modes de subjectivations mis en œuvre par celui-ci. Samuel Bianchini propose le terme de « performation » pour nommer l'action d'un spectateur répondant aux affordances d'un dispositif participatif :

> Les modes de représentation contemporains sollicitent la participation active de leur public pour leur pleine réalisation, que ce soit pour jouer à un jeu vidéo, danser dans un dispositif interactif, se géolocaliser sur un plan, déambuler dans Second Life... Cette implication du public s'effectue selon des modalités qui engagent toujours davantage le corps. […] Comment qualifier ces gestes en prise avec ces types de dispositifs ? […] Comment conjuguent-ils représentation et opération ? Dimensions symbolique et opératoire, dans l'action ? Doivent-ils être définis par leur intentionnalité et / ou par leurs objectifs ? Relèvent-ils d'une pratique instrumentale, ou sinon, de quelle autre forme de pratique ou usage ? […] N'y aurait-il pas une catégorie

[148] Voir Sherry Turkle, *Life on the screen*, New York, Touchstone Edition, 1997.
[149] Extrait de la vidéo compte-rendu, *op. cit.*

Accueil » Culture

La seconde vie des performances

MARIE LECHNER 13 NOVEMBRE 2007 À 01:27

CRITIQUE Biennale Performa à New-York, ce soir, à la galerie Artists Space. Et en direct, dans Second Life, sur l'île Odyssey, à minuit, heure de Paris. http://07.performa-arts.org http://slurl.com/secondlife/ Odyssey/208/35/27 www.0100101110101101.org

Des avatars en fin de téléportation échouent par grappes sur le parquet de la galerie de l'île Odyssey, haut lieu de la culture dans le monde virtuel Second Life. Cette excentrique coterie, qui ne dépareillerait pas dans un vernissage sélect, est venue assister aux *Synthetic Performances* d'Eva et Franco Mattes. Le duo d'artistes italiens rejoue des performances emblématiques des années 70 dans l'univers en 3D via leurs avatars, répliques fidèles de leur aspect in vivo.

Premier remake annoncé, *Shoot*, de Chris Burden. L'avatar Franco se met dos au mur du cube blanc, tandis qu'Eva lève son fusil. Le tir est assourdissant, Franco titube en se tenant le bras, d'où ne coule aucun sang. Quelques claps amusés. Il se cache sitôt après sous le parquet de la galerie et se masturbe mécaniquement pendant dix minutes, le pantalon sur les genoux, alors que les gémissements sont diffusés dans la galerie, «re-enactment» du séminal *Seedbed* de Vito Acconci.

Inepte. Puis le duo remet en scène *Tapp und Tastkino* de Valie Export, Franco rameute la faune, armé d'un mégaphone*«hommes, femmes, transexuels, robots, furries, venez toucher les seins d'Eva, cliquer sur la boule brune et choisissez Touch*[l'action anime les mains des avatars, ndlr]». Eva, torse nu, est vêtue d'un simple carton comme l'artiste autrichienne. Les avatars hésitent un moment à fourrer leurs mains dans le miniciné et à tripoter les seins d'Eva, fussent-ils de pixels.

Transposées dans cet univers désincarné, ces performances provocantes et éminemment politiques des années 70, semblent dépourvues de sens et paradoxales. Exposer sa chair, la rudoyer à l'extrême, confronter son corps au danger, à la douleur, au sexe, à la nudité est inepte dans cet environnement virtuel où le corps est immatériel et les sensations, abstraites. La prise de risques est nulle, l'interaction directe avec le public, inexistante. Performeurs et spectateurs sont physiquement absents, observant la scène derrière leur écran d'ordinateur, par avatar interposé. En répétant ces performances, ils achèvent de les vider de toute émotion. *«Nous désobéissons aux trois principes de la performance établis par Marina Abramovic : pas de répétition, pas de fin prévisible, pas de reproduction. Nos performances sont codées longtemps à l'avance, il n'y a aucune place pour l'improvisation, tout est médiatisé, rien n'est spontané.»*

Transgressive. Ce soir, invités par la biennale Performa à New-York, ils joueront trois performances synthétiques, dont une pièce inédite de Marina Abramovic, pionnière de l'art corporel, et fervente supportrice, qui leur a fourni des documents originaux. *«Nous n'étions pas nés quand elles ont eu lieu, c'est difficile d'en retrouver les traces. Nos performances sont des copies de copies de la pièce originale»,* expliquent les artistes, rencontrés il y a quelques mois, à l'occasion du festival Ars Electronica, à Linz.

Elles sont cependant loin de faire l'unanimité dans le milieu de l'art, qui y lit une satire, une volonté de dénigrer cette forme artistique très transgressive à l'époque.*«Ils nous reprochent de faire ça pour de faux. Or, lorsque Burden se fait tirer dans le bras par un ami, ce n'est pas en pleine rue, mais dans une galerie, sous contrôle. Ce* Shoot *tue la réalité au moins autant que notre version virtuelle tue*Shoot.*C'est lorsque qu'il veut se rapprocher de la réalité que l'art sonne le plus faux.»*

Eva et Franco affirment *«détester l'art performance, nous ne saisissons pas l'intérêt d'exhiber ainsi les corps. Peut-être parce que nous sommes une génération née devant un écran de télévision, pendue à son portable, connectée tout le temps sur le Net. Notre réalité est médiatisée. Ceci dit, nous sommes fascinés par ce que nous ne comprenons pas, ce qui nous a amenés à incarner dans de précédents projets, le Vatican, une multinationale, un producteur hollywoodien ou à rejouer ces performances».* En les récréant, de la manière la plus littérale possible, ce sont les oeuvres originales que le duo questionne, estime le critique d'art italien Domenico Quaranta : *«Dans un société anesthésiée par les médias, le* Shoot *original est presque aussi impuissant que leur version virtuelle. Dans un monde où, face à un accident de la route, les gens prennent des photos avec leur téléphone portable au lieu d'aider les victimes,* Shoot *ne peut être rien d'autre qu'un spectacle intéressant.»*

Hérétique. Le duo italien, qui avance d'ordinaire masqué, apparaît sur le Net en 1999 sous l'imprononçable nom de code 0100101110101101.org. Ils sèment le trouble avec vaticano.org, copie du site du Saint-Siège, au contenu subtilement hérétique, propagent le premier virus artistique lors de la 49e Biennale de Venise, piègent une ville entière avec Nikeground, faisant croire aux Viennois que le fabricant de baskets avait l'intention de rebaptiser une place historique à son nom, ou lancent une vraie campagne mondiale pour un blockbuster européen qui n'existe pas. Ils questionnent inlassablement les notions de plagiat, d'originalité, de reproductibilité, d'authenticité et de vol d'identité à l'ère du numérique. Pour eux *«il n'y a pas de distinction entre la réalité et la fiction, les faits et la fantaisie, l'authentique et le simulé. Rien n'est vrai, tout est possible».*

LECHNER Marie

Figure 103 : archive de l'article paru le 17 novembre 2007 éditée depuis <http://www.liberation.fr/culture/2007/11/13/la-seconde-vie-des-performances_106099>

> particulière d'action humaine qui serait en train d'apparaître dans ce contexte : la "performation" ? Se construisant dans son rapport à des dispositifs informatiques de représentation, cette forme de gestes serait à situer au croisement des champs de l'informatique, de la performance – telle que développée dans les arts – et de la performativité – relevant initialement de la linguistique[150].

Cette action résulte de la rencontre de deux intentionnalités : celle du spectateur et celle du concepteur du dispositif. Une écriture double fusionne au moment de la performation. Cette rencontre est le terrain de rapports de force et l'enjeu des recherches d'artistes (à commencer par l'auteur de ce concept), concepteurs, designers, ergonomes, qui cherchent bien souvent à anticiper les performations à venir, en prise avec les dispositifs qu'ils réalisent. L'enjeu des performances de Eva et Franco Mattes peut être analysé comme une prise de position de l'autre côté du dispositif, c'est-à-dire *pris par* le dispositif. Leurs performances sont autant de tentatives de gagner du terrain dans ce rapport de force en déjouant les attentes relevant d'un usage « normal », répondant aux anticipations des concepteurs et aux habitudes des communautés d'utilisateurs. Il s'agit en somme de devenir pleinement auteur de leur action au sein du dispositif, devenir pleinement auteur de la performation en cours.

En refusant les règles établies ou allant de soi, explicites ou implicites, la performance explore la frontière entre jeu et réalité. Dans ces deux performances, Eva et Franco Mattes renouent avec une certaine tradition de l'événement surgissant, hors du cadre artistique institutionnel (galerie, musée) et à destination d'un public non averti. Il n'en allait pas de même avec leurs performances précédentes réalisées au sein de la plateforme *Second Life* : la série des *Reenactments* et des *Synthetic performances*.

---

[150] Samuel Bianchini, « Performance, performativité et informatique, Hypothèses pour un concept : la performation », dans *Libérez les machines. L'imaginaire technologique à l'épreuve de* l'art, Pierre Braun (dir.), Rennes, Ed. Présent composé - Université Rennes 2, 2013, pp. 189-194.

RÉFÉRENCE

Figure 104 : Eva et Franco Mattes, vue de l'exposition à la galerie Carroll/Fletcher, Londres.

RÉFÉRENCE

Figure 105 : Eva et Franco Mattes performant le *Shoot* de Chtis Burden sur *Second Life* et procédant aussitôt à la capture écran vidéo de la performance.

Une expérience sensible de l'avatar – Reenactments *(2007-2010) et* Synthetic performances *(2009-2010)*

De 2007 à 2010, Eva et Franco Mattes ont performé à travers leurs avatars respectifs, modélisés à leur image, des partitions issues de l'histoire de l'art. Accueillis par le collectif de créateurs de l'ile *Odisey* sur *Second Life*, ils ont ré-intitulés ces performances en conservant le titre le nom des performers d'origine selon la nomenclature suivante[151] : « Marina Abramovic and Ulay's *Imponderabilia* », « Gilbert&George's *The Singing Sculpture* », « Vito Acconci's *Seedbed* », « Chris Burden's *Shoot* », « Valie Export and Weibel's *Tapp und Tastkino* ».

Quel sens cela a-t-il de reproduire avec des avatars les actions de performances entrées dans l'histoire de l'art ? La mise en jeu du corps, le danger physique de Chris Burden, ou la nudité de Marina Abramovic et Ulay, sont balayés. L'enjeu de présence pure est détourné par la médiation des avatars. D'une part, Eva et Franco Mattes clament leur irrévérence vis-à-vis de l'art performance. L'unicité du moment ne les intéresse pas, non plus les questions de corps. Dans un article du journal Libération daté du 13 novembre 2007, ils sont cités prônant le tout-spectacle et la reproductibilité à volonté. Ils assument pour leurs performances le statut de simulacres, reproduisant dans un autre médium les signes visuels témoignant des événements originels. Ils assument pour leurs performances d'être des copies d'image copiant les actions initiales. Dès lors, à l'événement lui-même peut être substitué la vidéo de l'événement. L'idée prime sur le temps partagé. Et en effet, l'ensemble est filmé par de la capture écran vidéo. Ce matériau sert ensuite présenté sur le site des artistes mais aussi lors d'expositions ultérieures des artistes. Les aspects visuels et l'esthétique des vidéos sont fortement marqués par la plateforme dans laquelle ils évoluent et à ce titre, non produits par les performers. Leur rôle est de tenir une posture dans un contexte a priori inadéquat. Après coup, ils mettent en scène ces documents lors d'installations.

Pourtant, le cadre même de leur performance relativise ce discours. En effet, Les artistes sont physiquement localisés dans une galerie d'où ils performent

---

[151] <http://0100101110101101.org/home/reenactments/index.html>

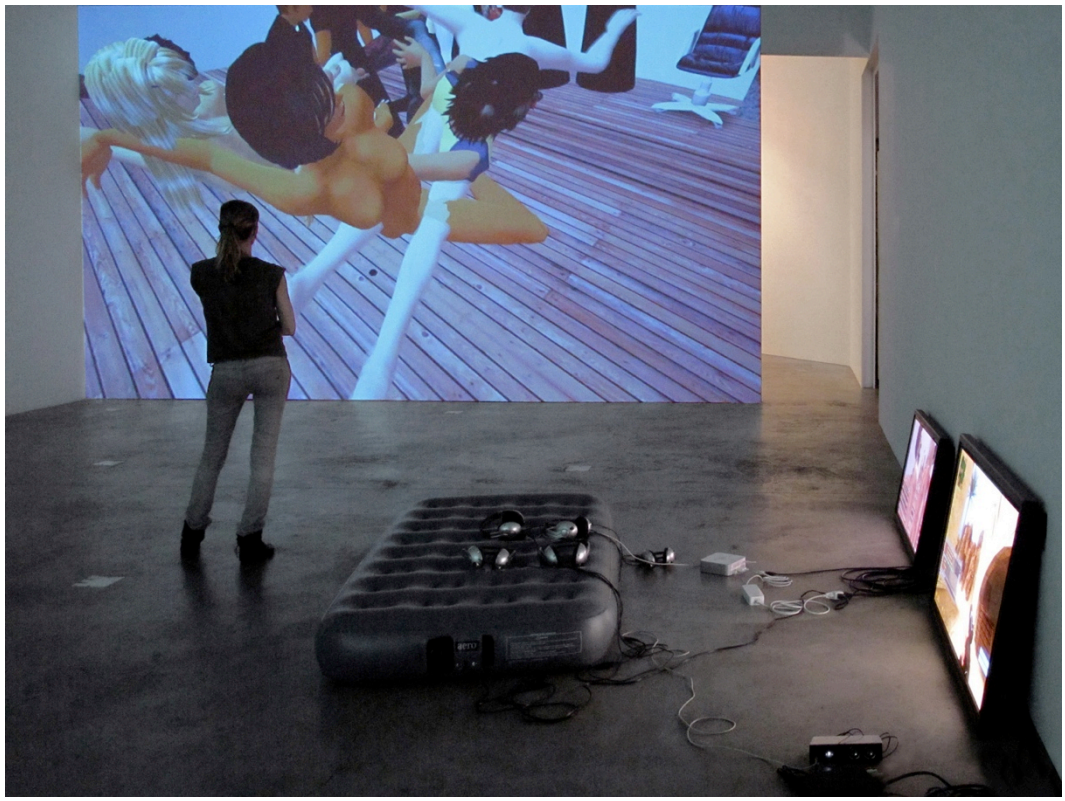


Figure 106 : Eva et Franco Mattes, vue de l'exposition « Reality is Overrated » à la galerie Postmasters à New York.
La projection vidéo est un extrait d'un compte-rendu d'une *Synthetic Performance*

Figure 107 : Eva et Franco Mattes, vidéogramme de *Medication Valse*, vidéo d'une performance de la série des *Synthetic perforances* réalisée sur Second Life pour Performa09, New York, 2010.

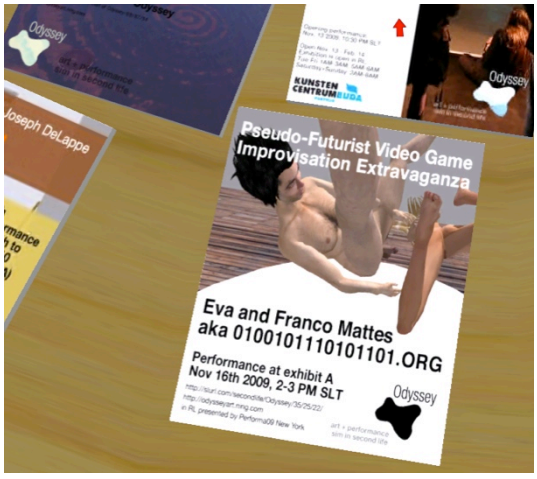


Figure 108 : *Flyer* mentionnant les performances de Eva et Franco Mattes présenté sur l'île Odissey sur *Second Life*. Capture-écran réalisée le 20 juin 2014.

publiquement, à travers leurs avatars. La forme performance semble alors attestée voir légitimée par la présence physique des artistes dans une galerie, parmi du public. Cette inscription institutionnelle par la présence physique au sein d'une galerie redouble celle de la référence à l'histoire de l'art. Pour autant, la posture des deux artistes se veut ironique, *With [their] tongue in [their] cheek*. Le rapport au marché de l'art et à l'histoire de l'art est contrebalancé par l'utilisation d'un média non reconnu par le monde de l'art.

Ce média démarque deux scènes et deux types de spectateurs : ceux de la galerie et ceux présents sur la plateforme (Ile Odisey). C'est-à-dire, ceux qui sont mis en scène et ceux pour qui les choses se jouent. Pendant la performance, les avatars-spectateurs ont été invités, selon les cas, à participer, interagir. Certains d'entre eux s'autorisent des commentaires plus ou moins en rapport avec l'action en cours. Ces actions et ces mots sont aussitôt enregistrés puis par la suite montrés lorsque les Mattes exposent les vidéos de leur performance en tant que document.

La présence physique des artistes dans la galerie les place sur les traces de leurs aînés. Abramovic, Gilbert & Georges, Acconci ont performé dans des galeries, pour un public. Cette filiation est poussée à l'extrême, de façon illustrative. Eva et Franco Mattes placent leurs pas d'artistes contemporains, utilisant des outils contemporains, dans les pas de leurs aînés et références. Cette posture peut être interprétée comme une mise en scène de la figure de l'artiste en tant que sujet contemporain, à savoir : stratifié, pluriel, pseudonyme, fictionnel, hétéronymique, un « être de fiction et être de la réalité » (Haraway). D'autre part, cet autoportrait de soi en performer redéfinit ce que peut être une performance, alors magnifiée par la patine de l'histoire et de la place accordée à ses traces au sein des collections et du marché. Performer, en tant que sujet contemporain utilisant des outils et techniques contemporaines, ce peut être simplement habiter un corps synthétique sur une plateforme vidéoludique.

Eva et Franco Mattes performent ainsi leur devenir-avatar selon des partitions préexistantes avec les *Reenactments*, puis selon des partitions inédites avec les *Synthetic Performance*. Ils opèrent avec distance, avec ironie peut-être, évitant les domaines

Figure 109 : *Disorder Screen Control* : descente d'avatar depuis le toit de la Gaité Lyrique, Paris.
Avatars, dans le sens sanscrit, signifie « la descente du ciel ». Ils sont les formes adoptées par les dieux pour visiter le monde des humains.
Photographie : Laurent Hini, 2011.

controversé de l'aliénation, de la schizophrénie ou de l'addiction à ces jeux et outils[152].

L'analyse des réalités vécues peut nous aider à saisir quelques fondements de ces expériences de réalité mixte ou de réalité hybride. Cette étape nous renseigne sur la compréhension des tissages, articulations et passages entre les dimensions de nos territoires. En suivant les chaînes de médiations, nous saisissons les manières dont nous vivons et partageons ces expériences collectives, au travers desquelles des sensations et des émotions circulent, nous attachant et nous reliant les uns aux autres, humains et non humains. Il nous faut alors comprendre comment, au travers d'habitacles physiques, numériques, mi-physiques et mi-numériques, nous cohabitons, non pas dans un « double monde », mais bien dans les différentes dimensions de notre monde commun.

C'est en ce sens que nous aborderons d'une part *Discontrol Party* de Samuel Bianchini, système de surveillance observant une salle de concert, et d'autre part, *Disorder Screen Control*, performance que nous avons réalisée au sein de ce dispositif et en interaction avec la plateforme 3D *Second Life*. Nous questionnons ici la mise en relation des corps : vivants et inertes, présents et distants. Parallèlement au dispositif *Inter Screen*, Claire Sistach et moi même avons conçu la performance *Disorder Screen Control*. Cette fois-ci, il s'est agit d'occuper nous-même la place, le rôle et l'attitude des avatars dans l'espace physique. Nous avons exploré ici l'épaisseur de l'écran, éprouvé la chair de l'avatar. Nous sommes devenues, pour deux soirs, les « avatars des avatars ». L'avatar sanscrit ou celui des jeux vidéo répondent à la définition de « corps dynamique d'une matérialité et d'une temporalité singulières, répondant aux indications d'une singularité préexistante et distante ». Nous avons retourné le rapport de subordination entre l'avatar et celui qui le manipule. Il s'agissait de provoquer et étudier des passages entre espace numérique et espace tangible à travers un dispositif

[152] Ils jouent sur ce registre avec la vidéo *My generation* : « Video collage of kids freaking out while playing videogames. It runs on an old broken computer (that still works) », 2010. <http://0100101110101101.org/home/mygeneration/index.html>. Pour l'études des pathologies liées au médium, voir la revue *Adolescence* : n°69, « Avatars et mondes virtuels », 2009 et n° 79, « Fantasmes et réalités du virtuel », 2012.

Figure 110 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach dans l'installation *Discontrol Party* à la Gaîté Lyrique avant l'arrivée du public. Photographies : Samuel Bianchini, 2011.

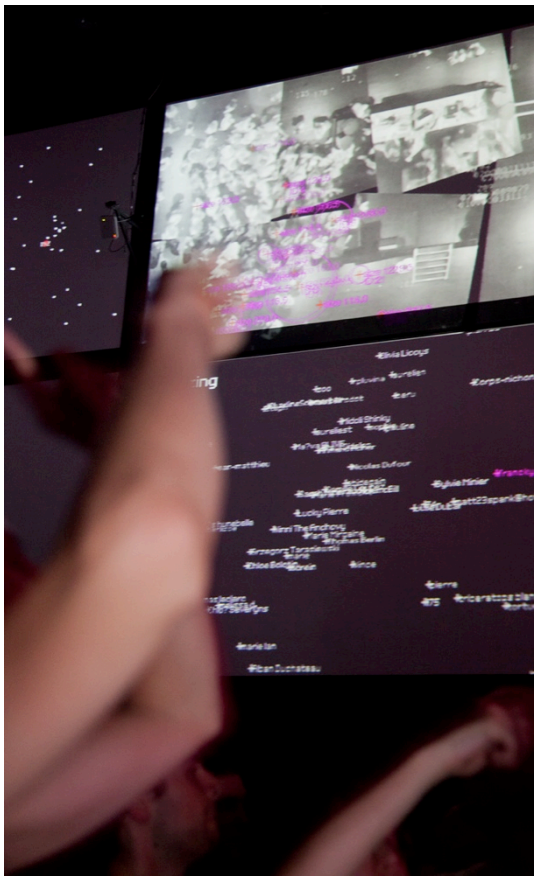


Figure 111 : *Discontrol Party*, projection des caméras de surveillance infrarouges (en haut) et des positions des tags RFID portés par les spectateurs dans la salle (en bas) tandis que ces derniers dansent au rythme des concerts.
Photographies : Samuel Bianchini, 2011.

de réalité mixte. Cette porosité résultait d'une interaction réciproque (mais non symétrique) entre un espace physique et un espace numérique.

Si l'installation *Inter Screen* nous a permis de cerner un champ, il nous faut maintenant l'aborder depuis un autre point de vue. La mise en question du rapport à l'avatar s'éprouve, pour la performance *Disorder Screen Control* depuis la place même de l'avatar que nous considérons alors comme une extension de notre corps.

> Le corps n'est pas une prothèse extérieure à nous-mêmes, il se produit lui-même au moyen d'avatars par ses hybridations avec son environnement ; l'hybridité performe le soi corporel par un travail, un jeu et un exercice qui actualise de nouvelles possibilités d'être jusque-là inédites […]. [153]

Pour comprendre les nouveaux possibles offerts par l'avatar, il s'est agit pour nous d'en prendre la place. Nous avons incarné la représentation agissante plutôt que le donneur d'ordre distant. Nous nous sommes laissé coloniser par ce qui se trouve de l'autre côté de l'écran, ce, de la façon la plus explicite ou illustrative. À cette fin, nousavons mis à nouveau en place un jeu de poupées russes entre différents dispositifs dont une partie était similaire au système de dialogue de *Inter Screen*. Un rapport de d'échanges réciproques vis-à-vis du dispositif qui prend et rend a instauré une plasticité entre les différentes strates d'un environnement hybride.

[153] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011, p. 132.

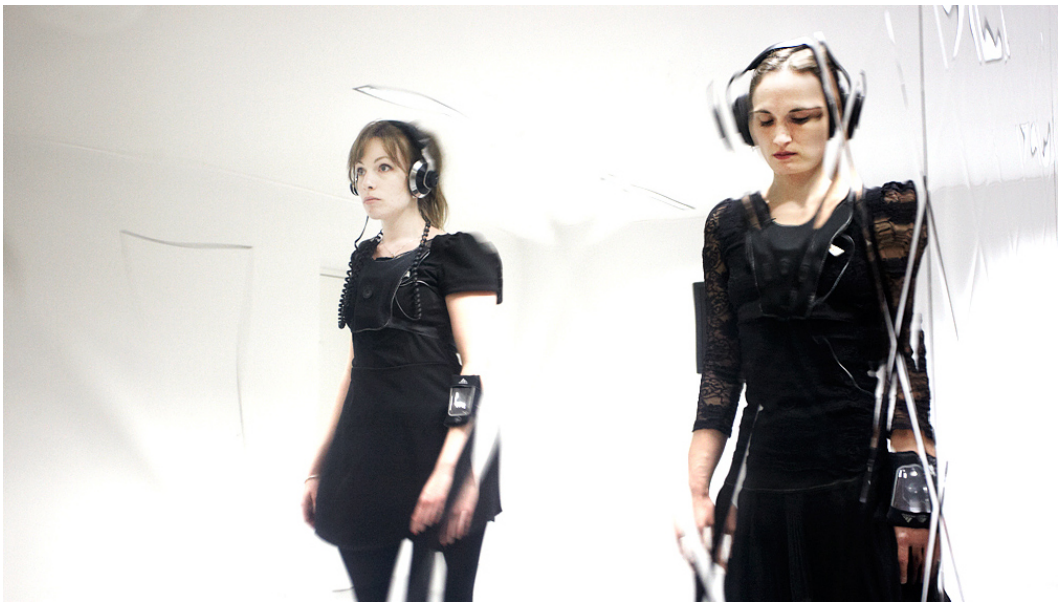


Figure 112 : *Disorder Screen Control*, reflet sur le mur chromé entourant la salle de concert de la Gaité Lyrique, des performers équipées en agent-caméra : casque anti-bruit, smartphone porté sur l'avant-bras et caméra embarquée portée sur le torse. Photographie : Laurent Hini, 2011.

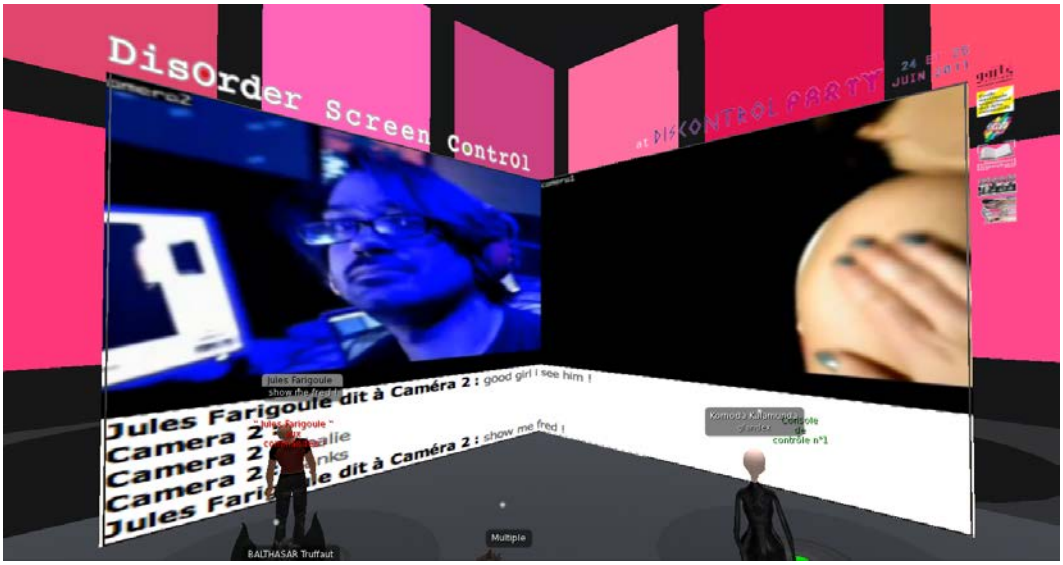


Figure 113 : *Disorder Screen Control*, les avatars devant les écrans retransmettant les vidéo des caméra embarquées par les performeuses. À gauche, la caméra 2 filme Frederick Thompson sur l'indication de l'avatar Jules Farigoule : « show me Fred ». À droite, la caméra 1 touche l'épaule d'une personne sur l'indication de l'avatar Glandex Resident : « Touchez les personnes de votre main en déambulant ». Capture écran : François Garnier, 2011.

2. Hybridation, une expérience en première personne

Au sein de la soirée *Discontrol Party*, Claire Sistach et nous-même avons réalisé une performance dont l'enjeu était de devenir la manifestation langible des avatars distants. Dispositif greffé au dispositif, nous avons mis en place *Disorder Screen Control*[154].

Discontrol Party *et* Disorder Screen Control - *2011*

Lorsqu'ils entraient dans la salle de concert de la Gaité Lyrique, les visiteurs de *Discontrol Party*[155] étaient pris sous un double feu : celui de la fête et des concerts qui orientait les comportements et interactions, et simultanément, celui du système de surveillance. Ce dernier les observait et leur renvoyait des visuels, traductions graphiques de cette observation. À l'immersion du concert répondait un jeu de voyeur forçant la réflexivité : qui observe et à quelle fin ?

Claire Sistach et nous-même étions équipées d'une caméra portée sur le buste. Sur la plateforme *Second Life*, deux écrans retransmettaient en point de vue subjectif la soirée *Discontrol Party*. Le double flux vidéo était accompagné d'une prise de son commune. Les avatars étaient invités à piloter les deux porteurs de caméras en leur envoyant des indications par chat. Dans la soirée, les deux agents infiltrés recevaient ces instructions sur un terminal mobile porté sur l'avant-bras. D'autre part, les informations issues de l'observation du public par le dispositif de surveillance mis en œuvre pour *Discontrol Party* étaient interprétées et traduites sur *Second Life* : l'architecture 3D 'écoutait' la soirée et se mouvait en conséquence (animation des murs et du sol).

---

154 *Disorder Screen Control*, performance en environnement mixte de Lucile Haute et Claire Sistach diffusée à l'occasion du festival Futur en Seine les 24 et 25 juin 2011, à La Gaîté Lyrique (Paris), en collaboration avec *Discontrol Party* de Samuel Bianchini. Crédits : développement informatique : Alain Barthélémy ; metavers design : Frederick Thompson ; hébergement sur la plateforme *Second Life* : Metalab 3D-ARTESI Île-de-France et La Bibliothèque Francophone du Metavers ; partenaires : EnsadLab/EN-ER, Association Coalition Cyborg. Captation vidéo : Ulysse Fiévé et Mohamed Megdoul. Photographies : Laurent Hini. ener.ensad.fr/disorder-screen-control/

155 Dans le cadre du festival Futur en Seine 2011, Samuel Bianchini et l'EnsadLab (laboratoire de recherche de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs, Paris) ont présenté *Discontrol Party* les 24 et 25 juin 2011 à La Gaité Lyrique (Paris). Crédits complets en annexe.

Figure 114 : image composite. *Discontrol Party* à la Gaité Lyrique (photographie Benjamin Boccas pour Futur En Seine 2011), *Disorder Screen Control* vu depuis Second Life (capture écran : vincent Lévy) et les deux performeuse appareillées (photographie : Laurent Hini).

Dans la soirée, des vues de la plateforme 3D étaient également projetées, bouclant ainsi la circulation des regards, jusqu'au larsen. Espace numérique et espace physique étaient intimement liés par des circulations de flux. La fixité des positions d'observateur et d'observé s'en trouvait mise à mal.

Ce jeu de poupées russes technophiles instaurait une passerelle avec la plateforme 3D *Second Life*[156]. Nous y retransmettions la soirée au moyen de deux flux vidéo temps réel et proposions aux avatars d'être leurs messagères, leurs manifestations physiques au sein de la soirée, en répondant aux indications qu'ils nous transmettaient. Une rencontre triangulaire s'est instaurée par notre intermédiaire, entre des avatars présents sur la plateforme 3D et les spectateurs des concerts. Nous rejouions l'aspect double de l'avatar, singularité couplée à une représentation dynamique. Ce *face-à-face-à-face* confrontait deux paradigmes de l'utilisation du numérique : projection immersive face à l'écran d'une part et porosité des strates informationnelle et physique d'autre part. La plateforme *Second Life* répond au premier modèle, qualifié de réalité virtuelle[157].

L'immersion s'accompagne d'une projection identificatoire vis-à-vis d'une représentation dynamique la plupart du temps anthropomorphe, nommée « avatar ». En découle une réduction de l'expérience corporelle physique au privilège d'un seul canal sensoriel : la vue. Le rapport au monde et aux autres passe essentiellement par la vue et par l'écran, auxquels s'ajoutent l'ouïe et la communication verbale pour enrichir l'expérience[158].

Notre performance, par la pluralité des canaux et médiums utilisés, l'importance de la mobilité et l'interaction entre espace numérique et espace tangible, répondait au

---

156 *Second Life* est une plateforme 3D temps réel, également appelé *metavers* ou monde persistant. Cet espace 3D est accessible au moyen d'un avatar, personnage 3D agissant et valant pour soi. *Second Life* est créé en 2001 par la société LindenLab et est toujours en fonctionnement.

157 Voir Philippe Fuchs (dir.), *Le traité de la réalité virtuelle* en cinq volumes, Paris, Les Presses de l'École des Mines, 2006 pour les volumes I à IV, 2009 pour le volume V. Le premier volume reprend un ouvrage antérieur : Philippe Fuchs, *Les interfaces de la réalité virtuelle*, Paris, Les Presses de l'École des Mines, 1996.

158 Pour une étude de l'expérience corporelle de l'utilisateur couplé à son avatar, voir Bernard Andrieu, *Les avatars du corps*, Montréal, éditions Liber, 2011, en particulier les chapitres 3 « Une décorporation sensorielle » et 5 « Sentir son corps : l'immersion expérientielle ».

Figure 115 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach et Lucile Haute sur la scène, au centre de la salle, pendant les préparatifs de l'installation *Discontrol Party* à la Gaîté Lyrique. Sur les écrans : première colonne : caméra infra-rouge observant la salle en plongée ; deuxième colonne en bas : positionnement de tags de localisation dans la salle ; autres écrans : différentes interprétations graphiques des données de localisation, des participants équipés de capteurs. Photographie : Laurent Hini, 2011.

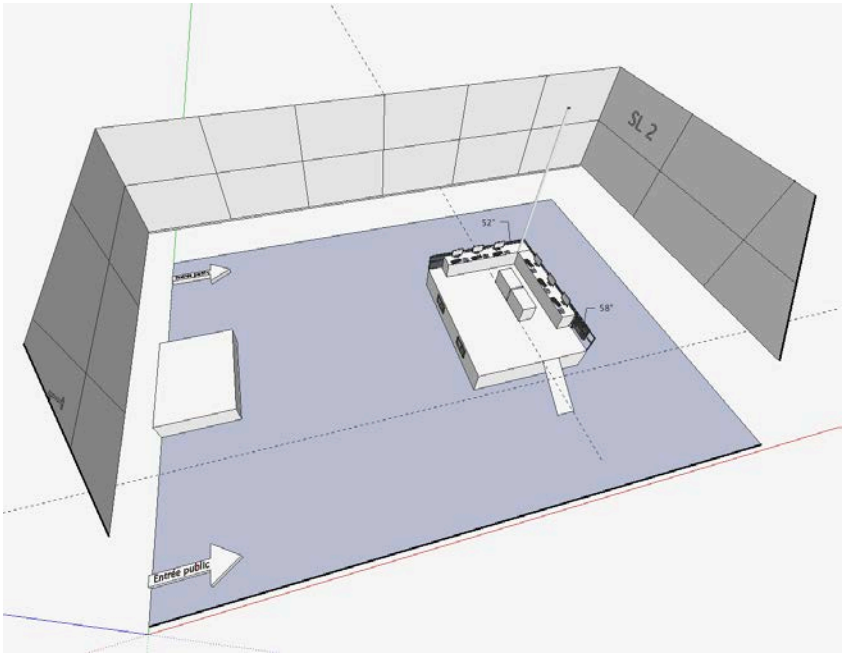


Figure 116 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert avec le positionnement de la scène et des écrans de projections vidéo. Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011.

principe de 'réalité augmentée'[159]. Il s'agissait de provoquer une rencontre entre les sujets réunis sur la plateforme 3D via leur avatar et des sujets réunis physiquement dans la salle de concert. Nous répondions ici à un certain imaginaire de l'immersion[160] dans l'environnement dit virtuel[161] pour lequel la frontière de l'écran reste un obstacle. Comme alternative au modèle exclusif de l'environnement tangible, nous proposions d'établir une relation traversante. Comment proposer une réconciliation voir une complémentarité entre la sphère informationnelle et l'environnement physique direct ? Notre enjeu a consisté à tenter d'incarner ce passage en mettant l'accent sur une dimension intersubjective. Nous avons confronté deux rapports immersifs, relatifs à des dispositifs structurellement distincts.

Le premier induisait un isolement face à l'écran et était le médium de rencontres et interactions au sein d'une plateforme 3D. Le second était la réunion de personnes pour assister à un concert en live. L'immobilité et l'oubli du corps du premier s'opposaient à l'agitation collective du second. La projection identificatoire ne semblait pas conciliable à l'immersion dans un contexte festif. Il s'est agi pour nous d'incarner cette rencontre improbable : celle des avatars avec les spectateurs d'un concert.

---

[159] Dans le sens courant, le terme de réalité augmentée recouvre différentes techniques d'incrustations d'images 2D ou 3D sur une captation vidéo temps réel (au moyen de *smartphone*, webcam ou au sein d'une installation fixe, et d'algorithme de reconnaissance de formes). Dans un sens plus large, la réalité augmentée n'est pas exclusivement visuelle mais peut faire appel à des médiums sonores, texte, voir haptique. Il s'agit de permettre l'accès à des informations (généralement stockées en ligne) en fonction de l'environnement direct. Le QRcode par exemple permet de traduire en graphique 2D une série de caractères (souvent : adresse Internet) et peut être disposé dans la ville comme une clef vers un contenu (voir les expériences menées en ce sens à Bordeaux et Nancy).

[160] Cet imaginaire nourri notamment le cinéma où est mis en scène le téléversement de la conscience dans l'environnement 3D ubiquitaire et a-topique. Mentionnons les films *Tron* de Steven Lisberger (1982), *Nirvana* de Gabriele Salvatores (1997), *eXistenZ* de David Cronenberg (1999), la trilogie *Matrix* de Andy et Larry Wachowsky (1999-2003), *L'autre monde* de Gilles Marchand (2008), *Avatar* de James Cameron (2009) et *Ch@troom* de Hideo Nakata (2010).

[161] Qualifier de 'virtuels' les environnements 3D est un usage impropre du terme. Les travaux de Pierre Levy (*Qu'est-ce que le virtuel ?* Paris, La Découverte, 1995) et Gilles Deleuze (voir notamment *Le bergsonnisme* Paris, PUF, 1968, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968 et le chapitre 11 de *Francis Bacon : la logique de la sensation*, Paris, Editions de Minuit, 2002 – 1ère édition 1981) nous rappellent que *virtuel* s'oppose à *actuel* au sein du *réel*, lui-même opposé à *possible*. Nous nous référons également au travail de Denis Berthier dont la conception est sensiblement différente : « Le virtuel doit être considéré comme une catégorie épistémologique majeure, irréductible à celles de l'imaginaire ou du potentiel » (Denis Berthier, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Pairs, l'Harmattan, 2004, p.11). Il définit le virtuel comme « ce qui, sans être réel, a les qualités du réel, avec force et de manière pleinement actuelle – c'est-à-dire pas potentielle » (Denis Berthier, « L'intentionnalité et le virtuel » dans *Intellectica* n°40, 2005, p. 91). Il oppose *actuel* à *potentiel*, et, au sein de l'*actuel*, le *virtuel* au *réel* (*ibid.* ndbp. 32, p.100). Enfin, le colloque « Retour au virtuel » organisé à Paris, au CNAM les 9 et 10 février 2012 était consacré à ces questions.

Figure 117 : Les performers en régie équipées notamment du tag RFID (rectangle blanc visible dans l'écran vidéo central, moitié inférieure de l'image). Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011

Figure 118 : *Discontrol Party*, création d'un accessoire permettant de fixer au corps les tags RFID par les étudiantes de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, secteur Design Textile et Matière. Les tags RFID sont de petits appareils électroniques embarqués sur les corps qui renseignent en permanence sur leur localisation dans l'espace du dispositif. Photographies : Samuel Bianchini, 2011.

Figure 119 : *Discontrol Party*, interprétation graphique de la localisation des tags UWB. Vidéogramme : Ulysse Fiévé, 2011.

Figure 120 : *Discontrol Party*, vue générale de la salle avec l'estrade centrale où étaient réunis les musiciens et la régie. Photographie : Samuel Bianchini, 2011.

Le contexte dans lequel nous avons réalisé la performance interroge lui aussi la participation des spectateurs à l'événement concert. *Disontrol Party* met en œuvre plusieurs systèmes de surveillance qui observent le public et lui restituent le fruit de cette observation. La participativité du dispositif est l'enjeu : est-elle obligatoire ou bien ouvre-t-elle à l'expression d'une intention propre ? Nous entendons ici le terme dispositif au sens de Giorgio Agamben, hérité des travaux de Michel Foucault : ce qui organise les relations entre les sujets et les objets et des sujets entre eux[162]. Dans le champ artistique, cette définition recouvre différents types d'implémentations : de l'installation technique lourde[163] au simple protocole[164]. Il apparaît néanmoins que le dispositif est la manifestation d'une intentionnalité, sa mise en puissance. Une place est laissée vacante pour accueillir un tiers : l'intentionnalité du public qui se manifeste par la participation. Il s'agit alors d'étudier comment est construite cette place d'un point de vue politique. En quelle mesure celle-ci relève-t-elle peut-être à la fois de la manipulation de la part du concepteur et d'une ouverture ménagée à l'expression des spectateurs ?

L'expérience des participants est en partie dictée par la place qui leur est assignée. La participation semble accompagnée d'une immersion, voire d'une incorporation au dispositif. Ces deux modes empêchent une distance réflexive. Face au complexe « dispositif festif et de surveillance » *Discontrol Party*, la performance *Disorder Screen Control* explore la possibilité d'une place paradoxale : celle d'une immersion réflexive. Celle-ci repose sur un mode d'être au monde directement calqué sur la structure de l'avatar. L'enjeu est double. Il s'agit d'une part de provoquer un retour du hors champ pour les avatars, c'est à dire du monde physique fuit par le joueur lors de son immersion vidéo-ludique. D'autre part, pour les spectateurs du concert, nous sommes la manifestation d'un invisible dont le mystère reste, pour la majorité d'entre eux, entier. Nous aborderons ci-après le même événement selon différents points de

---

[162] Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Rivage, 2007, p. 30-31.

[163] Voir par exemple les performances de Stelarc.

[164] Cette large conception du dispositif permet d'aborder sous cet angle un grand nombre de performances. Elles sont la mise à l'épreuve d'un énoncé par les corps et le temps. Voir par exemple *Rythme 0* réalisé en 1974 par Marina Abramovic au Studio Mora à Naples. Le public pouvait lire le cartel suivant : « *There are 72 objects on the table that one can use on me as desired. I am the object. During this period I take full responsibility.* » Il y a soixante-douze objets sur la table, chacun peut en utiliser un sur moi comme il le désire. Je suis l'objet. Pendant cette période, je prends toute la responsabilité (nous traduisons).

DISCONTROL PARTY Ceephax/AbsoluteBodyControl/ Errorsmith/Schlachthofbronx

Évènements | Modifier | Oui

Évènement public pour Dokidoki · Par Lucile Haute et 4 autres

Participants (290)

vendredi 24 juin 2011 | 20:00 - 02:00

La Gaîté Lyrique, ,

DISCONTROL PARTY DAY#1: Absolute Body Control / Ceephax Acid Crew / Schlachthofbronx / Errorsmith / Krikor dj (details ci-dessous)
////
(+sam. 25 juin/DAY#2 : Captain Ahab / Nero's Day at Disneyland / Covox / Bass Jog (F.X. Randomiz + Dj Elephant Power) / Krikor dj (voir ici: http://www.facebook.com/event.php?eid=210766918945892))

Pour la Discontrol Party deuxième du nom, vous serez sous les feux des projecteurs aussi bien que d'un système de contrôle informatisé : la grande salle de La Gaîté Lyrique devient, pour deux nuits consécutives, un night-club aménagé en salle de contrôle. Des caméras infra-rouges et des puces RFID vous observent, vous identifient, analysent vos mouvements et traduit ces données graphiquement en temps réel... A vous de pousser ces technologies de surveillance dans leurs retranchements !

Pour vous accompagner dans cette expérience, la programmation sonore sera un line up trans-genres mêlant différents courants des musiques électroniques : IDM, Heavy Bass, Acid, Techno, DIY Dance, Chiptune, Cold Wave, Scratch... Une brochette polychrome et bruyante de musiciens indépendants, artistes précieux qui associent les univers de l'expérimental et de la fête pour mieux faire douter de la séparation de ces catégories !

Les deux soirs, Discontrol Party est retransmise sur Second Life et accompagnée d'une performance en MIXED REALITY : pilotage d'humains par les avatars.

Figure 121 : *Discontrol Party*, capture écran de l'annonce de la soirée sur le réseau social *Facebook*.

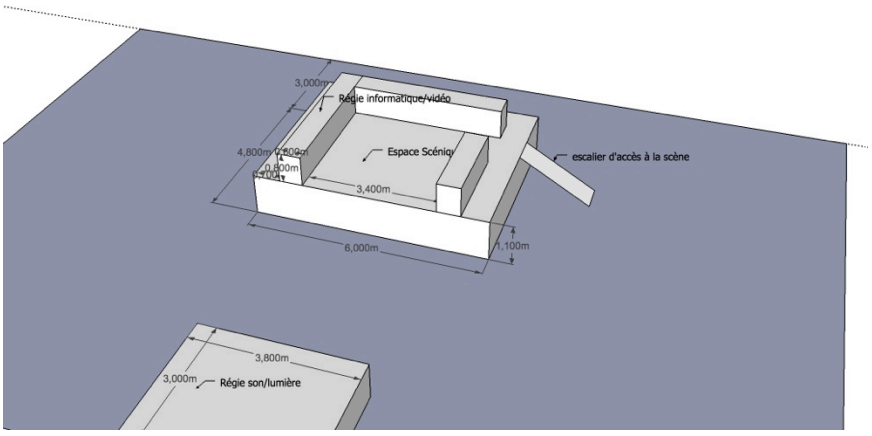


Figure 122 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert avec le positionnement des régies : l'une sur scène, l'autre en retrait.
Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011.

vue : celui du dispositif, celui des expériences vécues, en terminant par notre expérience propre de performeuses.

Contexte : quand l'autoritaire rencontre le festif

Discontrol Party était un dispositif explorant la confrontation de deux modes de participation. Il repose sur la réunion de contextes opposés : festif d'une part, de surveillance de l'autre. Ce dernier était rendu transparent et retourné vers le groupe observé : les captations des caméras infra-rouge et autres outils de localisation et de détection de mouvements lui étaient rendues sous forme de projections. Est-il possible de s'amuser en se sachant observé ? Telle semblait être la question adressée au visiteur. Pouvait-il oublier la machinerie sécuritaire au profit d'une focalisation sur la partie musicale ? Ou bien l'omniprésence des projections renvoyant au public son image forçait-elle la réflexivité vis-à-vis du moment vécu ?

Au centre de la salle de concert était érigée une scène, détachée des quatre murs. Sur cette estrade cohabitaient les musiciens et la régie technique, offerts sur un pied d'égalité au regard des spectateurs. Seuls les régisseurs de la Gaité Lyrique conservaient une place traditionnelle, soustraits à l'exposition publique. L'équipe de réalisation était donc scindée en deux places. Les uns, veillant au fonctionnement des différents outils de surveillance, étaient exposés, tandis que les autres, portant leur attention au bon déroulement des sets des musiciens, conservaient leur place habituelle.

Cette sortie de l'ombre de la technique et de ses opérateurs était l'un des arguments de *Discontrol Party*. Les développeurs, techniciens et régisseurs sont non seulement physiquement placés sur la scène mais l'objet de leur attention, l'écran d'ordinateur, était également rendu accessible. La jupe de scène était recouverte de trois écrans LCD sur chaque face. Ceux-ci redoublaient les écrans de la régie technique. Le revers du dispositif était mis en scène dans une volonté de transparence.

Figure 123 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert. Tout autour de l'estrade détachée des murs des écrans retransmettent le contenu des écrans de la régie. Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011.

Figure 124 : *Discontrol Party*, spectateurs expérimentant les dispositif de reconnaissance de forme placés en jupe de scène. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011

Dans le hall de la Gaîté Lyrique, et en échange d'une pièce d'identité, les visiteurs étaient invités à s'équiper d'un harnais portant un tag UWB[165]. Ce tag UWB était détecté par sept antennes installées dans la grande salle. Les informations ainsi obtenues, relatives aux déplacements des visiteurs, étaient interprétées graphiquement et rendues au public sur l'un des écrans de projection. Dès qu'il entrait dans la salle de concert, le spectateur se savait exposé au feu du système de surveillance. Son attention était attirée par les trente-six projections graphiques recouvrant les murs. Ces nombreuses sollicitations visuelles plongeaient le visiteur dans un environnement qui se voulait puissamment immersif et spectaculaire.

Incorporation des participants

Les modes de subjectivation provoqués par *Discontrol Party* peuvent-ils être qualifiés d'autoritaire ? Gardant à l'esprit la définition de Girogio Agamben, nous abordons ce dispositif du point de vue des places assignées aux différents participants. Pendant la durée de sa présentation au public, un dispositif artistique, que celui-ci relève du théâtre ou de l'installation participative, distingue quatre places. L'équipe de conception et de réalisation demeurait hors champ (concepteur, metteur en scène, scénographe, technicien, régie, costumier). Les « participants informés » étaient mis en scène (performer, comédien, musicien, danseur, médiateur – si celui-ci est considéré comme participant de l'œuvre). Venait ensuite le public, parmi lequel nous distinguons les « participants non informés » (spectateurs, visiteurs) et les spectateurs non participants.

Ces places peuvent être exclusives les unes des autres ou bien se recouper (par exemple des performers sont souvent des auteurs-concepteurs se mettant en scène eux-mêmes). Elles sont assignées définitivement ou bien interchangeables pendant la durée de la présentation. Nombre de propositions en théâtre et en performance ont exploré ces passages et mis à mal la distinction entre elles[166]. *Discontrol Party* n'échappe

---

165 UWB : *Ultra White Band*, tag émettant des impulsions sur un spectre large.

166 Au théâtre notamment, voir les travaux de Richard Schechner sur l'organisation spatiale du théâtre de la confrontation et du théâtre environnemental (*performance*, Montreuil-sous-bois, éditions Théâtrales, 2008, II.1 pp. 121 à 188) et sur la participation (idem, II.3 pp. 191 à 238).

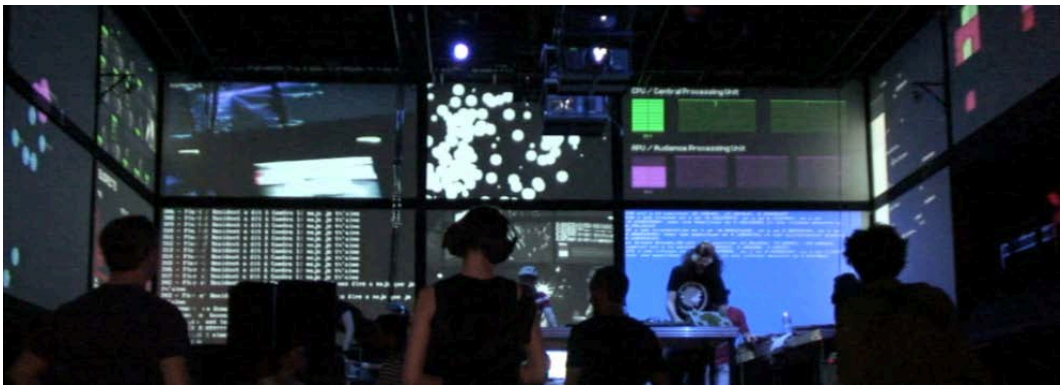


Figure 125 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach dans la grande salle de la Gaité Lyrique. Vidéogramme : Ulysse Fiévé, 2011.

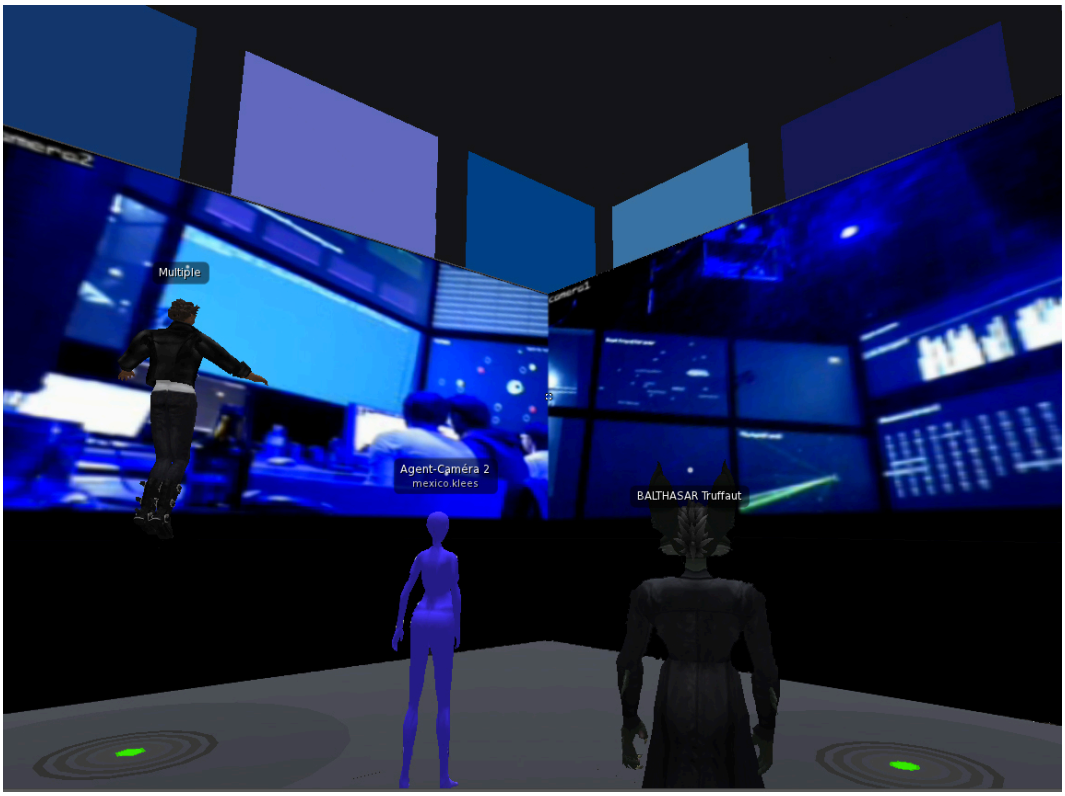


Figure 126 : *Disorder Screen Control*, vue depuis la plateforme *Second Life*. Trois avatars face aux deux écrans retransmettant les vidéos des « espionnes ». Les murs de la salle modélisée reprennent le quadrillage des écrans de l'installation *Discontrol Party*. Capture écran : Frederick Thompson, 2011.

pas à cette grille. Ici, la place de spectateur non participant était abolie. Dès lors qu'il entrait dans la salle de concert, le spectateur pénétrait dans le champ des caméras de surveillance. Son image venait se mêler aux autres et alimenter le flux continu. Mais si la participation était impérative, elle n'était est pas moins diverse, allant de la simple présence jusqu'au port d'un tag UWB et à l'expérimentation des différents modules.

Quelques visiteurs ont déploré un certain manque de lisibilité du dispositif. À l'exception des caméras infra-rouge couplées à un algorithme de reconnaissance faciale, l'influence des actions sur les projections vidéo est restée mystérieuse. Les enjeux échappaient par manque de recul vis-à-vis de la situation mais aussi par divergence du centre d'intérêt. La présence d'une majorité des participants est motivée par la programmation musicale. La salle de concert de la Gaité Lyrique, dédiée à un ensemble de fonctions relatives au spectacle, entrait en concurrence avec le dispositif de surveillance. Un rapport de force s'est instauré. L'étude des frictions entre ces deux dispositifs et l'évolution de leur influence respective au cours de la soirée a fait émerger l'impossibilité d'un regard d'ensemble. En effet, spectateurs, techniciens, musiciens étaient absorbés par l'événement et leur rapport au contexte était nécessairement fragmentaire. *Discontrol Party* incorpore ses participants. Cette immersion rendait impossible le point de vue qui embrasserait le double dispositif *concert – surveillance*.

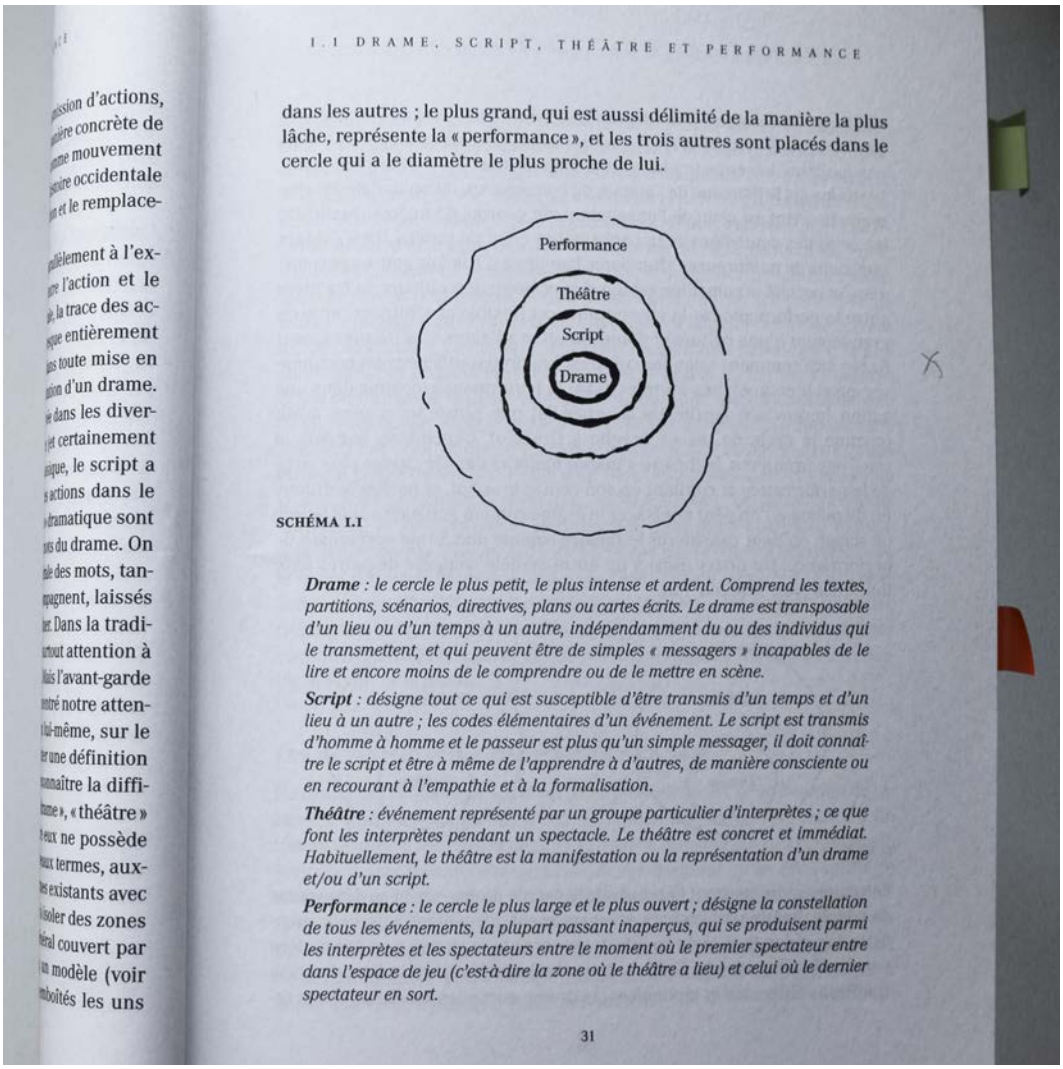
Du drame

Pourtant, un indice suggère aux visiteurs de rechercher un tel regard. La place des techniciens et régisseurs n'est pas celle du modèle traditionnel[167]. Cette visibilité d'opérateurs usuellement hors-champ invite à porter un regard de biais sur la proposition : non plus du point de vue du participant visiteur immergé dans la scénographie – c'est-à-dire de la pièce, quand bien même celle-ci ne soit ni narrative ni fictionnelle puisqu'il s'agit de concerts –, mais de celui du dispositif lui-même en tant que drame. Richard Schechner distingue le drame social du drame esthétique.

---

[167] Richard Schechner rattache au théâtre orthodoxe ces places exclusives les unes des autres et non modifiables pendant la durée de l'événement. Il explorera la mise à mal de ce cadre dans différents travaux et notamment *Commune*. En 1972, à Vancouver, l'accueil du public est fixé à la même heure que celle de l'arrivée des comédiens. Les premiers assistent donc aux échauffements et ont accès à l'ensemble du théâtre, y compris le hors-champ. (idem, pp. 183-184)

RÉFÉRENCE



I.1 DRAME, SCRIPT, THÉÂTRE ET PERFORMANCE

dans les autres ; le plus grand, qui est aussi délimité de la manière la plus lâche, représente la « performance », et les trois autres sont placés dans le cercle qui a le diamètre le plus proche de lui.

SCHÉMA I.I

Drame *: le cercle le plus petit, le plus intense et ardent. Comprend les textes, partitions, scénarios, directives, plans ou cartes écrits. Le drame est transposable d'un lieu ou d'un temps à un autre, indépendamment du ou des individus qui le transmettent, et qui peuvent être de simples « messagers » incapables de le lire et encore moins de le comprendre ou de le mettre en scène.*

Script *: désigne tout ce qui est susceptible d'être transmis d'un temps et d'un lieu à un autre ; les codes élémentaires d'un événement. Le script est transmis d'homme à homme et le passeur est plus qu'un simple messager, il doit connaître le script et être à même de l'apprendre à d'autres, de manière consciente ou en recourant à l'empathie et à la formalisation.*

Théâtre *: événement représenté par un groupe particulier d'interprètes ; ce que font les interprètes pendant un spectacle. Le théâtre est concret et immédiat. Habituellement, le théâtre est la manifestation ou la représentation d'un drame et/ou d'un script.*

Performance *: le cercle le plus large et le plus ouvert ; désigne la constellation de tous les événements, la plupart passant inaperçus, qui se produisent parmi les interprètes et les spectateurs entre le moment où le premier spectateur entre dans l'espace de jeu (c'est-à-dire la zone où le théâtre a lieu) et celui où le dernier spectateur en sort.*

31

Figure 127 : Richard Schechner, modèle de classification et définition concrète des mots « drame », « script », « théâtre » et « performance ».

« En résumé : le drame est l'œuvre de l'écrivain ; le script est la carte de l'intérieur d'un spectacle particulier ; le théâtre est l'ensemble des gestes faits par les interprètes au cours d'une représentation particulière ; la performance est l'événement dans son entier, et inclut le public et les interprètes (les techniciens aussi, ainsi que toute personne présente) ».

Richard Schechner, *performance*, p. 48.

> Dans le drame esthétique, […] les transformations visent le public. Celui-ci est séparé à la fois réellement et conceptuellement des interprètes. […] Dans le drame social, toutes les personnes présentes sont aussi des participants, bien que certains jouent un rôle plus décisif que les autres.[168].

Discontrol Party ne met pas en scène une fiction jouée par des acteurs à destination d'un public. Pour reprendre la terminologie proposée par Richard Schechner, chacun est dans un rôle social. Une performance est à l'œuvre, à laquelle tous les corps en présence participent, quel que soit le fragment de l'environnement global sur lequel se porte l'attention. Il s'agit d'une lutte réelle entre deux dispositifs aux intentionnalités divergentes.

Cette lutte se manifeste par l'incident technique. Sur la scène, entre les sets des musiciens – voire pendant, les techniciens s'affairent et tentent de remplir la promesse d'un déploiement sans faille du dispositif de surveillance. Or cette promesse est celle de la société productrice de la technologie (antennes et tags UWB), non celle de *Discontrol Party*.

De fait, chacun participe à la réalisation de l'oracle : la mise à mal d'un dispositif de surveillance dans un contexte festif[169]. Le rapport de force est annoncé, pourtant, tout se passe comme si la réalisation de la soirée décevait cette attente. « L'événement était attendu ailleurs et d'une autre façon sans que l'on ne puisse jamais préciser la nature de cet ailleurs et de cette autre façon[170] ». Apparaît donc l'idée selon laquelle l'événement, en se réalisant, aurait éliminé une autre version de l'événement, celle-là même à laquelle précisément on s'attendait. Pourtant, « aucune version de

---

168 Le texte continue ainsi : « Dans le drame esthétique, toutes les personnes présentes dans la salle participent à la *performance*, alors que seuls les acteurs du *drame* participent au drame enchâssé dans la performance. La performance, par opposition au drame, est sociale, et c'est au niveau de la performance que les drames esthétique et social se rejoignent. » Richard Schechner, *idem*, p. 97.

169 Pour la communication autour de *Discontrol Party*, Samuel Bianchini met en avant la confrontation entre le système de surveillance et le contexte festif. L'enjeu est de « déjouer le système », de le « faire buguer », ou encore de faire « dérailler l'ordinateur omniscient ». Sources : site de la Gaité Lyrique (http://www.gaite-lyrique.net/les-concerts/evenement/discontrol-party-2 et http://www.gaite-lyrique.net/les-concerts/evenement/discontrol-party-1) et également sur site de l'EnsadLab/DRII (http://drii.ensad.fr/discontrolparty). Dernière consultation : novembre 2012.

170 Clément Rosset, *Le réel et son double*, Paris, Gallimard, 1984 (1976), p. 34.

Figure 128 : *Discontrol Party*, derniers ajustements d'un script interprétant graphiquement des données issues de l'observation des tags RFID. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011

Figure 129 : *Discontrol Party*, Ceephax acid crew pendant son set. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011

Figure 130 : *Discontrol Party*, le public en liesse pendant que Captain Ahab (duo composé de deux musiciens) slame. Photographie : Samuel Bianchini 2011.

l'événement n'était réellement prévue ni représentée, ni d'ailleurs prévisible ou représentable, avant que l'événement ait lieu[171] ».

Les concepteurs ont supposé une double attente de la part des participants. Elle vise d'une part un déroulé sans faille de la promesse technique et de l'autre, sa mise en échec. L'événement relève du drame en ce qu'il repose sur la mobilisation d'une équipe pour un match dont l'issue est annoncée. Le dispositif met en scène cette défaite en amenant le drame au réel et non en l'organisant au niveau d'une fiction.
Les participants, régie technique et public, sont pris dans une lutte qui les instrumentalise alors qu'ils en sont eux-mêmes les acteurs. L'enjeu politique de *Discontrol Party* repose sur le lieu de la rencontre. Le public s'oppose moins au système de surveillance que ce dernier au contexte festif.

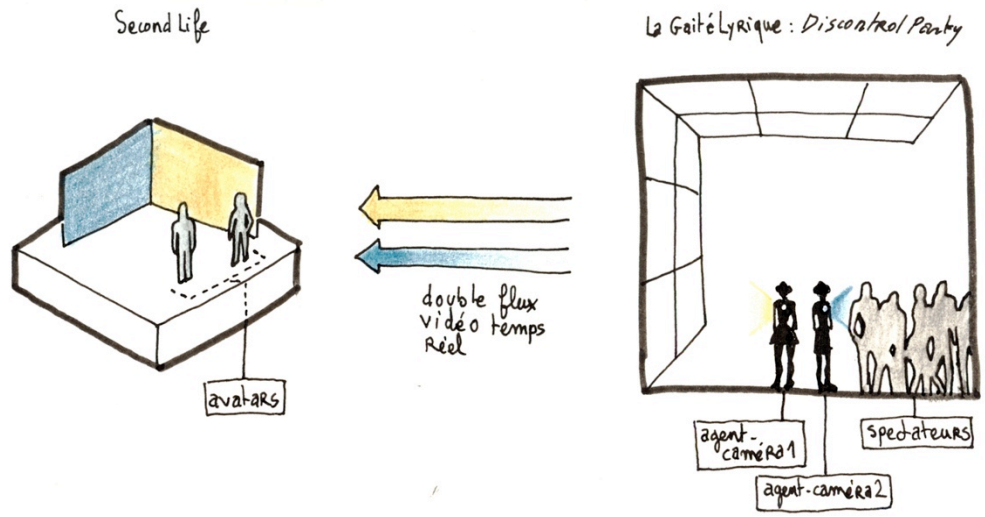
Quels regards ?

Pour porter cette lecture sur l'événement, nous devons prendre une distance et observer le jeu entre *Discontrol Party* et le lieu de son implémentation. Vibrations, basses fréquences, champs magnétiques voir conflits d'origine électrique, c'est à ce niveau concret et technique que se manifeste la divergence intentionnelle des deux dispositifs. Les dysfonctionnements techniques sont ainsi réintégrés à l'événement, comme autant de symptômes du rapport de force.

L'accomplissement du projet tel qu'il a été écrit, codé en différents langages informatiques et mis en puissance dans un dispositif, est à la fois inéluctable et pourtant imprévisible dans sa forme. Une résolution de la tension entre le déroulement d'une succession d'actions prédéterminées et l'incertitude de la réalisation peut être trouvée dans la requalification de l'événement en tant qu'expérimentation[172]. La performance désigne alors le rapport de force qui sous-tend cette lutte contre l'oracle[173] – nous qualifions d' « oracle » le programme de

---

[171] *Idem*, p. 27 et 28.
[172] Voir *In actu, De l'expérimental dans l'art*, Élie During, Laurent Jeanpierre, Christophe Kihm, Dork Zabunyan (dir.), Dijon, les presses du réel, 2009.
[173] La *performance* de Richard Schechner (voir note 18) rencontre l'*oracle* de Clément Rosset (*Le réel et son double*, op. cit.).



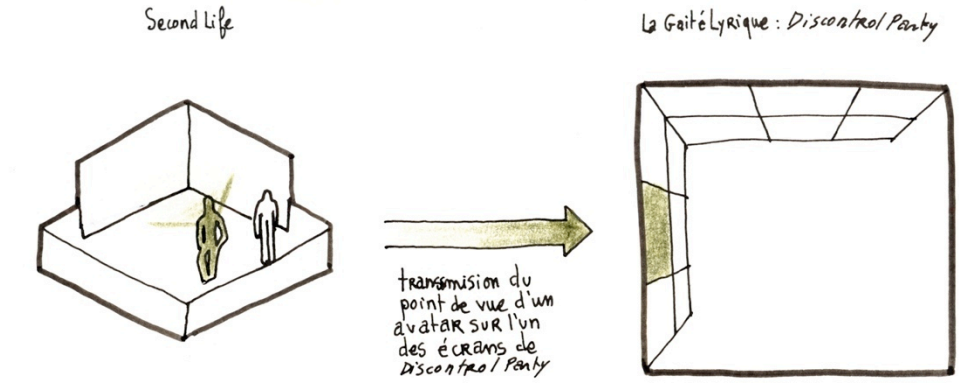


Figure 131 : *Disorder Screen Control*, les performeuses prennent la pose à La Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini, 2011.

Figure 132 : *Disorder Screen Control*, schéma du double flux vidéo des « caméra humaines » depuis la salle de concerts vers la plateforme *Second Life*.

Figure 133 : *Disorder Screen Control*, schéma, apparition de *Second Life* dans l'un des écrans de la salle de concerts.

l'événement à venir. Les questions liées à la programmation rejoignent ici celles issues des arts vivants et de la performance[174].

Mais depuis quelle place ce regard sur l'événement peut-il être adopté ? Il n'y a pas de spectateur extérieur : tout corps en présence est incorporé au dispositif en tant que participant. À chaque place assignée correspond une fonction à remplir, focalisant l'attention sur un fragment de l'événement. Les uns sont attentifs à la programmation musicale, et indifférents au déploiement technologique alentour. D'autres, sur scène ou en régie, s'affairent à leur mission, attentifs chacun à une partie du dispositif technique et acteur du drame. Celui-ci se déroule sur la scène même, aux yeux de tous mais échappant au regard de chacun.

La scénographie organise la circulation des regards. La transparence du dispositif de surveillance rend invisible le cœur même de l'événement : les frictions et résistances résultant d'intentionnalités divergentes. Cet autre spectacle à l'œuvre ne semble destiné à aucun regard humain. Pour qui se joue cette tragédie échappant à ses acteurs même ?

D'un dispositif immersif à l'autre

Discontrol Party fonctionne en circuit fermé. Comme alternative à cette autarcie, Claire Sistach et moi-même mettons en place une fuite. Pour notre performance *Disorder Screen Control*, nous jouons les agents doubles, les espionnes, en transmettant la soirée vers la plateforme *Second Life*. La télétransmission vidéo et sonore de l'événement restaure la possibilité d'une place de spectateur non participant. Une diffusion vers un lieu extérieur produit une nouvelle place. Ce point de vue rend-il perceptible la mise en scène du drame ?

[174] Sur l'art logiciel ou les rapports entre art et programmation, voir David-Olivier Lartigaud (dir.), *Art++*, Orléans, éditions HYX, 2011.

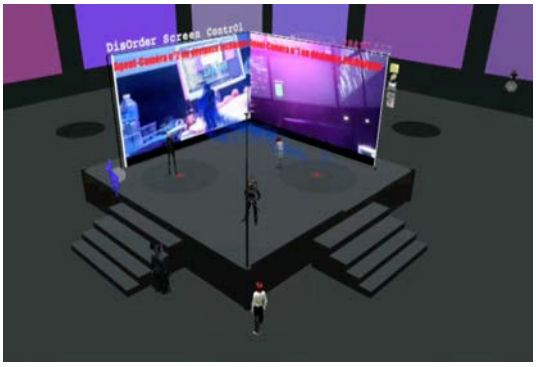


Figure 134 : *Disorder Screen Controli*
Les performeuses équipées sur le toit de la Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini. Post traitement : L. Haute.

Figure 135 : *Disorder Screen Control*, modélisation sur *Second Life* d'un espace reproduisant la scénographie de *Discontrol Party*. Capture écran : Yann Minh, 2011.

Figure 136 : Disorder Screen Control, intégration graphique du *chat* dans la page web.

Rendre compte d'un événement distant

Pour permettre un regard distant nous nous sommes équipées de caméras embarquées qui retransmettent en temps réel nos points de vue mobiles ainsi que le son des concerts vers la plateforme *Second Life*. Équipées chacune d'une caméra embarquée portée sur le buste, nous arpentons la salle. Le double flux vidéo ainsi produit, auquel est adjointe une captation sonore globale, est présenté sur deux écrans au sein de la plateforme. Dans un espace modélisé aux proportions de la salle de concert, les avatars retrouvent, sur l'estrade centrale, à la place des musiciens, deux écrans. Ces derniers retransmettent en temps réel nos points de vue subjectifs depuis les caméras embarquées. En activant le son de leur navigateur, les visiteurs de la plateforme peuvent écouter la retransmission des concerts.

Cette diffusion n'instaure la fuite escomptée qu'à la condition d'un regard pour l'accueillir. Des informations complémentaires doivent être apportées pour permettre aux spectateurs distants de comprendre l'environnement dans lequel évoluent les deux espionnes. Des indications spatiales sont notamment requises. Le mimétisme de la modélisation, calquée sur les proportions de l'espace physique, intervient en ce sens. D'autre part, autour de la scène, deux particules sphériques se déplacent en fonction de nos mouvements. Chaque particule représente un tag UWB dont nous nous sommes équipées. Pour cette part, nous avons interprété les données observées par les capteurs installés pour *Discontrol Party*.

Les avatars sont donc entourés d'informations de différentes natures. Ils entendent le son des concerts. Ils voient sur l'estrade deux vidéos de la soirée en temps réel et en point de vue mobile. Ils voient se déplacer dans la salle modélisée autour d'eux deux points relatifs aux positions des deux caméras dans la salle de concert.

Participer à distance

Sur la plateforme 3D, les avatars peuvent suivre les concerts et avoir une restitution de l'animation du public. Mais cette transmission depuis l'espace physique vers l'espace numérique assigne aux avatars présents une posture de réception et de

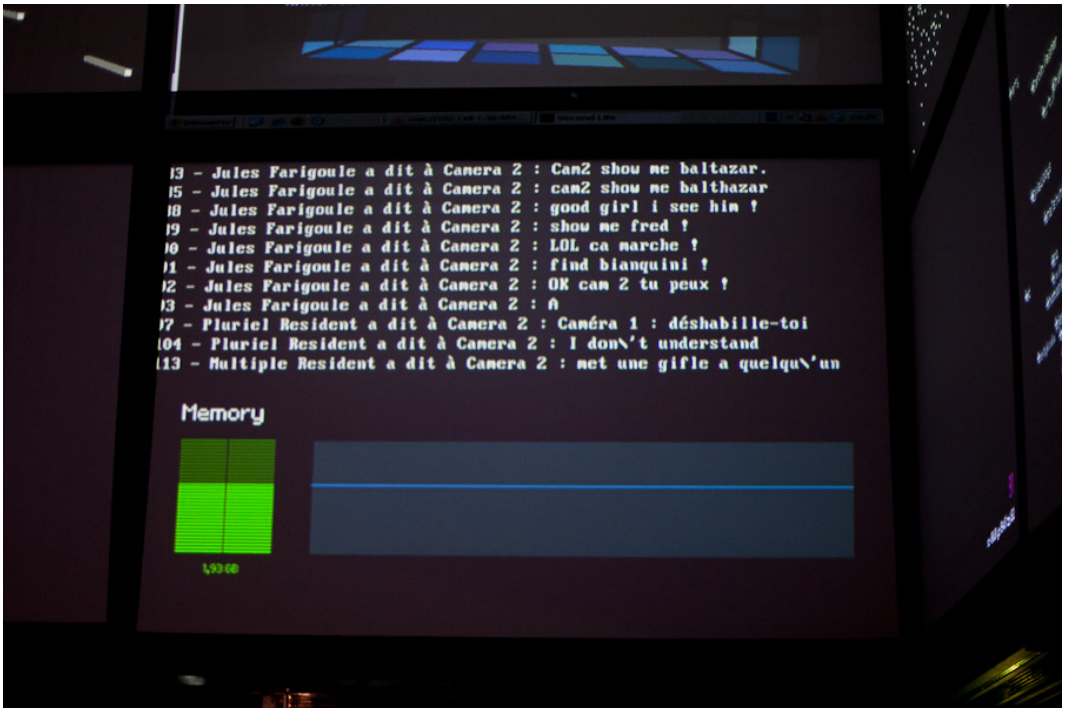


Figure 137 : *Disorder Screen Control*, recherches pour la maquette du système de communication (affichage du *chat* sur *smartphone*) et transmission vidéo. Photographie : Lucile Haute, 2011.

Figure 138 : *Disorder Screen Control*, intégration du flux texte des consignes sur l'un des écrans de la salle de concerts. Photographie : Laurent Hini, 2011.

passivité vis-à-vis de ce qui a lieu. Notre jeu d'espionnes s'accompagne d'une tentative d'altération de cette assignation autoritaire. Depuis quelle place serait-il possible de participer à la soirée sans se trouver immédiatement incorporé au dispositif ? Nous abordons ici les questions de l'implication du participant voire d'une certaine instrumentalisation par le dispositif.

Nous instaurons une seconde transmission symétrique : depuis la plateforme vers la soirée. Celle-ci offre une possibilité d'interaction par notre intermédiaire. Nous proposons aux avatars d'être leurs yeux mais aussi leurs mains. Nous répondons aux indications qu'ils nous donnent. Devant chaque écran, un marquage au sol identifie une zone active. Lorsqu'un avatar s'y poste, il prend place dans un système de *chat*[175] lui permettant de communiquer avec le porteur de caméra correspondant. Lui, ainsi que les avatars autour de lui, est informé par une ligne de texte s'affichant publiquement au sein de la plateforme[176] :

> [Nom de l'avatar], ce que vous allez dire à partir de maintenant sera retransmis au porteur de caméra numéro [1 ou 2].

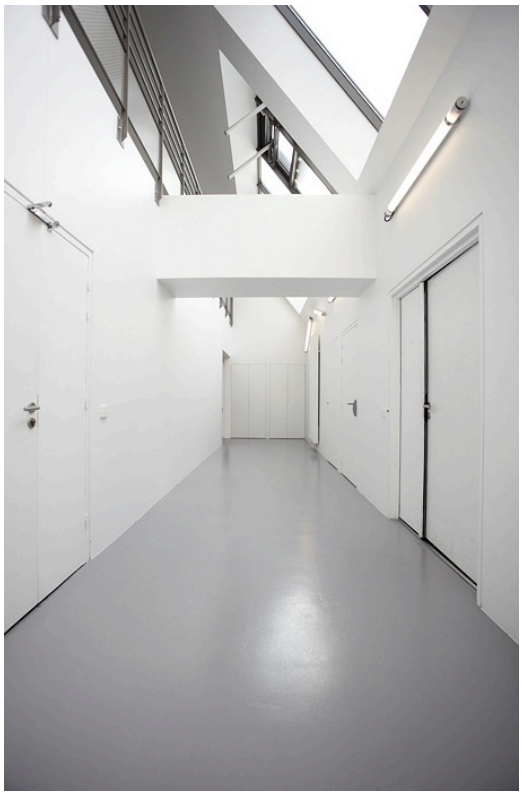
Lorsque l'avatar quitte la zone, un autre avatar peut alors prendre sa place et, à son tour, envoyer des indications au porteur de caméra.
Dans la salle de concerts, nous recevons ces indications sur un *smartphone* porté sur l'avant-bras. Les lignes de *chat* se présentent sous la forme suivante :

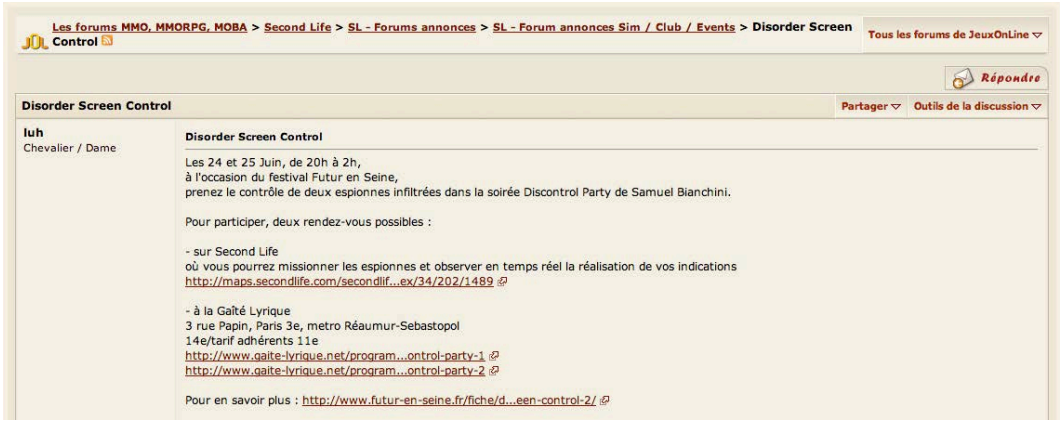
> [Nom de l'avatar] dit à Camera [1 ou 2] : [message].

Le premier soir apparaît la nécessité de pouvoir répondre aux avatars. Celle-ci est mise en place le second soir. À la page de *chat* est ajoutée une case interactive. Elle contient une fenêtre dans laquelle il est possible d'écrire. La touche Entrée fait

---

175 Le terme anglais *chat* désigne un système de communication texte en temps réel.
176 Le navigateur de la plateforme *Second Life*, nommé *Second Life viewer*, permet deux types de communication. Le *chat* public affiche les lignes de texte en bas à gauche de l'écran pour tous les avatars présents autour de l'avatar s'exprimant. Le *chat* privé s'inscrit dans une petite fenêtre accessible uniquement aux deux avatars communiquant. Nous avons mis en place un troisième *chat* réunissant les avatars et des individus extérieurs à la plateforme.





Les forums MMO, MMORPG, MOBA > Second Life > SL - Forums annonces > SL - Forum annonces Sim / Club / Events > Disorder Screen Control

Tous les forums de JeuxOnLine

Répondre

Disorder Screen Control

Partager | Outils de la discussion

luh
Chevalier / Dame

Disorder Screen Control

Les 24 et 25 Juin, de 20h à 2h,
à l'occasion du festival Futur en Seine,
prenez le contrôle de deux espionnes infiltrées dans la soirée Discontrol Party de Samuel Bianchini.

Pour participer, deux rendez-vous possibles :

- sur Second Life
où vous pourrez missionner les espionnes et observer en temps réel la réalisation de vos indications
http://maps.secondlife.com/secondlif...ex/34/202/1489

- à la Gaîté Lyrique
3 rue Papin, Paris 3e, metro Réaumur-Sebastopol
14e/tarif adhérents 11e
http://www.gaite-lyrique.net/program...ontrol-party-1
http://www.gaite-lyrique.net/program...ontrol-party-2

Pour en savoir plus : http://www.futur-en-seine.fr/fiche/d...een-control-2/

Figure 139 : *Disorder Screen Control*, les performeuses arpentent les couloirs vides de la Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini, 2011.

Figure 140 : *Disorder Screen Control*, capture écran de l'annonce postée sur un forum le 20 juin 2011.

remonter la phrase dans la page de communication. Cette phrase apparaît sous la forme suivante :

> Camera [1 ou 2] dit : [message].

Nous doublons ce système, afin de dédier un *chat* à chaque performer[177]. Sur chaque page, l'ensemble de la conversation est visible. L'aspect dédié de la page concerne la nomenclature de prise en compte des phrases inscrites : la première page précède les phrases de la mention « camera 1 », la seconde, de la mention « caméra 2 ». Ainsi, dans le flux global, chaque émetteur et destinataire est identifié.

Fiction, jeu et performance

Les échanges *chat* sont triés par caméra et affichés au sein de la plateforme, sous l'écran auquel ils sont relatifs. L'intégralité des échanges est également rendue publique par projection sur l'un des écrans de la salle de concert. Un écran adjacent est dédié à une visualisation de la plateforme. Nous reprenons ici l'enjeu de transparence de *Discontrol Party* mais cette transparence dénonce le jeu d'espionnage et le fait basculer dans la fiction.

« C'est et ce n'est pas ce que ça a l'air d'être »

Une distance fictionnelle est dès lors instaurée. Les espionnes n'ont rien d'*incognito*. Au contraire, notre présence dans la salle de concert est remarquée car notre attitude se distingue de celle des autres participants[178]. Notre centre d'attention est focalisé non sur la scène et les concerts mais sur quelque chose échappant aux personnes qui nous entourent. La lenteur de nos déplacements surprend. Notre statut au sein de la soirée ne peut être rattaché ni à celui des musiciens, ni à celui des techniciens.

---

[177] Pour la caméra 1, la page dédiée est accessible à l'adresse :
<http://www.claxiz-games.com/dsc/conversations/index_cam1.php?currentConversation>
pour la caméra 2 :
<http://www.claxiz-games.com/dsc/conversations/index_cam2.php?currentConversation>

[178] Dans son témoignage publié sur le site de la Gaité Lyrique, un spectateur parle d' « énigme » nous concernant : <http://www.gaite-lyrique.net/magazine/article/disorder-screen-control-soiree-sous-surveillance>. La vidéo compte-rendu de la performance permet de visualiser ce phénomène : <http://vimeo.com/38555724>.

Figure 141 : *Disorder Screen Control*, les deux performers dans la salle de concert de la Gaité Lyrique.
Photographie : Samuel Bianchini, 2011.

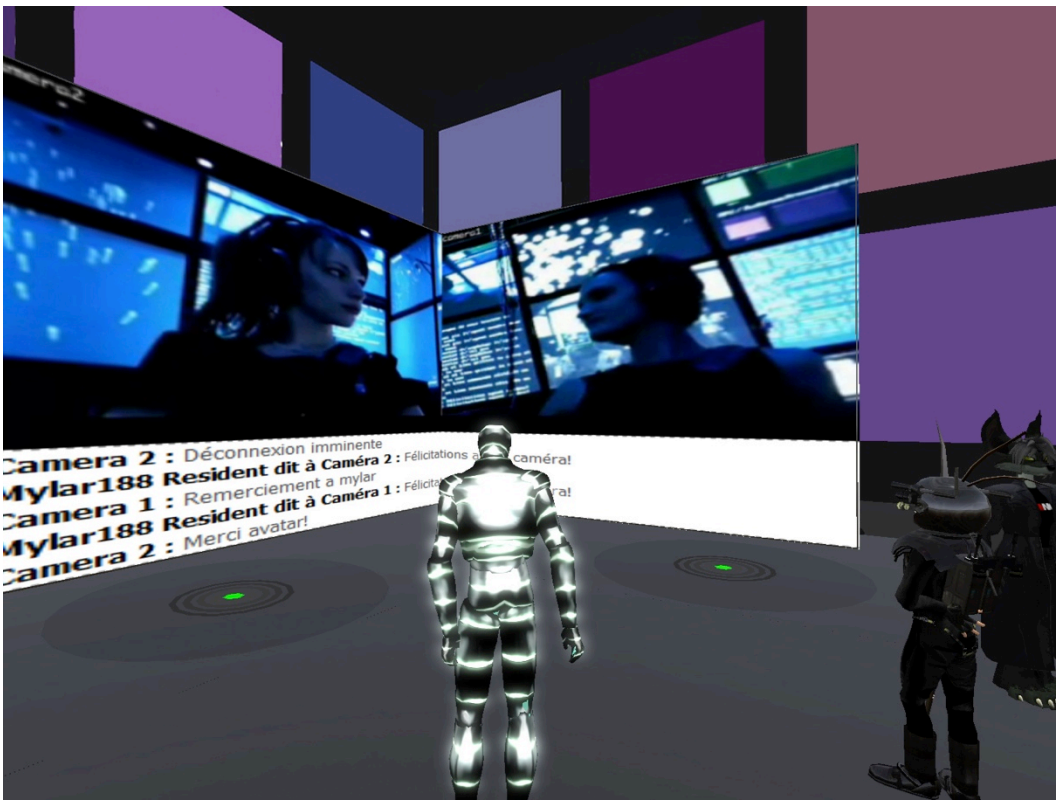


Figure 142 : *Disorder Screen Control*, vue depuis la plateforme *Second Life*. Avatars face aux deux écrans retransmettant les vidéos des « espionnes ».
Capture écran : Mylar, aka Vincent Lévy, 2011.

Notre démarche se situe entre l'incarnation d'une fiction et la réalisation d'un protocole. Il s'agit de donner une existence actuelle et tangible à une entité ambiguë : l'avatar. Le protocole repose sur la mise en place du système de communication entre la plateforme 3D et nos terminaux mobiles. Pendant l'événement lui-même, il a consisté à répondre aux indications transmises par les avatars. Cet exercice nécessite une mise en suspens de l'intentionnalité propre au profit de l'interprétation des indications émises depuis la plateforme.

Pour la bonne lisibilité du dispositif du point de vue des avatars, nous avons utilisé le champ lexical de l'espionnage dans la communication et les invitations relatives à l'événement[179]. Nous avons insisté sur ce jeu de rôle, et ainsi jeté un trouble sur la nature de notre présence : celle-ci relève à la fois d'un enjeu fictionnel et réel, tant aux yeux des avatars que des spectateurs des concerts. Pour ces derniers, nous sommes tout d'abord identifiées comme membres de l'équipe technique, du fait que nous accédons régulièrement à la régie sur la scène. Pourtant notre attitude dénonce cette appartenance. Pour les avatars, le contexte de la plateforme oriente vers une lecture relevant de la fiction. C'est l'expérimentation qui leur permet de constater l'aspect concret de la démarche.

Ce dédoublement entre réel et fiction reprend le dédoublement de l'avatar. L'avatar couple une représentation 3D dynamique à un sujet préexistant. Il est souvent à la fois intégré à une fiction et supports de relations intersubjectives actuelles[180]. Nous sommes doubles à notre tour : manifestations incarnées de présences et regards distants. La qualité de cette manifestation peut être évaluée selon des critères établis à partir des regards pour lesquels elle se joue. Sommes-nous à même de rendre sensible, d'une part, aux participants de la soirée la présence d'un hors-champ, et de l'autre, aux visiteurs de la plateforme 3D la possibilité d'agir dans l'espace tangible ? Réalisons-nous l'incarnation, au sens fort, de l'avatar ? Il s'agit de « donner chair,

---

179 Cette terminologie est adoptée dans les e-mails d'invitation, sur les forums spécialisés et sur les réseaux sociaux où nous annonçons l'événement à destination d'une participation depuis la plateforme 3D.

180 Sur l'avatar dans les communautés de *Role Play* (jeu de rôle), voir Fanny Georges, *Les profils utilisateurs du web 2.0*, Paris, Ed. Questions théoriques, 2010, « Dialogues vidéo-Ludiques » dans Tony Fortin, Philippe Mora et Laurent Tremel, *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'harmattan, 2005, et « Les sociabilités » dans Mélanie Roustan, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'harmattan, 2003.

Isolée au milieu de la foule, je suis l'espionne. Je suis vos yeux et vos mains, avatars. Comme pour l'illustrer, depuis Second Life, Mylar envoit l'indication : « Caméra 1, touchez les gens de votre main en déam-bulant. » Je m'exécute. Les corps s'écartent à mon contact, considéré comme intrusif ou mal interprété. Nous partageons le même espace mais nous sommes mû par des intentions distinctes. Les miennes ne m'appartiennent plus. Attentive aux frémissements de l'espace numérique, la rencontre avec les êtres de chair, réunis pour danser et profiter des concerts, semble compromise. Je suis l'altérité, incarnation de la technologie qui isole et réuni à la fois, dans le même mouvement. Pour deux soirs, je suis une passerelle, entre physique et numérique.

Agent - Caméra n°1

Figure 143 : *Disorder Screen Control*. «Caméra 1, touchez les gens de votre main en déambulant » ; vidéogramme central : Mohamed Megdoul ; colonne de droite : vidéogrammes de la caméra embarquée ; texte manuscrit, 2011.

c'est-à-dire *carnation* et visibilité, à une absence, dans un écart infranchissable avec ce qui est désigné[181] ».

Le désigné, ici, est l'avatar absent : le spectateur dont la place n'est pas permise par le dispositif de surveillance. Nous sommes l'image re-matérialisée, réincarnée des avatars. Notre jeu de rôle et la dimension fictionnelle de cette performance résultent d'un devenir image dans lequel nous nous engageons. « C'est cela incarner, c'est devenir une image[182] » indique Marie-Jozé Mondzain. Mais pas n'importe quelle image. Elle distingue l'image incarnée de l'image incorporée :

> Dans l'incorporation, on ne fait plus qu'un, dans l'image incarnée se constituent trois instances indissociables : le visible, l'invisible et le regard qui les met en relation[183].

Cette triple instanciation de l'image structure notre performance. Mais c'est aussi de la structure de l'avatar lui-même dont nous réalisons ici une métonymie.

Le toucher de l'avatar

L'avatar couple un sujet à une représentation 3D dynamique agissant et valant pour soi sur une plateforme dédiée. Au sein de la plateforme, l'avatar est le médium de relations avec des créatures semblables[184]. Cette relation actuelle est souvent construite au sein d'un contexte fictionnel[185]. Les investissements émotionnels et

---

181 Marie Jozé Mondzain, *L'image peut-elle tuer ?*, Montrouge, Bayard, 2002, p. 37.
182 *Ibid.* p. 36.
183 *Idem*
184 La définition précédente exclut les *bots* ou *png* (png ou pnj : personnage non joueur, *gamer* en anglais), représentations animées par une intelligence artificielle. Pour une étude approfondie de l'avatar, nous renvoyons au travail de Etienne Armand Amato, et en particulier au chapitre 12 de sa thèse de doctorat : « Le réseau et l'avatar : intersubjectivités », in *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat soutenue à l'Université Paris 8 en 2011, pp. 303-353.
185 Cet aspect fictionnel est particulièrement fort dans le cas des MMORPG (jeux massivement multi-joueurs en ligne). Il est moins important sur la plateforme *Second Life* où cohabitent des avatars dont l'identité de leur joueur est connue (il s'agit en particulier de créateurs) et d'autres rattachés à diverses communautés. Sur trois communautés emblématiques de *Second Life*, voir le documentaire *The Cat, the Reverend and the Slave* réalisé par Alain Della Negra et Kaori Kinoshita en 2009 (sortie en salles : 2010).

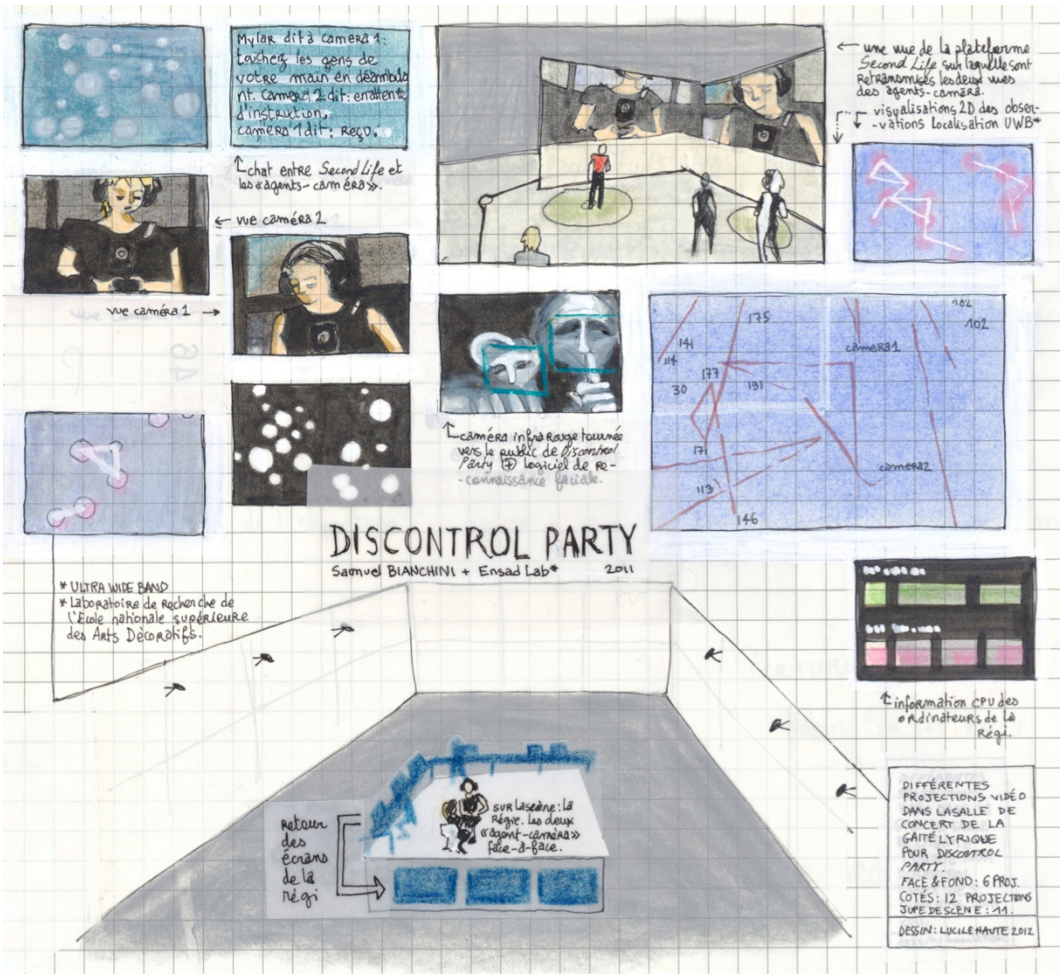


Figure 144 : *Disorder Screen Control*, dessin de l'installation *Discontrol Party* de Samuel Bianchini, technique mixte sur papier, 2012.

temporels peuvent être spectaculaires[186]. L'un des enjeux de notre performance est d'interroger ce qui nous lie à l'avatar. Notre protocole consiste à occuper sa place. Nous renversons le rapport et devenons des entités agissant pour les avatars dans un espace d'une matérialité autre. Comprendre l'avatar, ici, c'est le prendre en soi et être pris par lui. Les avatars nous touchent dès lors qu'ils acceptent de jouer le rôle de marionnettiste. L'expérience corporelle qui en découle est une mise à distance et une observation de la scène au moment où elle se joue. Nous sommes plongées, immergées dans un environnement mais pourtant attentives à des indications provenant d'un autre espace. La métaphore de l'agent double retrouve ici sa pertinence.

Réaliser le toucher de l'avatar était un fantasme : celui de concrétiser des actions a priori limitées au domaine labile et non circonscrit de l'espace numérique. C'est poser la question de la matérialité de l'Internet et de l'imaginaire d'un passage depuis la sphère immatérielle et ubiquitaire vers son incarnation. C'est glisser du paradigme de la réalité virtuelle à celui de réalité augmenté[187]. Ces deux termes renvoient à deux conceptions et deux modes d'habitation de l'espace numérique. La prise en compte de l'expérience corporelle de l'utilisateur prend le pas sur le champ des possibles accessibles seulement à travers l'écran. Il s'agit pour nous de prendre acte de ce moment charnière. Fortes chacune d'une expérience dans les espaces 3D[188], nous étions particulièrement sensibles aux limitations du champ d'action de l'avatar. Les relations intersubjectives entretenues à long terme sur la plateforme *Second Life* peuvent laisser un gout d'incomplétude, mais c'est la relation à l'avatar lui-même qui nous a particulièrement intéressées. Il est à la fois support de projection, médium de communication et outil de création[189].

---

[186] Sur l'addiction aux plateformes 3D et MMORPG, et plus généralement le cyberaddiction, voir notamment : *Qui a peur des jeux vidéo ?* Serge Tisseron, Isabelle Gravillon, Paris, Albin Michel, 2008, et *Psychopathologie des addictions*, Jean-Louis Pedinielli, Georges Rouan, Pascal Bretagne, Paris, PUF, 2000 (2nde édition).

[187] Les dispositifs dits de « réalité augmentée » répondent à un modèle alternatif à la « réalité virtuelle », dissociant espace numérique (souvent immersif) et espace tangible. Il s'agit au contraire d'établir une porosité entre les deux et d'*augmenter* l'environnement par surcouche informationnelle, rendue accessible la plupart du temps au moyen d'un terminal mobile connecté au réseau Internet.

[188] Celle-ci est particulièrement intense pour Claire Sistach qui a réalisé une immersion sur le jeu Word of Warcraft et en a retracé l'épopée sur un blog : <http://trip-in-wow.blogspot.fr/>

[189] La spécificité de la plateforme *Second Life* est liée à l'absence de contexte fictionnel imposé. Des imaginaires propres peuvent s'y cristalliser. Se créent ainsi des communautés thématiques.

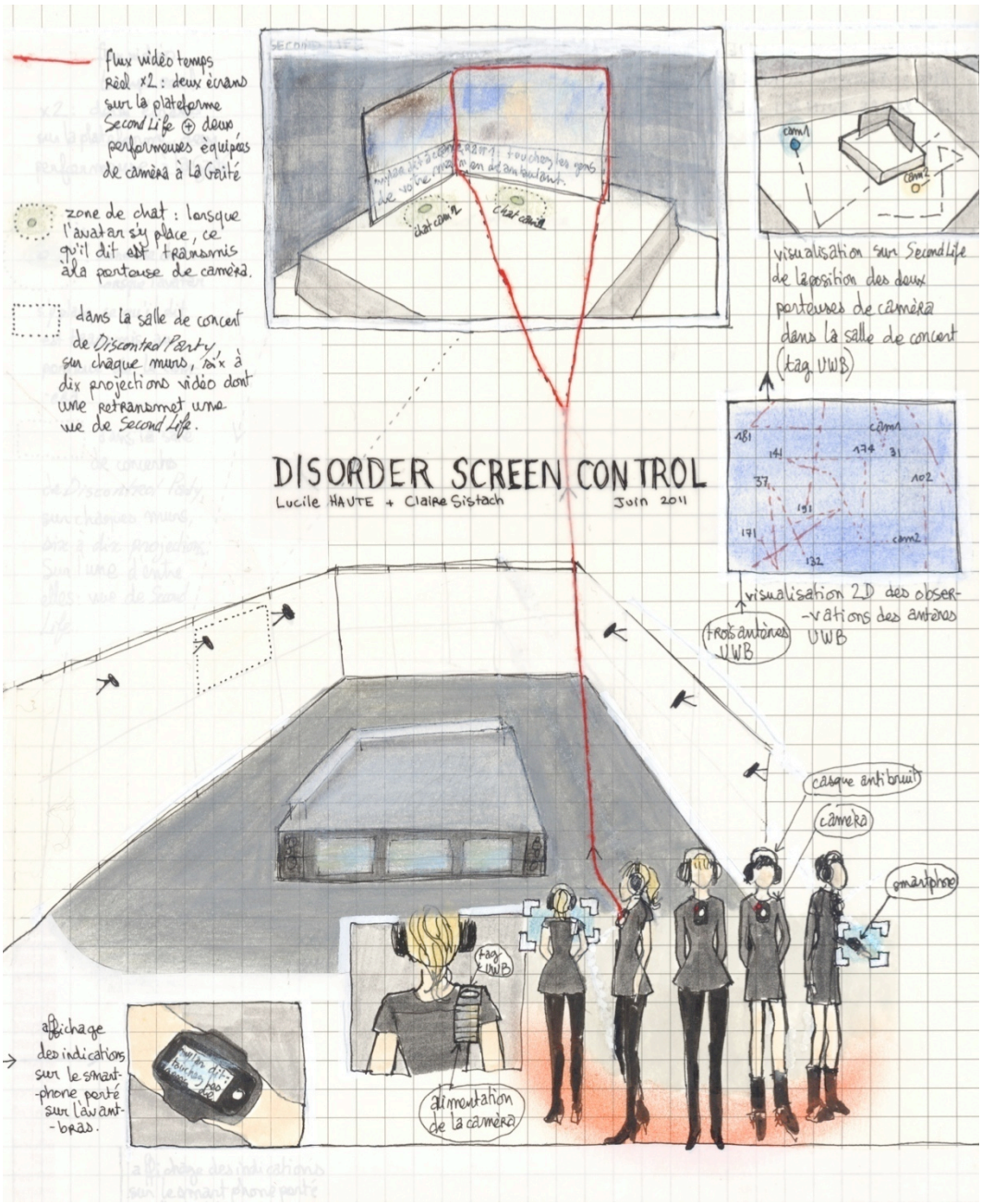


Figure 145 : Disorder Screen Control, technique mixte sur papier, 2012.

L'avatar à l'écran occupe une place centrale. C'est par son intermédiaire que l'on perçoit et est perçu. C'est autour de lui que se noue l'entrelacs des regards. Comme le masque de l'acteur, l'avatar joue ce rôle[190]. Si ce n'est que dans le cas des avatars, il n'y a pas de distinction entre acteurs et spectateurs : celle-ci est déplacée au sein même de la structure de l'avatar et de l'appareillage technique (écran, connexion, serveurs distants). L'avatar répond à une esthétique datée et repose sur une ingénierie spécifique. Son objet est de stimuler l'imaginaire. L'expérience ne se cristallise pas sur l'écran mais dans le corps du participant. L'avatar à l'écran est le point de focal où l'on peut voir qu'il n'y a rien à y voir, ni autour ni dernière. Car autour et derrière, tout s'absente au regard (du spectateur) et au jeu (de l'acteur)[191].

Pourtant, depuis cette place, nous, performeuses, voyons. Nous voyons *Discontrol Party*, le drame. Nous sommes hors de l'écran tout en faisant écran. Nous sommes hors de l'écran 3D tout en permettant aux spectateurs des concerts de reconnaître en nous les attitudes et gestuelles asynchrones de personnages de synthèse. La non lisibilité de nos motivations pour la majorité des spectateurs fait de nous, pour ceux qui auront été attentifs à notre présence, des énigmes, venant ajouter à la complexité de l'environnement. Nous sommes doubles : réelles et fictionnelles à la fois, présentes et absorbées par quelque chose d'absent. Le dédoublement résultant d'une attention partagée entre les instructions reçues et notre environnement direct. Nous incarnons un point de vue extérieur tout en étant immergées. Cette place duelle permet de porter un regard spécifique sur l'événement, un regard augmenté par la prise en compte d'un autre pan de réalité, simultané et extérieur. Celui-ci permet une navigation immersive dans les strates sémantiques d'un environnement complexe. Seul ce regard est à même d'embrasser *Discontrol Party*.

---

[190] Pour une approche phénoménologique de l'analogie entre le masque de l'acteur et l'avatar, voir Jean-François Ballay, « Disparition de l'acteur et "chair" des masques : de la scène à la synthèse d'images » dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives*, Presses universitaires de Rennes et presses de l'université du Québec, 2012.

[191] Voir Jean-François Ballay, « Disparition de l'acteur et "chair" des masques : de la scène à la synthèse d'images », dans *Pratiques performatives*, Josette Féral (dir.), Presses de l'Université du Québec / Presses universitaires de Rennes, p. 192.

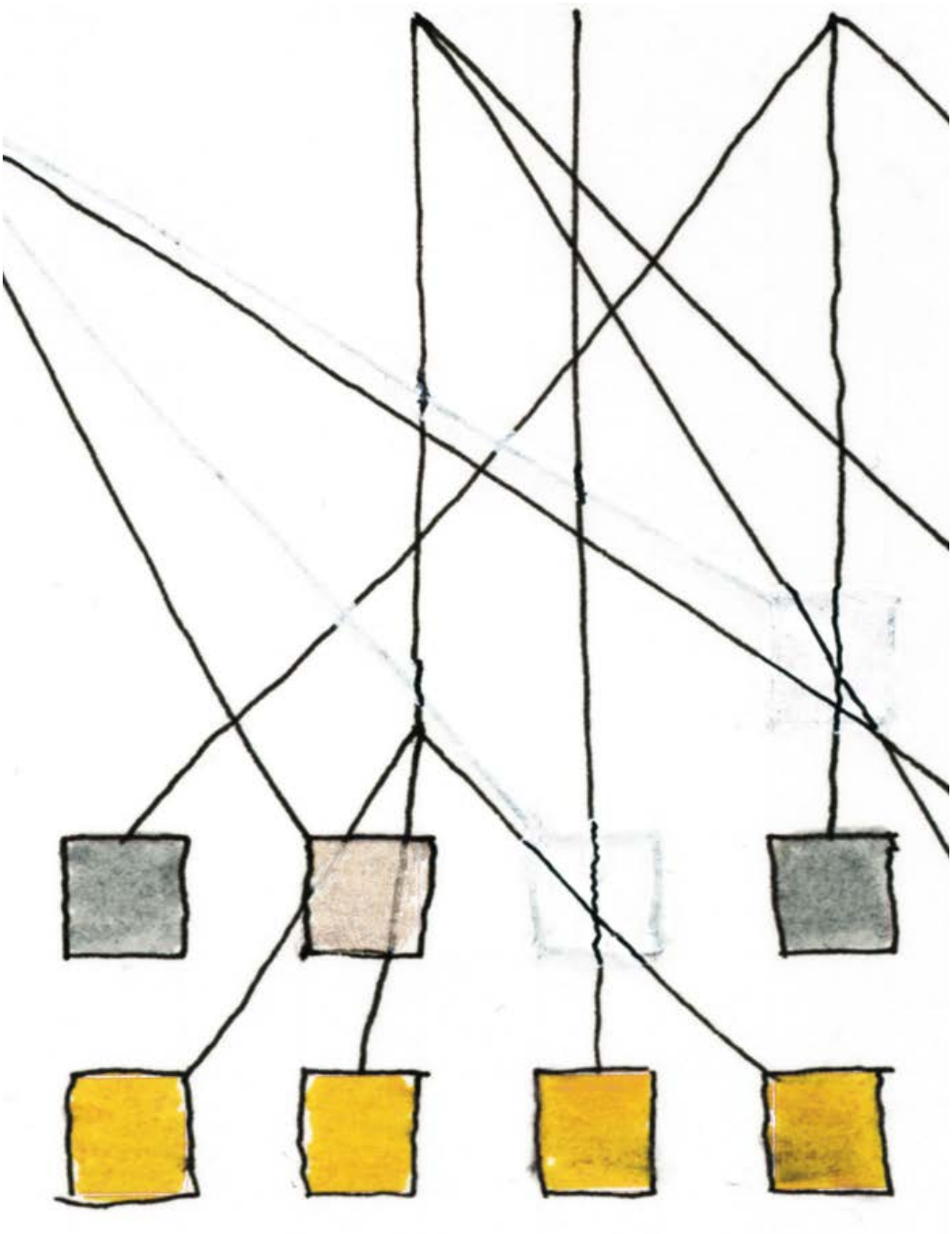


Figure 146 : ramification, détail d'une légende pour *Le toucher de l'avatar*. 2013.

Le jeu de dédoublement, de poupées russes avec les avatars, permet un mode d'habitation spécifique du dispositif *Disontrol Party*. Notre performance a été conçue en réponse à un contexte dont nous avons suivi les étapes-réalisation. Aborder le dispositif sous ses enjeux politiques nous amène à identifier les places assignées aux participants. Nous avons tenté d'inventer, à travers cet ordonnancement, une nouvelle place. Celle-ci est hybride et résulte du couplage corps-image-machine de l'avatar. La performance, dès lors, consiste à occuper cette place, à incarner ce dédoublement immersif-réflexif.

Tout à la fois extensions, augmentations, modèles contraignants ou semi-matérialisations d'un imaginaire, les images contribuent à l'avènement de nouveaux corps complexes, hybrides composés de corps hétérogènes. Ceux-ci, dispersés sur des territoires distants participent d'une agrégation temporaire dont résulte un temps partagé, une synchronisation. Notre engagement dans un tel couplage n'est pas sans réciprocité. Implique-t-il, pour reprendre les termes de Bernard Andrieu, une modification de notre schéma corporel ? « L'incorporation de la technique transcorpore le sujet en l'impliquant dans le fonctionnement de son schéma corporel. »[192] Cette incorporation de l'avatar nous a permis de devenir chacune image (incarnée) des avatars mais aussi les faiseuses d'images (vidéo) de la soirée à destination de la plateforme. Se sont rencontrées ici différentes intentionnalités au sein des deux corps hybrides que nous cristallisons. Le rapport de force entre contexte festif et système de surveillance opère comme une métonymie : la production d'un sujet par son environnement est à l'œuvre. Nous sommes habitées par le dispositif que nous habitons.

L'enjeu de la performance *Disorder Screen Control* était pour nous d'apprendre quelque chose relativement au rapport à l'avatar. Nos spectateurs et participants ont apporté des regards complémentaires sur l'événement. Il s'agit ci-après de revenir sur les trois points de vue possibles, depuis la salle de concert, depuis la plateforme ou enfin celui des deux performeuses, et d'en analyser les enjeux. Où est-ce que *ça* performe ?

---

[192] Bernard Andrieu, *Les avatars du corps*, *op.cit.*, p. 60

Figure 147 : *Disorder Screen Control*, les deux « espionnes » dans la salle de concerts.
Photographies : Samuel Bianchini, 2011.

Multiplicité des destinataires

Les personnes qui ont assisté à la performance depuis la Gaîté Lyrique ont peu été prises en compte lors de la conception. Ce n'est pas à elles que la performance était adressée. En premier lieu, malgré le peu d'informations données et la concurrence du contexte en termes de sollicitations, nous avons récolté quelques retours positifs dans la reconstruction du sens de nos actions. Parmi ces retours plus ou moins formels (échanges verbaux le soir même ou quelques jours après les deux soirées, e-mail amicaux), l'un d'entre eux s'est constitué en témoignage :

> Au rythme des vibrations électroniques de Bass Jog et Krikor, je déambule au milieu des écrans où scintillent des graphiques géométriques. Entre les danseurs agités, je croise une silhouette féminine s'avançant dans la foule d'un pas lent et régulier. Chacun s'efface à son approche. Tenue noire, casque anti-bruits, boîtier technologique sur le buste, elle parait absorbée par une impérieuse mission qui suspend tout autre priorité. Quel est son rôle ? Fait-elle partie de cet improbable dispositif ? Soudain, elle se fige, consulte l'interface tactile fixée à son avant-bras, puis change de direction. Peu après, je remarque une autre femme identiquement harnachée. Elle aussi œuvre, indifférente au projecteur du caméraman qui la suit. Je m'habitue à leur énigme. Bien plus tard, une ligne de discussion sur un écran m'arrête : "Agent caméra 2, tournez à gauche et filmez un danseur", "Agent caméra 1, stop". Tout s'éclaire. D'invisibles spectateurs gouvernent ces deux intrigantes pour satisfaire leur vision ! [193]

Ces quelques lignes mettent en exergue la concurrence entre les différentes sollicitations. Le narrateur indique qu'il était d'abord là pour les concerts (les « vibrations électroniques de Bass Jog et Krikor ») et rend compte d'une certaine hypnose par le caractère spectaculaire de la scénographie de *Discontrol Party* (« des écrans où scintillent des graphiques géométriques »). L'apparition asynchrone de l'une des performeuses a focalisé son attention et formalisé une énigme. Jusqu'à ce

[193] Participant présent à la Gaîté Lyrique le samedi 25 juin pour *Discontrol Party*, entre 23h et 2h. Témoignage publié sur le site de la Gaité Lyrique : <http://www.gaite-lyrique.net/magazine/article/disorder-screen-control-soiree-sous-surveillance>

Figure 148 : *Disorder Screen Control*,
l' « agent-caméra 1 » déambule dans la salle de concert et touche les personnes qu'elle croise de sa main.
Vidéogrammes : Ulysse Fiévé, 2011.

point, les différents retours que nous avons réunis convergent. Le plus souvent, l'énigme s'est effacée aussi rapidement qu'elle avait surgit et l'attention s'est reportée vers l'immersion sensorielle proposée par les concerts et l'environnement visuel.

Ce témoin au contraire a quitté l'immersion sensorielle pour une focalisation sur un individu singulier. Il a ensuite fait l'effort de réunir les indices présents autour de lui : une seconde performeuse, leurs tenues et accessoires, l'écran retransmettant une vue de *Second Life*, les indications projetées. Ce véritable travail d'investigation lui a demandé de faire abstraction du contexte, de s'en extraire et d'isoler des éléments singuliers pour reconstruire du sens.

Cette démarche anti-immersive a opéré par mimétisme dans les différents plans de la performance. Sur la plateforme *Second Life*, l'immersion projective à travers l'avatar a elle aussi été contrariée. Parmi les participants avatars, quelques uns étaient connus (nous savons qui manipule l'avatar) tandis que d'autres non, qui étaient venus par curiosité suite à la communication faite sur des forums spécialisés et via des groupes sur *Second Life*. Parmi le premier groupe, nous avons sollicité quelques retours. Ceux-ci sont de différentes nature et ampleur. Nous retenons le témoignage de Mylar.

> J'ai participé à la *Discontrol Party* à travers mon avatar Mylar, sur *Second Life*. Nous étions réunis dans une salle reproduisant celle de la Gaîté Lyrique où nous profitions de la retransmission des concerts. Au centre de l'espace virtuel, deux écrans nous permettaient d'espionner les convives réunis rue Papin à travers les yeux de deux Agents-Caméra. Ces espions infiltrés répondaient aux indications que nous leur donnions. Cette double traversée d'écran, pour m'"incarner" dans la soirée sous la forme d'Agent-Caméra, m'a permis d'interférer sur la réalité alors qu'elle-même interférait avec mon monde virtuel. Une expérience jouissive en somme, où l'on abuse volontiers du pouvoir que ce contrôle nous donne. [194]

[194] Vincent Levy a.k.a. Mylar, présent sur *Second Life* le samedi 25 juin, entre minuit et 1h30.
Témoignage publié sur le site de la Gaité Lyrique :
<http://www.gaite-lyrique.net/magazine/article/disorder-screen-control-soiree-sous-surveillance>

ARTICLE

DISORDER SCREEN CONTROL : SOIRÉE SOUS SURVEILLANCE

MARDI 5 JUILLET 2011 Tags: *corps numérique, performance, spectacle interactif, scène numérique*

PARTAGER

LA SEMAINE DERNIÈRE À LA GAÎTÉ LYRIQUE, VOUS ÉTIEZ DANS LA GRANDE SALLE OU PEUT-ÊTRE SUR SECOND LIFE, MAIS PROBABLEMENT PAS LES DEUX À LA FOIS. RETOUR SUR UN DES DISPOSITIFS DE LA SOIRÉE DISCONTROL PARTY À TRAVERS LES RÉCITS DE 3 PROTAGONISTES POUR COMPRENDRE QUI FAISAIT QUOI OU QUI FAISAIT FAIRE QUOI À QUI.

Soirée Discontrol Party à la Gaîté lyrique
© Benjamin Boccas pour Futur En Seine 2011

« Au rythme des vibrations électroniques de Bass Jog et Krikor, je déambule au milieu des écrans où scintillent des graphiques géométriques. Entre les danseurs agités, je croise une silhouette féminine s'avançant dans la foule d'un pas lent et régulier. Chacun s'efface à son approche. Tenue noire, casque anti-bruit, boîtier technologique sur le buste, elle parait absorbée par une impérieuse mission qui suspend tout autre priorité. Quel est son rôle ? Fait-elle partie de cet improbable dispositif ? Soudain, elle se fige, consulte l'interface tactile fixée à son avant-bras, puis change de direction. Peu après, je remarque une autre femme identiquement harnachée. Elle aussi œuvre, indifférente au projecteur du caméraman qui la suit. Je m'habitue à leur énigme. Bien plus tard, une ligne de discussion sur un écran m'arrête : "Agent caméra 2, tournez à gauche et filmez un danseur", "Agent caméra 1, stop". Tout s'éclaire. D'invisibles spectateurs gouvernent ces deux intrigantes pour satisfaire leur vision !»

Participant, présent à la Gaîté Lyrique le samedi 25 juin pour DISCONTROL PARTY, entre 23h et 2h

La soirée depuis Seconde Life

« J'ai participé à la Discontrol Party à travers mon avatar Mylar, sur Second Life. Nous étions réunis dans une salle reproduisant celle de la Gaîté Lyrique où nous profitions de la retransmission des concerts, tandis que nos murs changeaient de couleur selon ce qui se déroulait dans la soirée. Au centre de l'espace virtuel, deux écrans nous permettaient d'espionner les convives réunis rue Papin à travers les yeux de deux Agents-Caméra. Ces espions infiltrés répondaient aux indications que nous leur donnions. Cette double traversée d'écran, pour m'"incarner" dans la soirée sous la forme d'Agent-Caméra, m'a permis d'interférer sur la réalité alors qu'elle-même interférait avec mon monde virtuel. Une expérience jouissive en somme, où l'on abuse volontiers du pouvoir que ce contrôle nous donne. »

Vincent Levy a.k.a. Mylar, présent sur Second Life le samedi 25 juin, entre minuit et 1h30

Agents : Lucile Haute et Claire Sistach
© Laurent Hini

« Isolée au milieu de la foule, je suis l'espionne. Je suis vos yeux et vos mains, avatars. Comme pour l'illustrer, depuis Second Life, Glandex envoie l'indication : "Caméra 1, touchez les gens de votre main, en déambulant." Je m'exécute. Les corps s'écartent à mon contact, considéré sans doute comme intrusif ou mal interprété. Nous partageons le même espace mais nous sommes mû par des intentions distinctes. Les miennes ne m'appartiennent plus. Attentive aux frémissements du virtuel, la rencontre avec les êtres de chair, réunis pour danser et profiter des concerts, semble compromise. Je suis l'altérité, incarnation de la technologie qui isole et réuni à la fois, dans le même mouvement. Pour deux soirs, je suis une passerelle entre physique et virtuel. »

Agent caméra 1

La performance en réalité mixte et participative DISORDER SCREEN CONTROL a été réalisée par Lucile Haute et Claire Sistach les 24 et 25 juin 2011, à La Gaîté Lyrique et sur Second Life, en collaboration avec DISCONTROL PARTY de Samuel Bianchini.

Figure 149 : *Disorder Screen Control*, publication de trois points de vue sur la performance sur le site de la Gaité Lyrique – 2011.

La première ligne dissipe toute l'ambiguïté fictionnelle que nous avions constatée dans *Inter Screen* lorsque les avatars s'expriment à la première personne. Elle replace le narrateur en tant que sujet humain. Pour autant, la place de l'avatar, centrale, est mise en avant. Il est le médium de l'expérience. Les phrases suivantes se veulent descriptives du dispositif et se caractérisent par un passage du « je – Mylar – avatar de Vincent Lévy » au « nous – les avatars présents sur la plateforme ». La première personne réapparait ensuite pour qualifier d' « incarnation » la relation « Mylar – espionnes présentes dans la soirée ». Le « on » final reste équivoque quant à savoir s'il désigne l'avatar Mylar ou l'individu Vincent Lévy. Par effet ricochet, il rend équivoque aussi la relation qualifiée d' « incarnation » : s'agit-il de celle entre Mylar et les espionnes présentes dans la soirée ou bien de celle de Vincent Lévy à l'avatar Mylar et à travers lui aux espionnes présentes dans la soirée ? Cette expérience de mise en abîme interroge l'immersion dans l'environnement 3D. Nous provoquons ici un retour du hors-champ de l'avatar, à savoir : sa partie physique, extérieure à la fiction mise en œuvre dans l'espace simulé.

Pour conclure sur les différentes perceptions proposées vis-à-vis de notre performance, nous indiquons que chacune d'entre elles était accessible depuis l'espace où se déroulait l'événement. En effet, deux postes avaient été aménagés à la Gaité Lyrique, à l'extérieur de la salle de concert et à l'attention des visiteurs. Ces deux postes étaient connectés à la plateforme Second Life *via* un avatar « public ». Une médiatrice était présente pour palier aux difficultés éventuelles[195]. L'ailleurs de la salle de concert était ouvert de l'autre côté de ses portes même, dans le foyer de la Gaité Lyrique. La confidentialité de notre performance n'était qu'apparente. Tout était réuni pour en permettre une lisibilité complète. Les perceptions fragmentaires se rejoignaient en une compréhension globale des actions en cours.

[195] Sur l'importance de la présence humaine pour palier aux difficultés face aux médias non habituels à l'expérimentateur, voir notre article avec François Garnier sur la plateforme Real Extend à l'occasion de la foire d'art contemporain de Berlin en 2012 : « Virtual Gallery Weekend Berlin : An online shared spaces experimentation dedicated to Contemporary Art », dans Michael Gardner, Francois Garnier, Carlos Delgado Kloos (ed.), *Proceedings of 2nd European Immersive Education Summit Paris 2012*, Universidad Carlos III de Madrid, Departamento de Ingeniería Telemática, Madrid, Spain, <http://europe.immersiveeducation.org/node/99>

Figures 150 et 151 : *Disorder Screen Control*, poste d'accès connecté à la plateforme *Second Life* via un avatar disponible pour les visiteurs de la Gaité Lyrique.
Photographie : Roger Folliard, 2011.

Un vécu en première personne de l' « être-avatar »

> Les médiations numériques de soi sont à la fois des constructions de l'esprit, et le produit d'un processus de négociation avec l'interface. La spécification de la CMO [Communication Médiée par Ordinateur] est l'intervention d'une représentation numérique interactive, qui représente sa source dans la communication intersubjective[196].

La place que nous nous étions ménagée au sein du dispositif *Disorder Screen Control* était celle d' « avatar des avatars ». Il s'agissait d'éprouver, depuis son autre point, le lien à l'avatar. En inversant le jeu de poupées russes du sujet à sa représentation, nous nous sommes mises à l'épreuve de cette relation. Nous avons mis en jeu en les renversant les assignations physiques et subjectivistes de l'un à l'autre.

Les actions de la « représentation numérique interactive » manifestent l'existence voire l'intentionnalité de sa source. Nous adoptons le terme d' « assignation » pour qualifier ce lien. L'anthropomorphisme de l'avatar le met en question de manière spécifique. Il convoque les rapports de masque, de personnage, de poupée ou de marionnette[197]. L'univers visuel de l'avatar dissocie explicitement le monde réel de l'imaginaire de la plateforme 3D et induit une distance plus importante que ne ferait un profil sur réseau social[198]. L'avatar comme le profil sont porteurs d'un double rapport : réflexif et centrée sur soi d'une part, pour la construction d'une représentation de soi ; intégrant le regard des autres et du Système dans l'image de soi d'autre part, pour la construction d'une identité numérique[199]. L'avatar, par rapport au profil, oriente la construction de la représentation de soi davantage vers un jeu de

---

196 Fanny Georges, *Identités virtuelles*, op. cit., p.70.
197 Voir notamment Jean-François Ballay, « Disparition de l'acteur et "chair" des masques : de la scène à la synthèse d'images », dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives*, Presses universitaires de Rennes et Presses de l'université du Québec, 2012, pp. 187-215.
198 « Les utilisateurs de CMO [communication médiée par ordinateur] n'ont parfois plus conscience que le logiciel introduit une couche d'information entre eux-mêmes et leur entourage. La médiation est perçue comme naturelle. À l'inverse de la CMO, les jeux vidéo semblent accroître la distance entre le joueur et son personnage. » Fanny Georges, *idem*, p. 60. La forte dimension sociale et l'absence de cadrage fictionnel fixe, propres à la plateforme *Second Life*, en font un jeu vidéo très spécifique. La distance entre le personnage-avatar et soi n'est pas aussi évidente que dans d'autres jeux où le personnage en question serait d'une nature radicalement différente (elfe, voiture, gangster).
199 Fanny Georges, *ibid.*, p.70.

Figure 152 et 153 : réversibilité du rapport du modèle à son image, devenir la marionnette de la marionnette.
Capture écran sur *Second Life* (2014) et photographie de Laurent Hini (2011).

poupée dans sa dimension narcissique, projective et d'autorité[200]. La performance *Disorder Screen Control* a pris en compte ces rapports de pouvoir et s'inscrit sur ce point dans la filiation de plusieurs performances que nous abordons ci-après.

L'installation *Inter Screen* a été problématique du point de vue de l'assignation (*qui* ou *qu'est-ce qui* parle ?) et de l'assignation réciproque (je reconnais que *ça me* parle puisque je réponds). Ce problème s'est cristallisé sur l'acceptation ou non de la proposition par le public, c'est-à-dire leur participation ou leur non participation. La performance *Disorder Screen Control* n'a pas abordé cette question de front. L'assignation réciproque qui a été l'aboutissement d'*Inter Screen* était le point de départ de *Disorder Screen Control*. Nous avons d'abord reconnu que « *ça* nous parle », avant d'observer ce que *« ça raconte* ».

Notre protocole répondait à une certaine définition de l'avatar, issue du sens sanscrit : la forme que prennent les dieux pour visiter le monde des hommes. Nous en conservons le principe d'une forme valant et agissant pour soi dans un monde d'une matérialité et d'une temporalité autre. Pour autant, cette forme contrôlée à distance relève aussi de la marionnette. Devenir, pour deux soirs, la marionnette réincarnée des marionnettes digitales, ainsi peut être formulé notre projet. Le protocole de la performance a réorganisé les intentionnalités par rapport à l'agencement institué par le système de communication. La nôtre a été mise en suspens pendant la performance, alors que nous répondions aux consignes données par les avatars depuis la plateforme. Ce faisant, nous répondions à la méta-consigne qui organisait la performance même.

Nous avons rencontré un jeu d'emboitement : obéir à une consigne consistant à répondre à d'autres consignes. Le jeu de contraintes qui en découle ainsi que le rôle d'un public participant n'est pas sans faire écho aux performances *Rhythm 0* de Marina Abramovic (1975) ou *Cut Piece* de Yoko Ono (1964-66).

---

[200] Sur l'érotisation du rapport de domination de l'avatar, voir : Shaowen Bardzell et Jeffrey Bardzell, « Docile Avatars: Aesthetics, Experience, and Sexual Interaction in Second Life », dans Linden J. Ball, M. Angela Sasse, Corina Sas, Thomas C. Ormerod, Alan Dix, Peter Bagnall, and Tom McEwan (Editors), *People and Computers XXI – HCI… but not as we know it*, the British Computer Society, 2007.

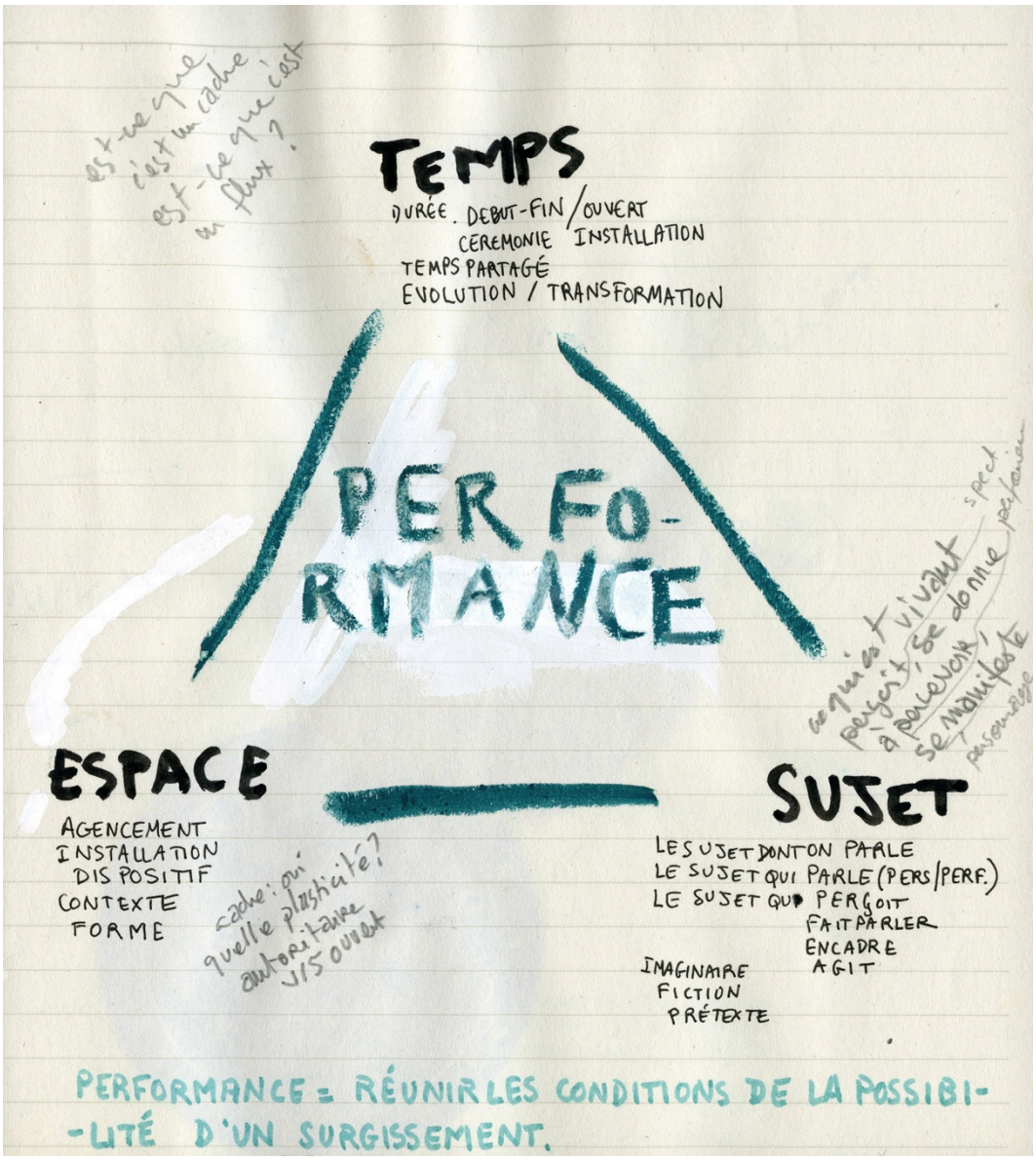


Figure 154 : cadre de la performance, schéma technique mixte sur papier, 2014. Si la performer consiste à réunir les conditions de la possibilité d'un surgissement (dont la nature n'est pas nécessairement prédéfinie), alors le cadre de la performance est l'ensemble des conditions spatiales et temporelles au sein desquelles agissent un ou des sujets (performer, participant) ou bien est agi un sujet (action mise en corps). Le cadre de la performance se fait protocole, partition, consigne, dispositif à occuper, à habiter.

3. Une certaine définition de la performance

Nos expérimentations et analyses nous ont amené à proposer une définition de la performance consistant à construire un cadre et y tenir une place pendant une durée donnée. Elle serait une situation mise à l'épreuve du corps et du temps, ou encore : la mise en corps d'une proposition. La durée d'une performance peut être définie selon différentes modalités. *Touchée manipulée* de Annie Abraham répondait à une durée prédéterminée. Nos séances photos studio du *Toucher de l'avatar* s'achevaient lorsque l'image recherchée était saisie. En ce sens, par la dissociation des temps de conception puis de mise en corps, la performance semble, dans une certaine mesure, rejoindre la « performation » telle que la définit Samuel Bianchini.

> La performation est une action corporelle *en prise* avec un dispositif interactif qui implique de considérer le geste selon son 'appareillage', que ce soit à distance, par contact, en tenant ou en embarquant l'appareil même. [201]

Pour autant, le cadre, tel que nous le concevons, ni le corps-à-corps qu'il induit ne sont pas matériels à priori. Ce cadre peut être de l'ordre de la règle, ou d'un ensemble de consignes et dissocier la performation d'un dispositif de la performance d'un protocole.

[201] Samuel Bianchini, « La performation. Quand faire, c'est dire », dans *L'Ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*, Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Paris, Éd. Hermann, coll. Cultures numériques, 2012, p. 150. Voir également : Samuel Bianchini, « Performance, performativité et informatique. Hypothèse pour un concept : la performation » dans *Libérez les machines. L'imaginaire technologique à l'épreuve de* l'art, Pierre Braun (dir.), Rennes, Ed. Présent composé - Université Rennes 2, 2013, pp. 189-194.

Figure 155 et 156 : *Cut Piece*, Yoko Ono, performance at Yamaichi Concert Hall, Kyoto, 1964. Courtesy : the artist.

La performance comme actualisation d'un protocole – Cut Piece *(1964-1966) et* Rythme 0 *(1975)*

Répétée à plusieurs reprises entre 1964 et 1966[202], la performance *Cut Piece* de Yoko Ono ouvre le champ d'un certain type de performance reposant sur la dissociation de deux volontés propres. La volonté organisatrice rencontre la volonté réalisatrice. La première s'inscrit dans le temps et a rapport à la construction de sens. Elle est mise en puissance sous forme de protocole. Au contraire la seconde n'a à voir qu'avec le temps présent et va consister à se plier à ce protocole. Si ce schème n'est pas éloigné des principes de rôle théâtral, de chorégraphie ou de partition musicale, il se replie sur lui même et acquiert une forme minimaliste dans la performance. Un seul et même corps, celui du performer, se scinde temporellement par la mise en puissance d'une action (écriture du protocole) puis sa réalisation (la performance elle-même).

Les consignes de *Cut Piece* sont les suivantes :

> Le performer est assis sur scène avec une paire de ciseaux placés devant lui. Il est annoncé que les membres du public peuvent venir sur scène – un à la fois – pour découper un petit morceau des vêtements de l'artiste et l'emporter avec eux. Le performer reste immobile durant toute la pièce. La pièce se termine lorsque l'interprète le décide.[203]

Ces indications réunissent les contraintes de temps et de lieu (installation sur une scène, durée à la discrétion du performer), l'agencement des objets (une paire de ciseaux placée en face du performer), organisent les passages entre les différents espaces de la performance (montée sur scène un à un), les interactions (découper un morceau de vêtement et l'emporter) et l'attitude du performer (impassible). Les actions du public sont cadrées par l'annonce initiale qui décrit ce qui est attendu

---

[202] Âgée de 70 ans, Yoko Ono a de nouveau effectuée cette performance à Paris, au théâtre du Ranelagh, en 2003.

[203] « Performer sits on stage with pair of scissors placed in fornt of him. It is announced that members of the audience may come on stage – one at time – to cut a small piece of the performer's clothing to take with them. Performer remains motionless throught the piece. Piece ends at the performer's option. » Yoko Ono, instructions for Cut Piece (1964), cité dans *The art of participation*, op. cit., p. 108.

Figure 157 et 158: *Rhythm 0*, Marina Abramovic, photographies de la performance réalisée à la Galerie Studio Morra, Naples, en 1975.

d'eux, mais aussi par la succession de leur passage sur scène. Cette contrainte les expose au regard des autres spectateurs présents et donne une charge à leur action.

> Au contraire, pour *Rhythm 0*, Marina Abramovic ne cadre pas l'action des spectateurs. Si aucun débordement n'est à déplorer pour Yoko Ono (pas de cheveux coupés ni autre forme d'atteinte à sa personne), il n'en va pas de même pour Marina Abramovic qui tirera comme enseignement de cette expérience : Vous pouvez aller très loin dans vos propres performances, mais si vous laissez le public prendre des décisions, vous pouvez être tué. [204]

D'une durée de six heures, de 20 heures à 2 heures[205], à la Galerie Studio Morra à Naples, en 1975[206], la performance *Rhythme 0* de Marina Abramovic s'inscrit dans la continuité du travail de dépossession de soi-même entrepris avec le cycle *Rhythms*.

> Cette fois, ce ne seront pas l'acier [*Rhythme 10*], le feu [*Rhythme 5*], les médicaments [*Rhythme 2*] ou l'air [*Rhythme 4*] qui la dépossèderont d'elle-même et décideront de son état, mais autrui. [207]

Il s'agit de mettre en exergue un certain devenir objet du corps du performer, une certaine réversibilité des statuts, pour peu que les témoins alentour acceptent cette réversibilité et agissent en conséquence. Marina Abramovic est assise sur une chaise. À côté d'elle, une table est recouverte d'une nappe où sont disposés plusieurs objets. Aux murs sont punaisées des feuilles comportant les indications suivantes :

---

[204] « The experience I drew from this piece was that in your own performances you can go very far, but if you leave decisions to public, you can be killed. », Marina Abramovic, « Body Art », dans Angela Vettese, Giacinto Di Pietrantonio, Anna Daneri, Lorand Hegvi et Raffaelllo Sanzio, *Marina Abramovic*, Milan, Charta, 2002, p.30.

[205] La durée réelle de la performance est controversée. L'artiste affirme avoir respecté les six heures imparties tandis que le critique Thomas McEvilley soutient qu'un conflit a interrompu la performance. Voir : Thomas McEvilley, « Marina Abramovic/Ulay Ulay/Marina Abramovic », dans *The Triumph of Anti-Art Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, New York, McPherson & Company, 2005, p.52. et : Marina Abramovic : « After exactly six hours, as planned, I stood up and started walking toward the audience. », op. cit. p. 30. La question est reprise par Gilles Froger à la lumière d'un entretien inédit avec le galeriste Giuseppe Morra. Gilles Froger, « De la cruauté en art. Marina Abramovic, *Rythm 0* », dans Samuel Bianchini et Erik Verhagen (dir.), *PRACTICABLE. From Participation to Interaction in Contemporary Art and New Media*, MIT Press, à paraître 2014.

[206] Souvent datée de l'année 1974, la performance *Rhythm 0* est rétablie « au début de l'année 1975 » par James Westcott dans la biographie qu'il consacre à l'artiste. James Wescott, *When Marina Abramonic dies. A Biography*, Cambridge, Massachusetts/London, England, MIT Press, 2010, p.73.

[207] Gilles Froger, op. cit.

RÉFÉRENCE

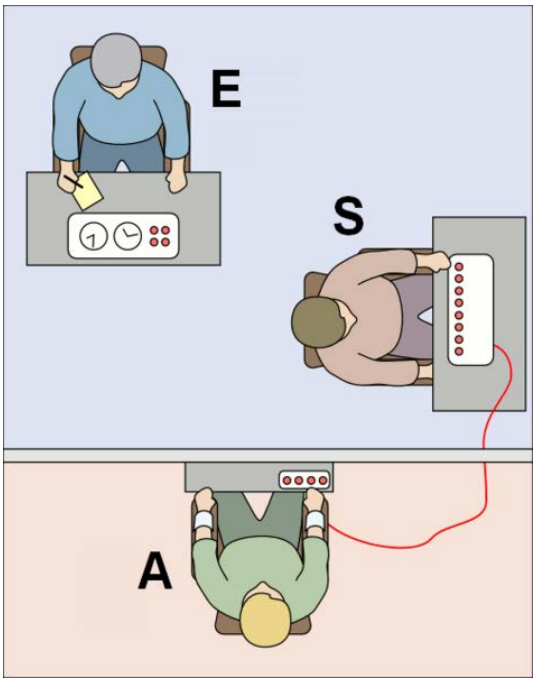


Figure 159 : *Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité*, Stanley Milgram, schéma de la mise en scène de l'expérience : E – expérimentateur, S – sujet, A – apprenti (complice de l'expérimentateur jouant le rôle de l'apprenti).

Rhythm 0
Instructions :
Sur la table sont placés différents objets que vous pouvez utiliser sur moi
Je suis un objet
La performance dure six heures / 20h – 2h /
J'assume toute la responsabilité.
1975
Naples [208]

Ces quelques lignes tiennent le rôle de protocole. Celui-ci ne s'adresse pas tant au performer qu'au public. La « violence syntaxique de l'énoncé (voici des objets, je suis un objet) » identifiée par Gilles Froger[209], pose comme acquis la réification d'Abaramovic. Le texte provient d'un temps antérieur à la performance, alors que l'objet-corps auquel sont, au moment de la performance, confrontés les spectateurs, était encore un sujet pensant. Le corps mis en présence et à la merci des spectateurs n'est plus celui d'un sujet pensant. C'est du moins la situation décrite par ces quelques lignes qui déresponsabilise les spectateurs vis-à-vis des conséquences de leurs actions sur le corps de la performeuse.

La question de la responsabilité ou de la déresponsabilisation fait écho à l'*Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité* de Stanley Milgram[210] réalisée quelques dix ans plus tôt et dont l'objet était l'étude de la capacité humaine à obéir à une autorité dès lors que celle-ci est considérée comme légitime.

> Les sujets croient qu'ils participent à une expérience sur l'apprentissage humain […]. Le sujet actionne un panneau de commande, consistant en une

---

[208] « Rhythm 0. Direction : On the table there are various objects that you can use on me. I am an object. The performance lasts for six hours / 8 p. m. – 2 a. m. / I take the whole responsability upon myself. 1975 Napoli » Marina Abramovic, instructions pour *Rhythm 0* (1975) tapées à la machine à écrire par l'artiste avant la performance et affichées en plusieurs exemplaires dans la gallerie. Source : entretien de Gilles Froger avec Giuseppe Morra cité dans : Gilles Froger, op. cit.
[209] Gilles Froger, art. cit.
[210] Stanley Milgram, « Some conditions of obedience and disobedience to authority », in *Human Relations* vol 18, n°1, 1965, pp. 57-73, traduction française : *Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité*, Paris, La Découverte, 2013. Cet article sera à la base d'un autre ouvrage : *Soumission à l'autorité*, traduction française par Emy Molinié, Paris, Calmann-Lévy, 1974.

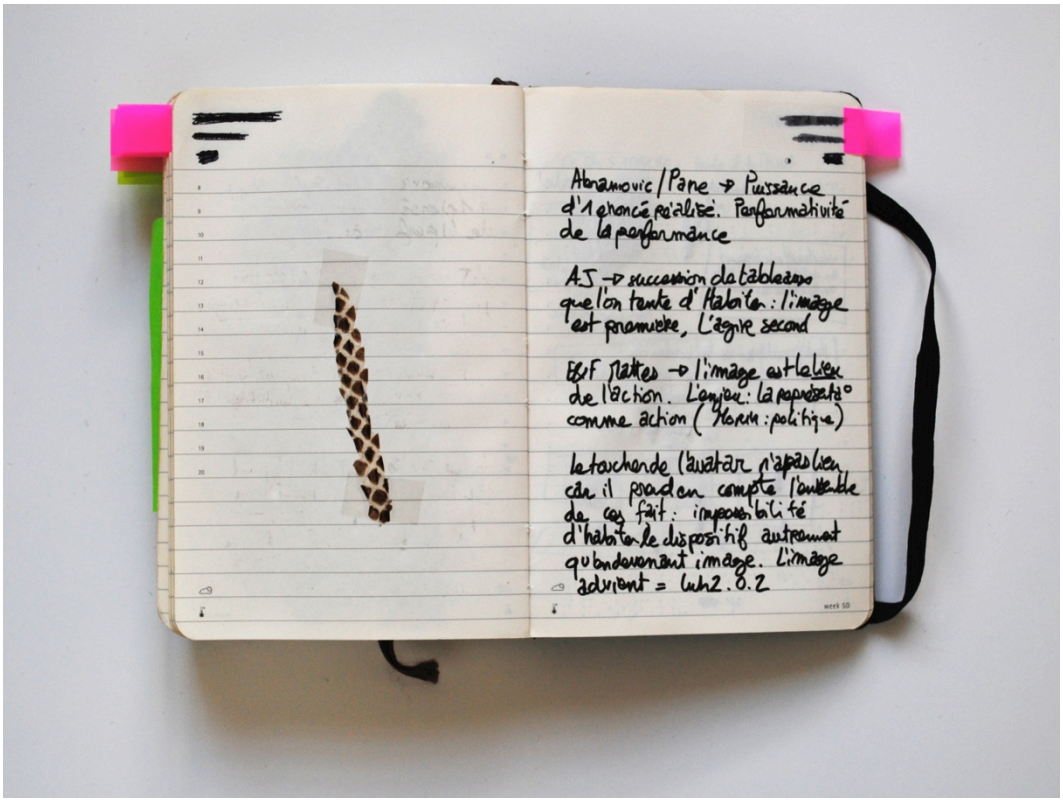


Figure 160 : notes sur le rapport de la performance au ‘faire image’, 2011.

Les références mentionnées sont :
Marina Abramovic et Gina Pane – Yoko Ono aurait pu être ajoutée ;
Anne-Julie Ausina, performeuse et docteure en Littérature (nous renvoyons à sa thèse *Performer la Femme Sauvage, entre Chienne et Louve. Itinéraire d'une lectrice de Virginie Despentes et de Clarissa Pinkola Estès*, soutenue publiquement le vendredi 4 Juillet 2014 à L'université Bordeaux Montaigne ;
Eva et Franco Mattes (voir sous-partie précédente) ;
Le toucher de l’avatar, dont nous estimions alors qu’il ne pouvait avoir lieu sans être immédiatement rabattu à une image *de plus*, une forme figée plutôt qu’une mise en corps (mouvant, vivant).

> série de commutateurs, disposés en ligne. Le commutateur à gauche est étiqueté "1. Choc très léger" ; le commutateur à l'extrême droite "15. Choc extrême : danger". Ce panneau de commande permet au sujet A (le sujet naïf) d'administrer une série graduée de chocs électriques au sujet B (la victime). Il va sans dire que le sujet B, la victime, ne souffre pas réellement, mais est complice de l'expérimentateur. Le sujet A l'ignore et croit qu'il administre réellement des chocs au sujet A. À mesure que l'expérience sur l'apprentissage continue, le sujet reçoit l'ordre de délivrer des chocs de plus en plus élevés. Les résistances internes devenant plus fortes, à un certain moment, il refuse de continuer l'expérience. Le comportement qui précède cette rupture, nous le considérons comme obéissance, en ce que le sujet exécute les ordres de l'expérimentateur. Le point de rupture est l'acte de désobéissance[211].

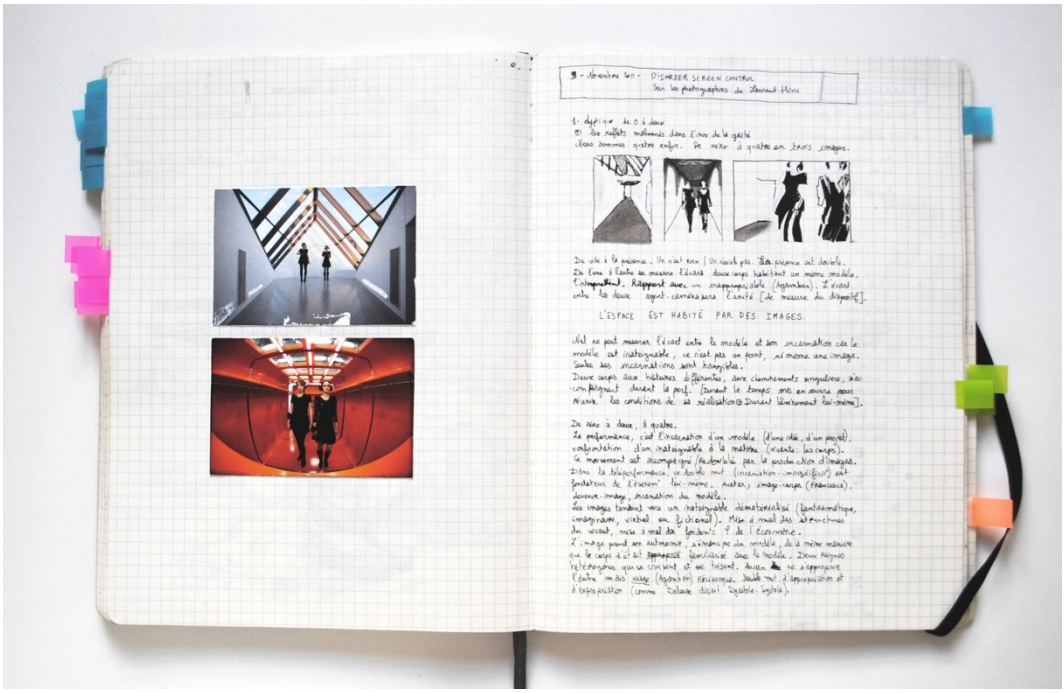
Les résultats, variantes et reprises par des laboratoires internationaux de cette expérience sont abordés dans les préfaces et postface de la récente réédition française de l'article original[212]. Les conclusions de Milgram lui-même peuvent être qualifiées de pessimistes.

> Une proportion substantielle de gens fait ce qu'on lui demande de faire, quel que soit le contenu de l'acte, sans tourments de conscience, dès lors qu'ils perçoivent que l'ordre émane d'une autorité légitime[213].

Il serait déplacé d'aborder ici la performance de Marina Abramovic dans une perspective de psychologie sociale. Nous pouvons néanmoins observer un éclairage particulier à la lumière du travail de Stanley Milgram quant aux questions de responsabilité. La déresponsabilisation chez Milgram s'accompagne d'un conflit intérieur et a lieu dans un contexte précis, lorsque :

---

[211] Stanley Milgram, lettre adressée au Bureau de la recherche navale en vue de l'obtention d'un financement public, cité par Thomas Blass, *The man Who Shocked The World. The Life and Legacy of Stanley Milgram*, New York, Basic Books, 2009, pp. 66-67. Traduction française : Michel Terestchenko.
[212] Stanley Milgram, *Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité*, op. cit. Préface de Michel Terestchenko et postface de Mariane Fazzi.
[213] Stanley Milgram, cité par Thomas Blass, op. cit. p. 100.



L'ESPACE EST HABITÉ PAR DES IMAGES.

Figures 161 et 162 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012.

> Un individu, dans une situation sociale donnée […], se définit de façon telle qu'il accepte le contrôle total d'une personne possédant un statut plus élevé. Dans ce cas, il ne s'estime plus responsable de ses actes. Il voit en lui-même un simple instrument destiné à exécuter la volonté d'autrui.[214]

Vis-à-vis des spectateurs, Marina Abramovic n'incarne pas cette figure d'autorité décrite par Milgram. Peut-être la présence du galeriste et de ses assistants joue ce rôle mais ce ne sont pas eux qui assument ni ne transmettent les consignes directement[215]. La situation dans son ensemble doit être prise en compte (galerie d'accueil, photographies des performances antérieures exposées, table présentant les objets à utiliser) et en son centre, l'aveu d'un sujet de s'être réduit à sa partie physique. La situation ne provoque pas de conflit moral comparable à ceux observés dans l'expérience de Milgram entre la soumission à l'autorité et les principes de leur conscience. Le parallèle entre les deux situations tourne court. *Rythm 0* laisse chaque participant libre de ses actes. Nous rejoignons les conclusions de Gilles Froger qui qualifie *Rhythm 0* de « révélation d'un fond de cruauté partagé par tous », cruauté à entendre ici « dans le sens d'une *rigueur*, d'un *effort*, d'un *appétit*, d'une *méchanceté* qui est celle, vitale, du désir »[216].

Nous retenons des performances de Marina Abramovic *Rythm 0*, et de Yoko Ono *Cut Pieces*, un questionnement commun de l'action du public sur le corps passif du performer. Le dispositif et la durée varient : action collective et libre pour l'une, successive et unique pour l'autre, temps prédéterminé ou laissé à la discrétion du performer. L'attitude des deux performeuses a néanmoins quelques similarités notamment dans l'absence d'échange avec les participants. La comparaison des photographies des deux performances montre que Marina Abramovic reste dans une impassibilité plus marquée que Yoko Ono, le regard de cette dernière n'étant pas fixe. Néanmoins, la vidéo-document de l'une des présentations de *Cut Piece* rend compte de l'absence d'échange de regard entre l'artiste et les participants ou le public. L'attitude des deux performeuses empêche tout échange interpersonnel normal. Elles

---

[214] Stanley Milgram, *Soumission à l'autorité*, op. cit., p. 167.
[215] Les consignes, rédigées à l'avance par Marina Abramovic, sont affichées au mur. Voir note 176.
[216] Gilles Froger, art. cit.

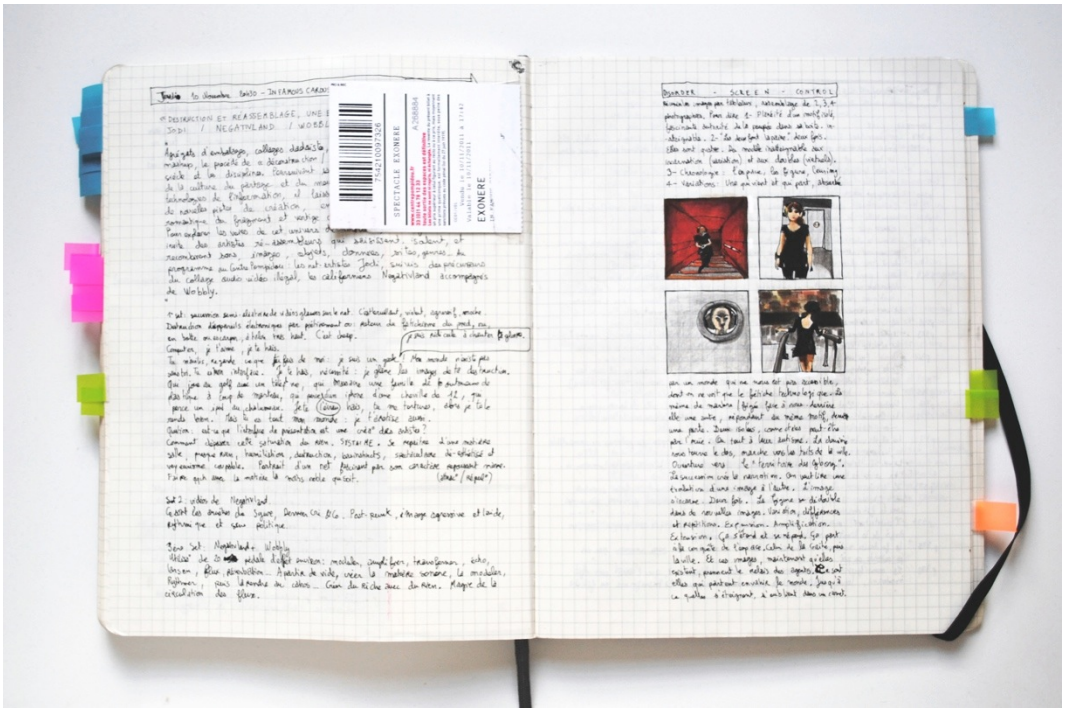


Figure 163 et 164 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012.

se rivent dans un mutisme, tant du point de vue du langage verbal que du langage corporel. Le seul canal d'interaction possible est celui déterminé par le protocole de la performance.

La performance comme « encorporation »

Les deux performances abordées nous permettent d'identifier un type consistant à jouer (*enact*) ou 'mettre en corps' (*embody),* que nous serions tentés de traduire, à la suite du roboticien Jean Paul Laumond, par le néologisme « encorporation[217] ») un protocole. Celui-ci est descriptif de la situation à venir, il en est la mise en puissance.

La performance peut dès lors être perçue comme l'actualisation du protocole. C'est ainsi que nous avons pensé et réalisé notre propre performance *Disorder Screen Control*. Le terme d' « actualisation » résonne tout particulièrement dans ce projet où nous utilisons un monde dit « virtuel ». Nous avons explicité plus haut en quoi l'usage de ce terme dans le sens courant nous semble impropre. Nous rejoignons les distinctions de Denis Berthier :

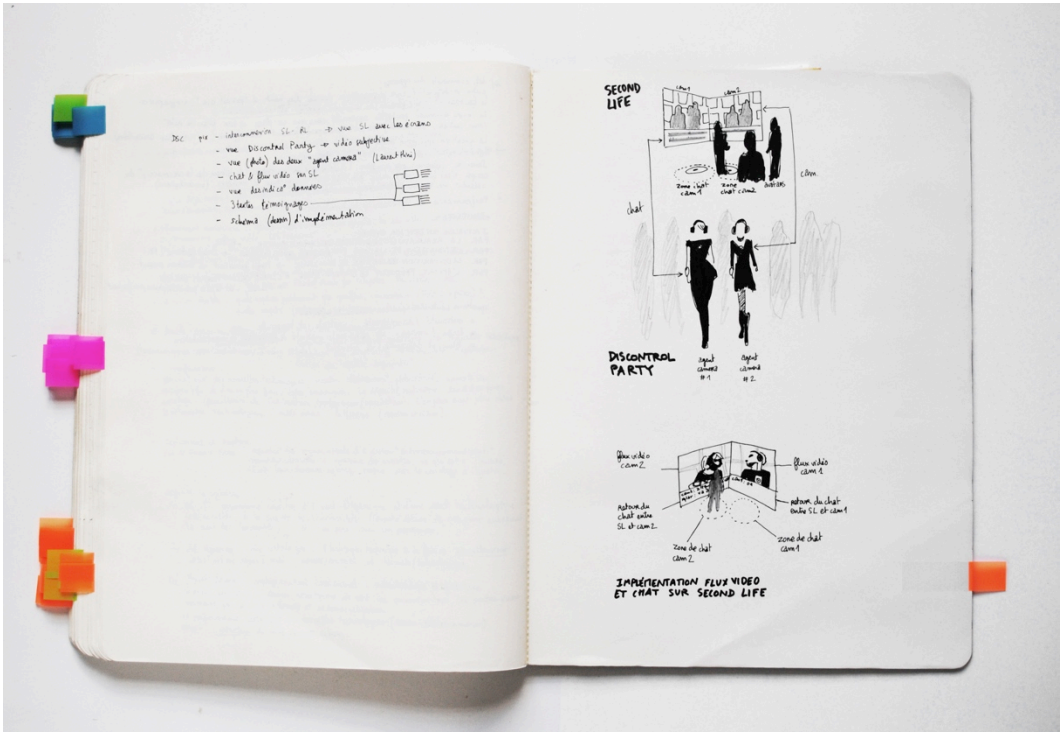
> Le virtuel doit être considéré comme une catégorie épistémologique majeure, irréductible à celles de l'imaginaire ou du potentiel.[218]

Il définit le virtuel comme « ce qui, sans être réel, a les qualités du réel, avec force et de manière pleinement actuelle – c'est-à-dire pas potentielle[219] ». Il oppose *actuel* à *potentiel*, et, au sein de l'*actuel*, le *virtuel* au *réel*[220]. L'actualisation d'un protocole par une performance revient donc à la sortir du domaine du possible.

Nous avons esquissé plus tôt une typification des contextes, dispositifs et installations accueillant l'événement. Dans ces cas, le protocole n'était pas d'abord

---

[217] Jean-Paul Laumond, introduit le terme d' « action encorporée » lors de son cours au Collège de France (chair d'innovation technologique) du 6 février 2012 : « Vers une théorie de l'action anthropomorphe. Les espaces de l'action : systèmes redondants et algèbre linéaire » (accessible à l'adresse : <http://www.college-de-france.fr/site/jean-paul-laumond/>). Le terme est repris dans l'article à paraître « Simplexité et Robotique : vers un génie de l'action encorporée. » dans *Simplexité et Complexité*, J.L. Petit, A. Berthoz Eds, Paris, Odile Jacob (to appear), 2013.
[218] Denis Berthier, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Pairs, l'Harmattan, 2004, p.11.
[219] Denis Berthier, « L'intentionnalité et le virtuel » dans *Intellectica* n°40, 2005, p. 91.
[220] *ibid.* ndbp. 32, p.100.



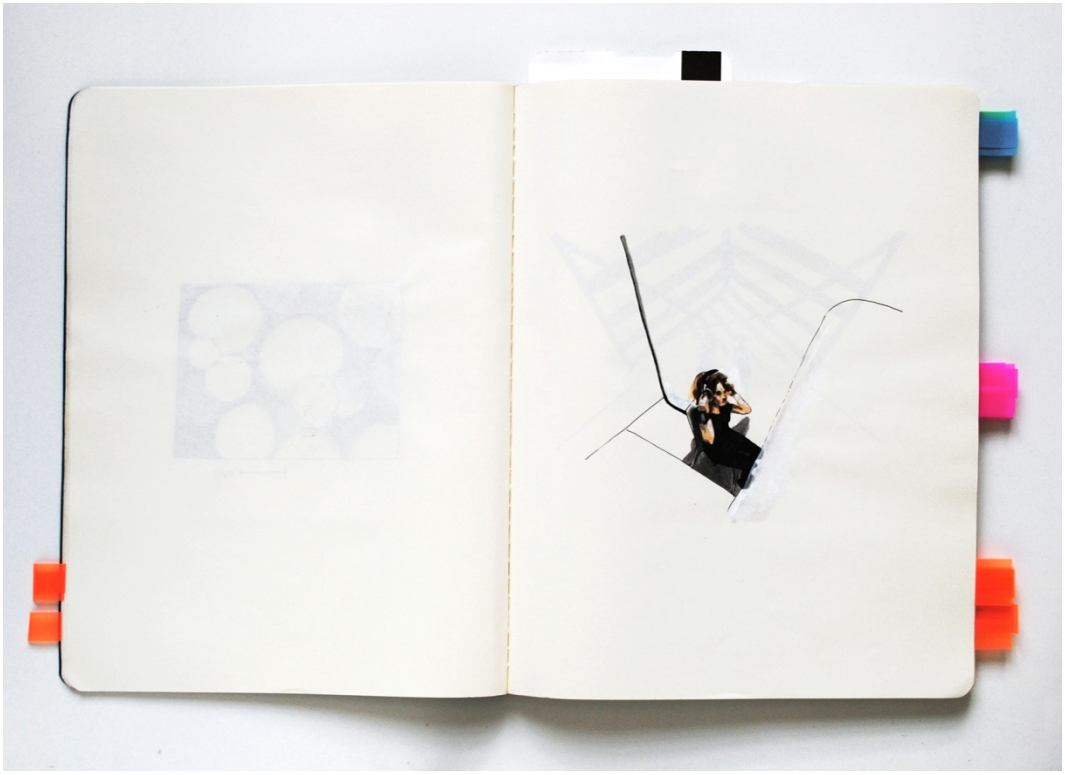


Figure 165 et 166 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012.

manifesté par des mots puis par les corps mais par une installation attendant une exploration, voire : une *performation*[221]. Nous reviendrons plus loin sur les enjeux d'écriture du protocole, d'anticipation sur la situation à venir et sur le jeu avec les contraintes induites. Nous développons maintenant les enjeux relatifs au vécu corporel en première personne qui sous-tend cette performance. La performance *Disorder Screen Control* a consisté à occuper une place au sein d'un dispositif de communication inter-mondes, lui-même enchâssé dans le contexte particulier d'une soirée de concerts sous surveillance. L'écriture du protocole ou du scénario s'est ici déplacée vers la réalisation d'un contexte inédit dont la performance a été l'actualisation. Pour habiter le dispositif que nous avions conçu, nous avons dû ménager en nous une place à l'altérité : celle d'une intentionnalité extérieure. Il s'agissait moins de faire quelque chose en étant actives dans le contexte que nous avions mis en place, que d'y devenir les points de focus. Plus qu'un changement de rôle, nous parlerons ici de changement d'état et rejoignons les remarques de Dora Gracia vis-à-vis de sa propre pratique :

> Aspirer à ce que les performers "fassent" quelque chose me semble totalement dénué d'intérêt. […] La performance est pour moi totalement détachée de l'action. Elle est davantage un état de conscience où je suis attentive au caractère prévu de ma présence, au scénario préalablement établi. Bien évidemment, tracer une ligne de partage à partir d'une telle définition, entre ce qui est prévu, écrit, non écrit, spontané, n'est pas aisé[222].

En tant qu'auteur, elle dissocie la conception (et la signature) de la performance de sa réalisation (par un performer, par le public) :

> J'apprécie également cette idée qu'en qualité d'auteur, je n'ai qu'à appuyer sur un bouton pour que tout le reste se déroule ensuite sans moi, tandis que je me contente de regarder ce qui se passe[223].

---

[221] Samuel Bianchini, *op. cit.*
[222] Dora Garcia, entretien par Anna Daneri, « Reality must go on », *Artpress2* n°18, « Performance contemporaine 2 », août/septembre/octobre 2010, p.32.
[223] *idem*, p. 34.

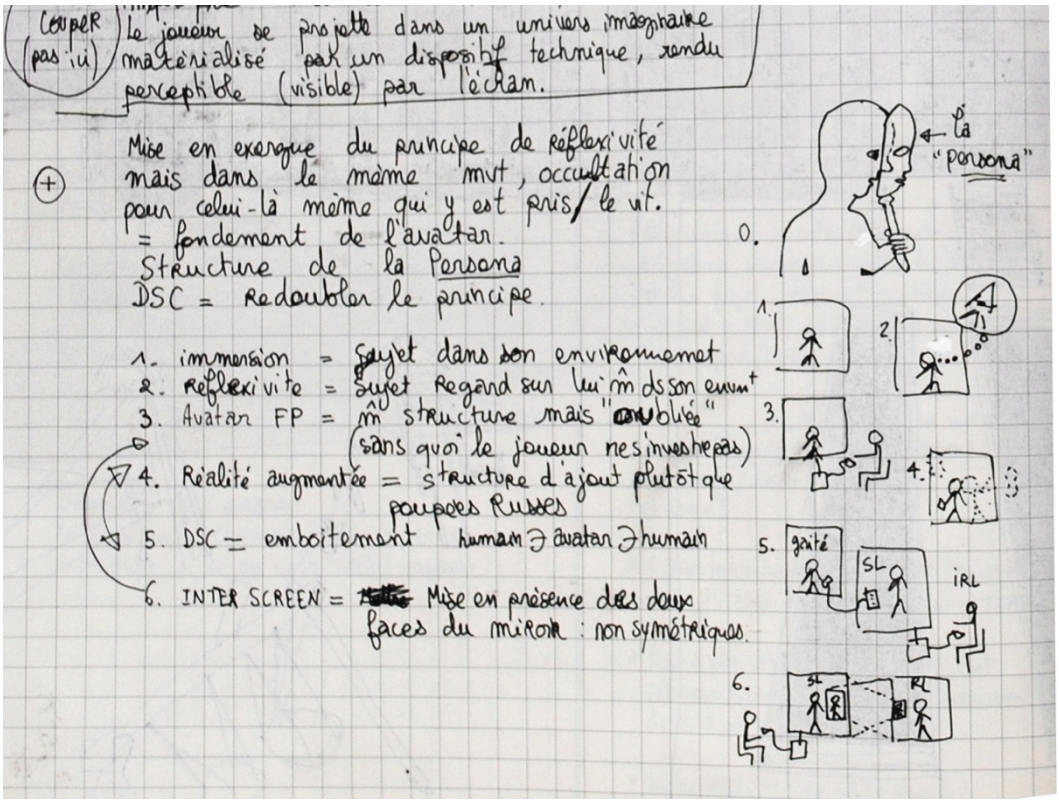


Figure 167 : Notes et schéma, encre de Chine sur papier Molexkine, 2012.

Question des points de vue possible (distanciation) vis-à-vis du dispositif :
le joueur comme réflexivité de l'avatar ;
le spectateur comme réflexivité du comédien ;
le comédien est en immersion ;
l'expérimentateur chez Millgram est en immersion.

Notes :
Les trois lettres 'DSC' font référence à la performance *Disorder Screen Control*.
Les deux lettres 'FP' font référence au point de vue en première personne (*First Person*) possible dans certains jeux vidéo : l'avatar disparaît de l'écran.

Cette dissociation est temporelle, entre le temps de la conception et celui de la performance elle-même. Plutôt que de participant, central (comme chez Marina Abramovic et Yoko Ono) ou équivalent aux autres (comme dans les installations participatives), Dora Garcia prend une place de témoin extérieur, observant la situation dans son ensemble. Ce regard embrasse semblablement les personnes du public, participants ou non participants, et les performers. C'est depuis ce point de vue extérieur qu'elle porte son attention sur l'état de corps et de conscience de ses performers.

Cette définition semble particulièrement opérante pour notre performance *Disorder Screen Control* dans le sens où l'enjeu était de s'appareiller à l'avatar, de performer l'avatar. Notre pratique de performance et le travail de théorisation qui l'accompagne repose sur une césure de même ordre de la conception, de la mise en corps, puis de retour réflexif. Pour *Disorder Screen Control*, l'enchaînement des actions au cours de la soirée n'est pas prédéterminé. Nous construisons le contexte d'une expérimentation dont l'objet est d'acquérir un savoir relatif au rapport à l'avatar. Nous nous engageons dans un « processus de recherche incarnée [224] ». Le protocole d'expérimentation repose sur un état de corps et de conscience singulier.

Renversement de l'intentionnalité

Pendant l'étape de conception, nous avons projeté une intention vers un objet. Celui-ci n'était pas un « objet du monde » mais une situation inédite. Pendant la performance, nous étions les points vers lesquels les attentions convergeaient. Ce renversement, porté par notre attitude pendant la performance, inférait l'existence d'une intentionnalité de l'avatar. Il ne nous importait pas alors d'expliciter en quoi celle-ci aurait été d'abord celle d'un joueur ou d'abord la nôtre, qui avions mis en place cette situation.

---

[224] Nous empruntons l'expression à Virgnie Magnat, « Conducting Embodied Research at the intersection of Performance Studies, Experimental Ethnography and Indigenous Methodologies », *Anthropologica* 53, p.218, cité dans Richard Schechner, « Les "points de contact" entre anthropologie et performance », *Communication* 92, Paris, Seuil, 2013, p.130.

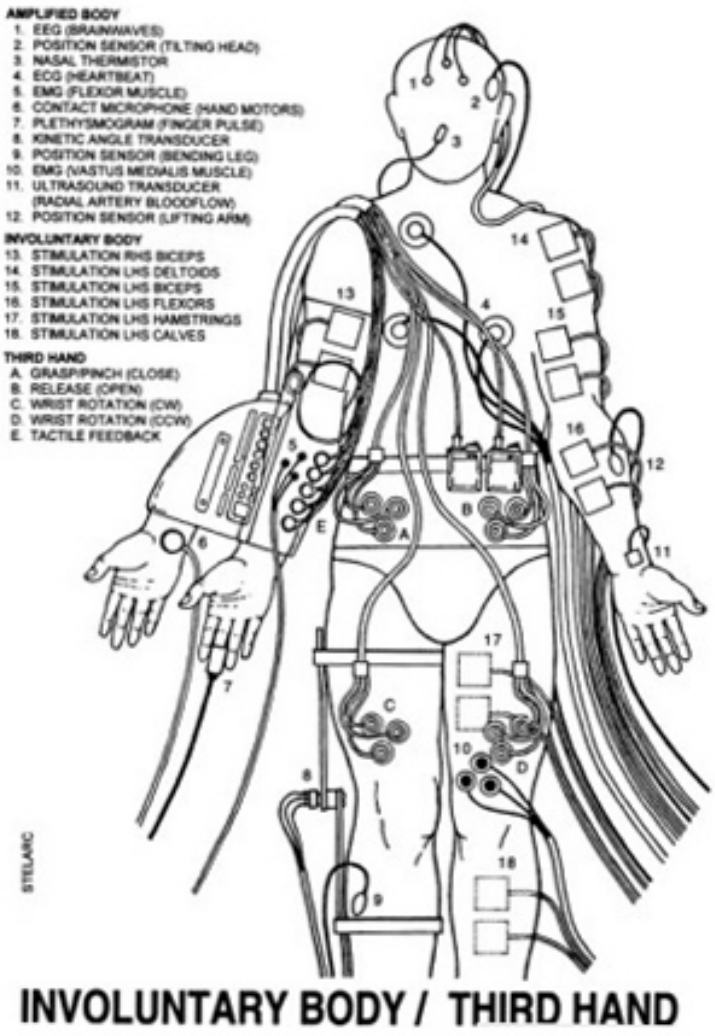


Figure 168 : *Involuntary Body / Third Hand*, Stelarc, schéma technique de la performance réalisée de 1995 à 1998.

La notion de dessin-partition proposée plus tôt prend un autre sens alors que le dessin rejoint le schéma technique. Ce dernier décrit le dispositif. La performance est alors à la fois la réalisation et la mise en corps du projet et du dispositif technique induits par le dessin. Performance et démo d'un prototype se rejoignent.

Publié dans *Stelarc, mécaniques du corps*, Enghien-les-Bains, éditions du centre d'art d'Enghien-les-Bains, 2009, p.65.

Notre attitude est le résultat de la prise en compte des regardeurs lointains. Les caméras embarquées que nous portons transmettent en permanence ce qui apparaît dans leur champ. Des mouvements trop vifs auraient produit une image non lisible. Nos déplacements, nos interactions et notre attitude, en un terme, notre relation à l'environnement, sont spécifiques du fait que nous portons cette caméra. Nous sommes à la fois l'œil, porteuse de la possibilité d'un regard des avatars vers l'espace physique, et, simultanément, nous sommes sous le regard de tous : celui des participants de la soirée, celui des systèmes de surveillance. Notre attitude résulte moins d'une sélection de ce qu'il faut ou ne faut pas voir, c'est à dire à la sélection du cadre et du hors champ, mais de la création d'un rôle. Nous sommes le produit de notre propre intentionnalité suspendue et mise en puissance dans le dispositif.

L'état dans lequel nous nous trouvions relevait d'une absence de soi. Il s'agissait d'une part de nous glisser dans le rôle qui nous était imparti au sein de la soirée, au centre de deux flux d'images. Il s'agissait également de devenir les manifestations physiques des avatars. Celui-ci relevait d'un devenir-coquille afin de ménager en soi une place vacante, dans un enjeu d' « hospitalité incarnée[225] » ou de *self puppetry*[226].

> Un travail spécifique est ici demandé à l'acteur-marionnette, qui doit apprendre à se faire *figure inanimée* et à prendre en charge sa propre réification.[227]

Nous instaurons un mode d'évanouissement progressif de soi par mise en suspens de l'intentionnalité. Il s'agissait de montrer-cacher, grossir et renverser les liens de subordination. Il s'agissait de réaliser le désir de la poupée, ou ici, de l'avatar, d'être en vie. Nous avons réalisé une ouverture, une prise en soi, un accueil d'une intentionnalité extérieure. Cette rencontre dans la chair des différentes intentionnalités n'est pas sans faire référence aux performances de Stelarc, *Fractal Flesh* et *Movatar* en particulier.

---

[225] Virgnie Magnat, *ibid.*
[226] Terme technique de ventriloquie désignant la « marionnettisation de soi » qu'effectue le ventriloque. Cité par Isabelle Barbéris (« *Jerk*, de Gisèle Vienne et Jonathan Capdevielle » dans *Communications* n° 92, Paris, Seuil, 2013, p.198) en référence à Edgar Bergen (*How to Become a Ventriloquist* (1938), Mattituck (N. Y.), Amereon House, 1988).
[227] Jean-François Baillay, art. cit., p. 193.

Figure 169 : *Disorder Screen Control*, comme l'avatar, le modèle.
Photographie : Sauel Bianchini 2011.

> Il y a un oubli de soi à acquérir, soit pour laisser la place au masque, soit pour que la place se remplisse des événements et des choses. [228]

Nous atteignons une certaine symbiose avec le dispositif mis en œuvre. Cet état de corps est précisément la visée de notre performance. Ce que nous avons cherché autour de l'avatar, ce savoir incarné, relevait moins de la technique ou du visuel, que d'un état de symbiose avec la machine, un état temporaire d'équilibre visant à oublier l'interface homme/machine. La figure de l'avatar métaphorise cette symbiose, avec les imaginaires du risque addictif que cela occasionne.

Cette démarche consistant à viser une exploration du caractère performatif de la présentation publique d'un dispositif technique répond à l'injonction « *Demo or Die* » énoncée par Nicholas Negroponte au MIT Media Laboratory (Cambridge). Cette injonction est une adaptation du slogan « *Publish or Perish* » aux contraintes des nouvelles technologies : plutôt que de publier des textes techniques, le MIT Media Laboratory opte pour des présentations publiques de prototypes[229].

Dans un article de 1998 susmentionné, Peter Lunenfeld souligne la dimension performative de ce nouveau format de publication – le terme est à entendre ici au sens premier de « rendre public ». La qualité d'une démo repose certes sur le dispositif présenté mais bien d'avantage sur la maitrise qu'en a le performer-présentateur et en une seconde mesure, sur ses prouesses scéniques et d'orateur.

> Ce qui se passe à ce moment dégage de drôles de vibration : en une étrange symbiose avec leur machine, des artistes font de la retape dans les foires. Mais cette symbiose n'est jamais stable, chacun des deux partenaires – l'humain et la machine – manœuvre continuellement pour dominer l'autre. Cette

---

[228] D. Bellugi, « Un acteur concret » dans Josette Féral, *Trajectoires du Soleil*, Paris, Editions Théâtrales, 1998, pp. 154-163.
[229] Nicholas Negroponte cité par Peter Lunenfeld, « Demo or Die », publié dans la mailing liste *nettime* le 30 juillet 1998 [www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00085.html dernière consultation : avril 2014] et dans *Snap to Grid : A user's Guide to Digital Arts, Media and Culture*, MIT Press, Cambridge, 2000.

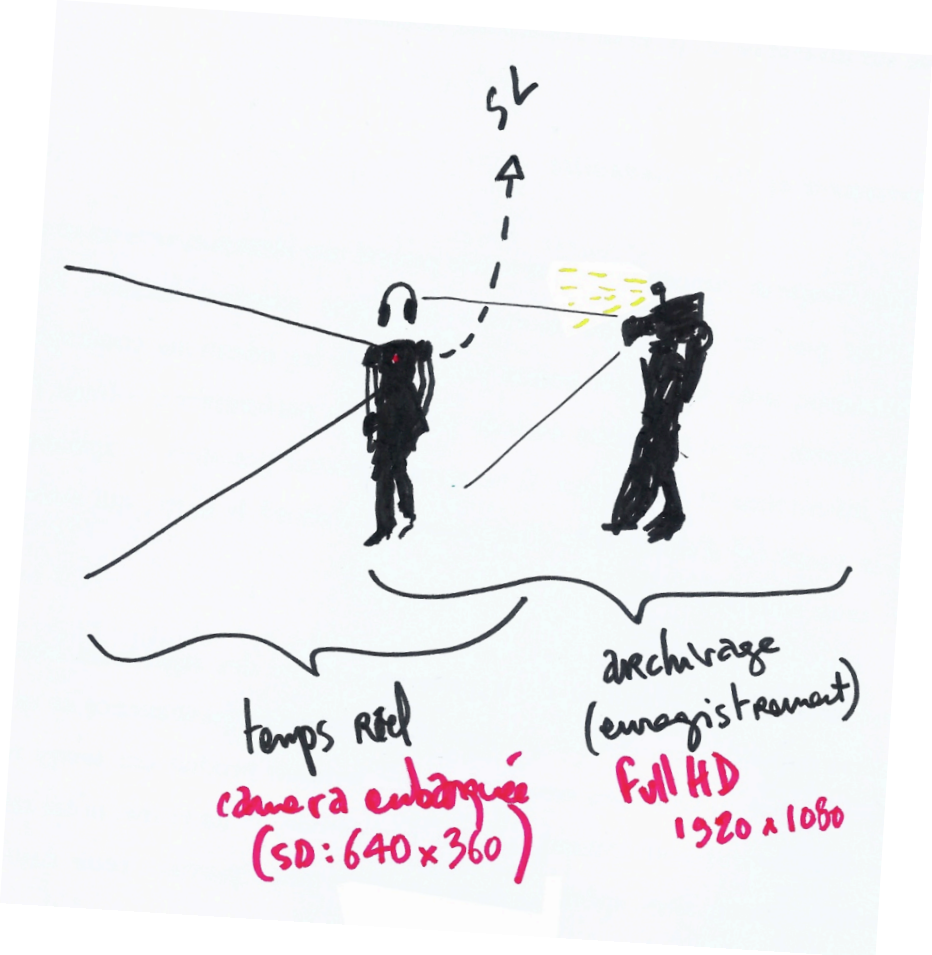


Figure 170 : double système de captation vidéo pour la performance *Disorder Screen Control*. Le premier, de faible résolution, est une flux vidéo temps réel tandis que le second, de haute définition, est un enregistrement et vise à une inscription dans le temps.
Dessin au feutres sur papier, 2014.

> symbiose n'est jamais stable, chacun des deux partenaires – l'humain et la machine – manœuvre continuellement pour dominer l'autre. [230]

Cette symbiose joue sur la zone d'indétermination entre l'animé et l'inanimé, le vivant et le réifié, l'humain et le non humain, telle que Bruno Latour[231] l'analyse. Pour notre performance, elle était intimement liée au double flux d'images encadrant notre place. La position du performer relevait d'une mise en suspens entre deux rapports au temps : projectif et rétrospectif. Au temps réel du flux vidéo, tel qu'a pu l'utiliser Allan Kaprow avec *Hello*, répondait un enjeu de documentation. En plus des deux caméramans nous ayant suivies pendant une partie de la performance, des captures-écrans vidéo ont été réalisées depuis la plateforme Second Life et une partie des vidéos des caméras embarquées a été conservée. Le travail de sélection, montage et réécriture de l'événement a été mené après-coup. La durée de l'expérience était déjà inscrite dans une temporalité débordant le temps de la performance.

Après *Disorder Screen Control*, nous avons continué d'interroger le rapport de la performance à sa captation. Les deux cameramen qui nous ont suivis pendant une partie de la soirée ont eu une influence sur la perception et les réactions du public. De même, la mise en scène des interventions successives dans *Cut Piece* par rapport à la confusion des actions collectives de *Rythm 0* semble confirmer l'importance du regard de l'autre. Il s'agit tantôt du regard des autres, présents autour de soi, ou bien celui d'un *Autre* indistinct, potentiel, matérialisé par l'œil de la caméra. L'appareil est alors partie intégrée à l'événement et non témoin extérieur : hors-cadre mais non hors-champ.

L'expérience vécue par les performeuses a été différente de celles proposées au public présent dans la salle de concert d'une part et à l'audience restreinte participant à travers leur avatar. Comment traduire, transmettre la symbiose susmentionnée, la mettre en mots et en images ? Le compte-rendu vidéo de la performance ainsi que le

---

[230] Peter Lunenfeld, *ibid.* Nous citons la traduction française de Marie-Hélène Dumas publiée dans *Connexions, art réseau media*, Annick Bureaud, Nathalie Magnan (dir.), Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2002, p.142.
[231] Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte, 1991.

RÉFÉRENCE

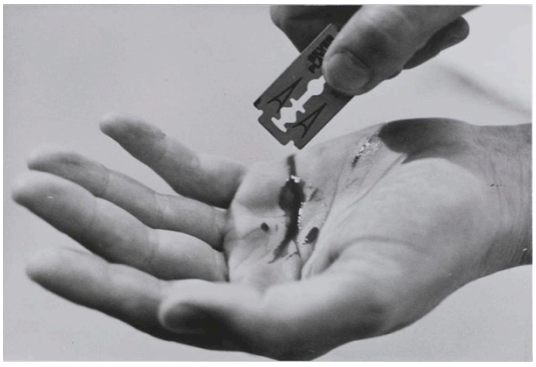


Figure 171 : *Azione Sentimentale* (Action sentimentale), Gina Pane, réalisée à la Galerie Diagramma, Milan (1939 - 1990)
Photographie : Françoise Masson, 19,7x29,5cm
extrait du multiple issu de l'action : dans un coffret en toile bleu gris : 16 photographies noir et blanc collées sur carton signées et numérotées, 2 textes manuscrits avec dessins originaux.
Achat du Centre Pompidou : 2004
numéro d'inventaire : AM 2004-175.

témoignage en première personne nous ont semblé être des pistes intéressantes. Néanmoins, nous souhaitions trouver d'autres modes de transmission et de partage de cette expérience en première personne. C'est animé par cette question que nous avons pensé la performance *Le toucher de l'avatar* réalisée deux ans après *Disorder Screen Control* à l'occasion du vernissage de notre exposition à La Serre, à Saint Etienne.

Conserver et transmettre un savoir incarné

Notre approche de la performance comme moyen d'éprouver (mettre à l'épreuve tout autant que faire l'expérience de) un savoir rejoint la conception qu'en a élaboré Diana Taylor.

> La performance constitue un répertoire de savoir incarné, un apprentissage passant à travers le corps, ainsi qu'un moyen de création, de conservation et de transmission du savoir [232]

Une problématique spécifique de la performance est liée à sa conservation et sa transmission et repose sur la dimension incarnée de ce savoir. Comment transmettre ce « répertoire de savoir incarné » ? Le débat semble différent selon que l'on se positionne en spectateur de la performance (quand bien même assister à une performance puisse déjà être participer à celle ci, dans un enjeu de « présence radicale[233] ») ou bien en performer. Y aurait-il deux modalités empathiques ?

Pour l'une, dont ont joué Rudolf Schwarzkogler et Gina Pane notamment, l'image vaut pour l'expérience. « Personne ne devrait être frustré de ne pas avoir assisté à l'action[234] » dit-telle dans un entretien, parce que, complète Sophie Delpeux, « la lecture idéale de celle-ci en est données par le point de vue du photographe, lui-même fidèle aux dessins préparatoires[235] ». Chez Gina Pane, l'empathie ou l'effroi ont

---

[232] Diana Taylor, *The Archive and the Repertoire*, Durham / Londres, Duke University Press, 2003.
[233] Peggy Phelan, « The ontology of performance: representation without reproduction », dans *Unmarked: the politics of performance*, New York et Londres, Routledge, 1993, pp. 146-166.
[234] Catherine Lawless « Entretien avec Gina Pane » publié dans *Les Cahiers du musée national d'Art moderne*, n°29, automne 1989, p. 97
[235] Sophie Delpeux, *op. cit.*, p. 86,.

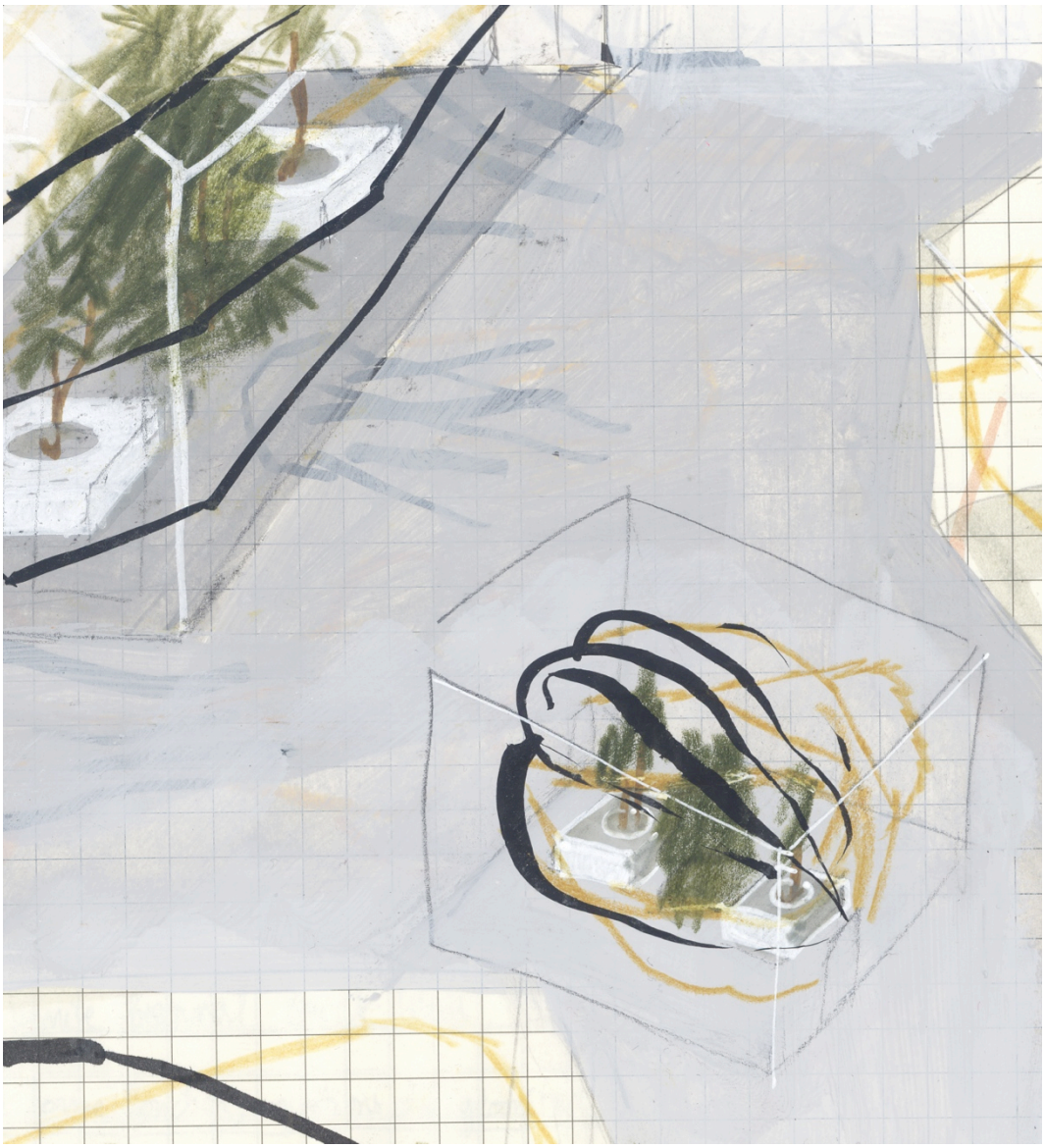


Figure 172 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar* (détail). Technique mixte sur papier Molexkine, 2013

raison des « distance[s] de classe[236] » ainsi que de la distance esthétique. La blessure[237] doit empêcher la construction d'une représentation afin de ne pas s'engager dans « des relations rétiniennes avec le monde[238] ». Il s'agit de « vivre dans un espace qui ne considère pas seulement la sphère optique mais aussi celle du tactile, espace sensoriel[239] ». L'utilisation de la photographie doit permettre, grâce à sa dimension mécanique, de restituer « l'émotion de la réalité[240] ». Les documents photographiques sont conceptualisés ici en tant que continuité directe de l'action, dans une équivalence entre le corps en action et ses images[241].

Ce statut donné à la documentation de la performance a été repris par l'historienne du body art Amelia Jones qui parle alors de « documents performatifs[242] ». Son champ d'étude étant composé de performances auxquelles elle n'a pas assisté en personne, elle revendique la posture consistant à étudier un corpus à partir de ses traces (photographiques, textuelles, orales, vidéo ou filmiques) plutôt qu'en se limitant à celles dont elle aurait pu être témoin directe.

> Tandis que le spectateur d'une performance en direct peut sembler avoir certains avantages pour la compréhension d'un tel contexte, à un certain niveau, il peut trouver cela plus difficile de comprendre les histoires, narrations, processus qu'il est en train d'expérimenter avant un certain temps, moment où il peut revenir en arrière et les évaluer avec du recul […]. [Les performances] deviennent plus chargées de sens quand elles sont réévaluées des années plus tard ; il est difficile d'identifier les marques de l'histoire quand on est immergé dedans. Nous inventons ces marques rétrospectivement, regroupant le passé dans une image assimilable.[243]

---

236 Gina Pane, *op. cit.,* p.22. (première édition : 1976).
237 « J'élimine la distance affective par la blessure. […] La blessure passe directement à la réalité du vécu : la douleur, détruisant toute attitude mythique de communication. », Gina Pane, *Ibid.*
238 *Ibid.*, (texte daté : 1965-1967), p. 51.
239 *Ibid.*, (texte non daté), p.79.
240 *Ibid.*, p. 42.
241 Voir Sophie Delpeux, *op. cit.*, « Mettre sa présence en partage », pp.81-85.
242 Amelia Jones, *Body Art : Performing the Subject*, Mineapolis, University of Minnesota Press, 1998, p. 5.
243 Amelia Jones, « Présence in absentia », *Art Journal*, n°4, vol. 56, hiver 1997, p. 82.

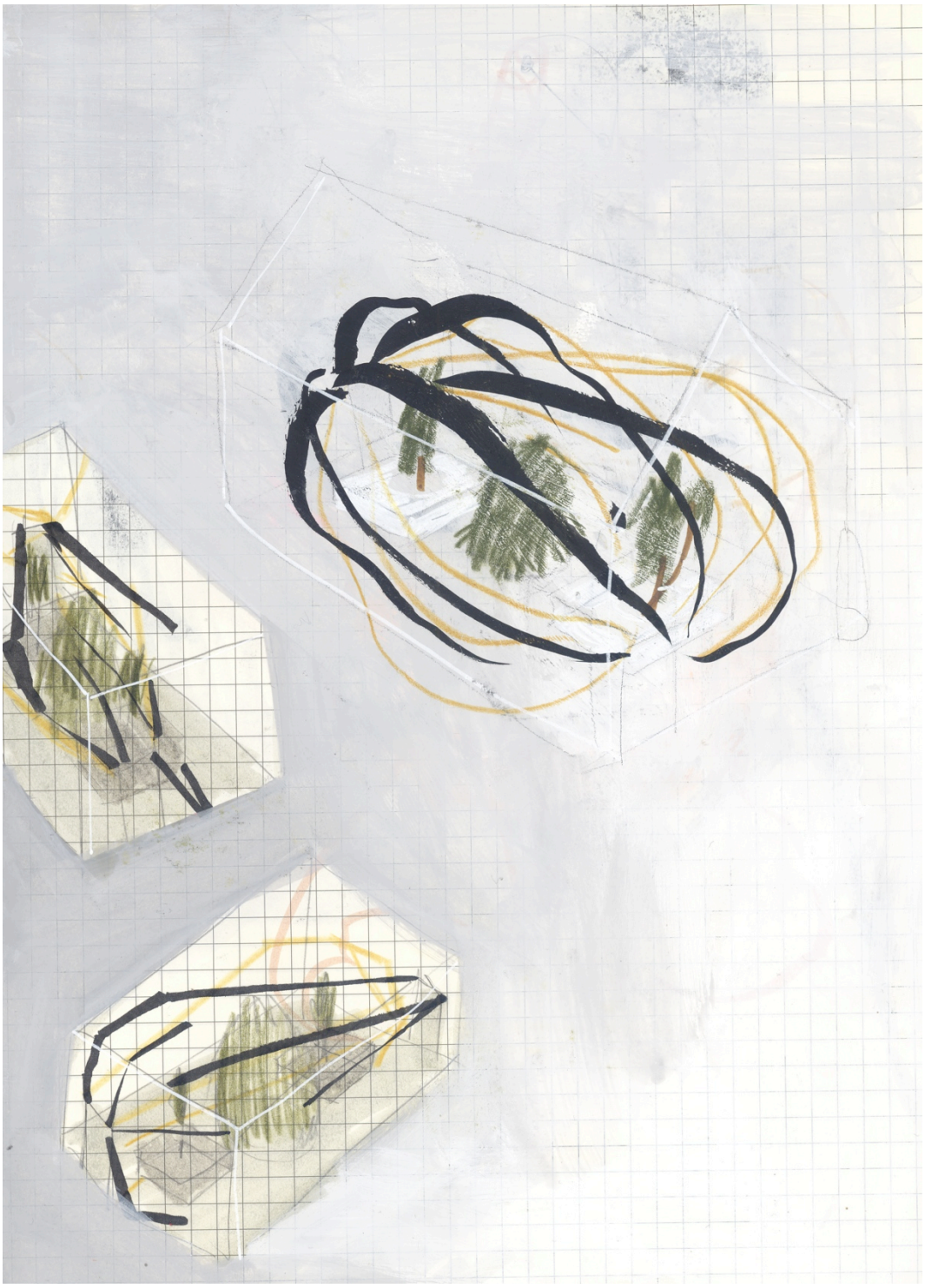


Figure 173 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar* (détail). Technique mixte sur papier Molexkine, 2013

La mise en perspective de l'historienne se satisfait des documents à défaut de l'événement lui-même. Pour autant, une certaine modalité empathique est transmise de l'événement à ses documents. Mais la documentation elle-même est mise en péril par des artistes tels qu'Allan Kaprow, à la période où il interdit toute captation lors de ses happenings[244], ou Tino Sehgal qui interdit toute trace, toute production d'objet-fétiche, ersatz des situations qu'il met en scène. Ce dernier transforme les spectateurs de ses performances en témoins, fait d'eux ses traducteurs et dépositaires[245].

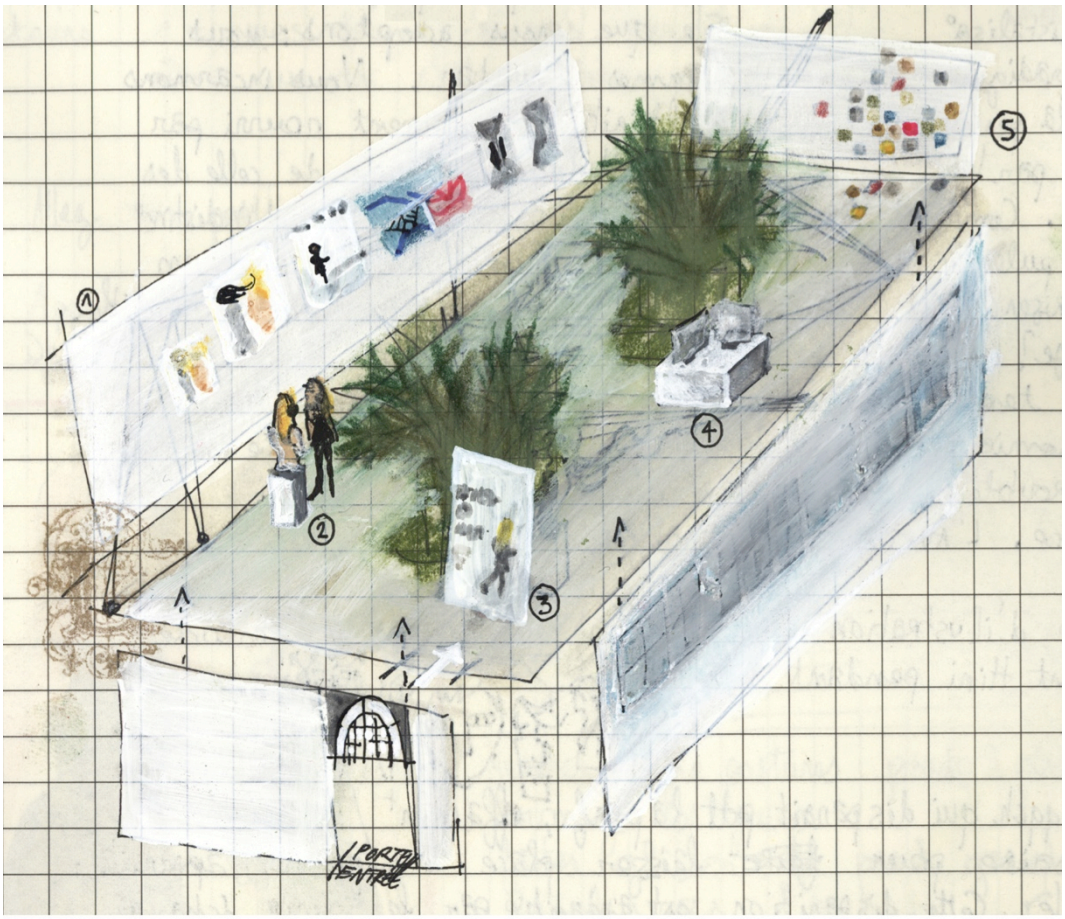
La question d'une conservation incarnée de la performance rejoint celle d'une empathie non médiée, d'un savoir *encorporé* donné à éprouver plutôt qu'à observer ou à en observer les traces. L'empathie corporelle dont il est question alors n'est pas celle commune aux spectateurs d'une performance mais celle du performer lui-même. Comment transmettre le savoir incarné produit par une situation inédite ?

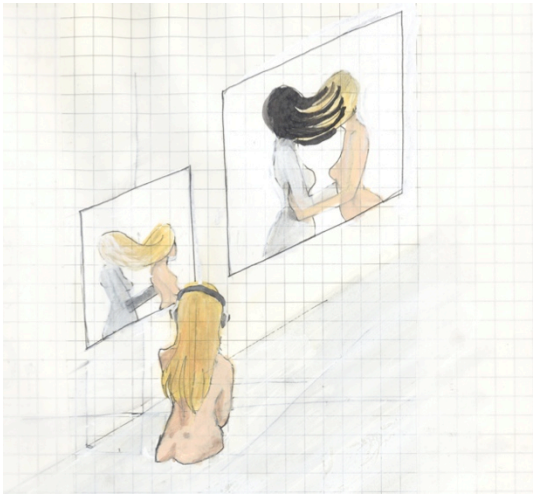
Le *reenactment* s'impose comme re-*mise en corps* de la performance. Marina Abramovic en particulier s'y est attelée, soit en reprenant elle-même des performances de Gina Pane, Vallie Export ou encore Joseph Beuys, soit en organisant la répétition de ses propres performances lors de sa rétrospective au MoMA en 2010. Marina Abramovic devient un musée incarné de la performance, une institution vivante qui se matérialise et se transmet à travers le Marina Abramovic Institute (ouvert à Hudson en 2013) et la méthode Abramovic[246].

Richard Schechner insiste dans *performance* sur l'importance du temps et du travail collectifs nécessaires à chaque nouvelle pièce. Dans un article plus récent, se rapprochant de l'anthropologie, il étudie le rôle du corps dans la mémoire et dans la transmission. Au paléolithique supérieur dit-il, « la narration était un moyen de recueillir les souvenirs, et la conservation du savoir collectif était liée au

---

244 Voir plus haut et la *Lettre à Pierre Restany*, *op. cit.*
245 Voir l'article de Viviana Gravano, « Le spectateur comme archive vivante dans la performance de Tino Sehgal », dans Raphaël Cuir et Éric Mangion (dir.), *La performance, Vie de l'archive et actualité*, Dijon, les presses du réel, 2013, pp. 113-120.
246 Eugenio Viola et Diego Sileo (eds.), The Abramovic Method, Milan, 24 ORE Cultura, 2012.





Figurse 174 et 175 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar*.
Technique mixte sur papier Molexkine, 2013

comportement incarné : au lieu de raconter le passé, il s'agissait de le montrer, de le danser et de le chanter[247] ».

Cette question est également abordée par Boris Charmatz, nommé à la tête du Centre Chorégraphique de Rennes en janvier 2009 et publiant la même année un *Manifeste pour un musée de la danse* : un espace mental qui pourrait « avoir lieu » tous les samedis, qui « s'élabore à condition d'être construit par les corps qui le traversent», qui « pense l'éphémère et le pérenne, l'expérimental et le patrimonial [248] ». Un musée vivant, prenant pleinement acte qu'en danse et en performance, le corps et non le langage demeure le principal vecteur de transmission[249].

Outre les documents vidéo et photographiques collectés, nous avons récolté, de la performance *Disorder Screen Control*, un savoir incarné relatif à la réification réciproque induite par le couplage avec l'avatar. L'enjeu a ensuite été de rendre compte et de transmettre ce savoir.

Reenactment du Toucher de l'avatar – *2013*

Les trois étapes du cycle de recherches plastiques *le Toucher de l'avatar* nous ont amené à interroger, dans un quatrième temps, les modes de transmission des expériences réalisées. Ce questionnement, commun à toute installation ou performance en particulier lorsque celle-ci est participative, ne se satisfait pas des modes de restitutions classiques. Visant moins une construction de sens qu'une dimension performantielle, une expérience sensible, nous avons proposé pour le vernissage de notre exposition un *reenactment* du devenir-avatar réalisé pendant la performance de la Gaité Lyrique.

---

[247] Richard Schechner, « Les "points de contact" entre anthropologie et performance », dans *Communications*, n° 92 : Performance, Paris, Seuil, 2013, p. 132

[248] Boris Charmatz, « Manifeste pour un musée de la danse », dans Romaric Daurier et Clarisse Bardiot (dir.), *Black / White / Live Box, Cabaret de curiosités*, Valenciennes, coédition Subjectile et Le phénix Scène nationale, 2013, p. 85, 90 et 91 (texte écrit et publié sur <www.museedeladanse.org> en 2009).

[249] Voir Florence Ostende, « Le musée de la danse et ses fantasmes », dans *Artpress 2* n°18 : Performances contemporaines 2, *op. cit.*, pp. 72-81.

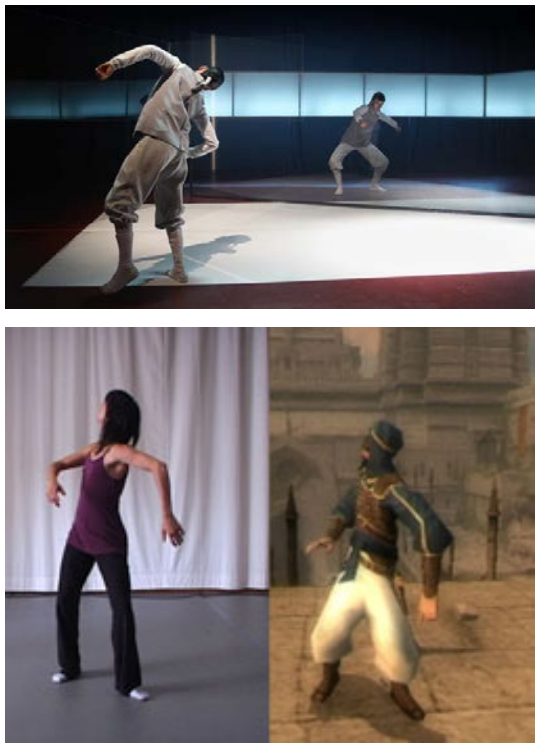


Figure 176 : *L'effet Papillon*
Mylène Benoit, 2010.
Photographie de plateau et document de travail : enjeu mimétique d'incarnation de l'avatar.

Figure 177 : *Le toucher de l'avatar*
carton d'invitation à l'exposition, 2013

Un déplacement a eu lieu entre *Disorder Screen Control* et *Le Toucher de l'Avatar*. Il ne s'est plus alors agit d'occuper le point de focus, d'être soi-même en « processus de recherche incarnée » mais d'organiser celui-ci, ainsi que les regards et les surgissements d'images et de formes lors de la performance publique. Il s'agissait de réunir les conditions de l'effet de présence de l'avatar, à la fois d'un point de vue visuel (pour les spectateurs) et corporel (pour les performers). C'est donc précisément ce qui avait surgit sans que nous l'ayons anticipé pendant la performance *Disorder Screen Control* que nous tentions ici de reproduire : l'incarnation d'une altérité, la manifestation physique d'une artificialité. Ce faisant, nous cherchions à établir une autre méthode, techniquement allégée et davantage axé sur un vécu corporel qui manifesterait cette appartenance simultanée à plusieurs pans de réel.

Nous avons travaillé avec un groupe de six étudiants du département Arts Plastiques de l'Université Jean Monnet de Saint Etienne[250]. Pendant une première période de travail, l'enjeu a consisté à faire émerger des images archétypales singulières pour chaque performer en explorant leur inconscient corporel. Comment les images d'avatars, de jeux qu'ils avaient pratiqué ou non, auxquelles ils avaient été exposés, avaient travaillé leur imaginaire et pouvaient ressurgir ?

Il ne s'agissait pas de rejouer la même partition, ni de reproduire quelque chorégraphie saccadée d'avatars issus de différentes plateformes vidéo-ludiques, comme Mylène Benoît a pu au contraire le faire pratiquer à ses danseurs pour *L'effet Papillon*[251]. L'image de l'avatar, ou plus précisément, son animation, était le carcan dans lequel devaient se glisser ses danseurs. Travaillant avec des non professionnels, nous n'aurions pu adopter cette démarche avec succès. Nous avons opté pour une approche moins contraignante : le modèle à atteindre n 'était pas prédéfini mais à construire à partir de ce que chacun des six étudiants proposait, à découvrir et affiner, itération après itération. Loin d'un enjeu de mimétisme, nous avons cherché un biais.

[250] Arthur Bateau, Marie Kaya, Francis Faure, Agathe Juge, Julie Mathevet et Cora Montagne.
[251] Mylène Benoit (compagnie Contour progressif), *L'effet papillon* (2007, 2009, 2010).

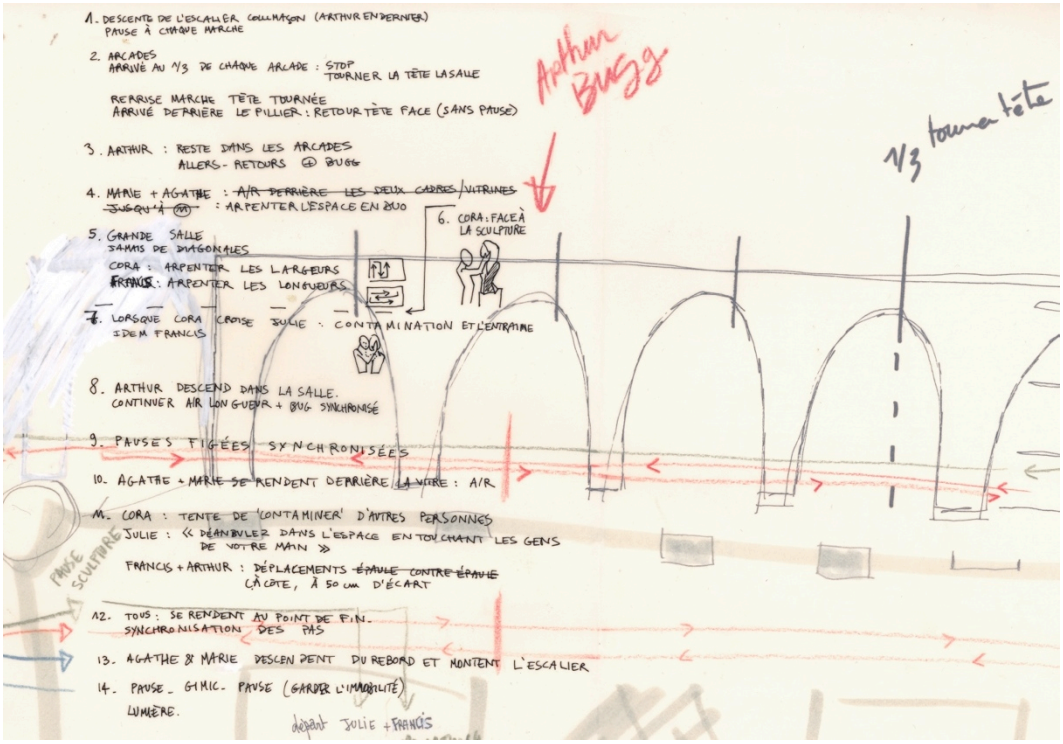


Figure 178 : *timeline* de la performance avec inscription spatiale : l'arrière plan figure les alcôves de la salle d'exposition et permet d'ancrer les actions dans l'espace. Technique mixte sur papier, 2013.

Figure 179 : vidéogramme d'une séance de travail. Cette image fixe ne rend pas compte de l'effet produit par l'animation synchronisée des performers, leurs pas, les pauses simultanées, puis la reprise de la déambulation.
Capture écran, 2013.

Le travail avec les six jeunes performers a commencé un mois avant la performance. De manière hebdomadaire, nous procédions à des exercices corporels : étirements, déplacement, prise de conscience de son attitude et positionnement dans l'espace, interaction, synchronisation. Ils ont travaillé sans miroir mais uniquement à partir de nos indications pendant les exercices et du visionnement de captations vidéo après-coup. L'enjeu était ici de dissocier d'une part le moment de l'action, associé à un ressenti et corrigé selon les instructions et de l'autre, l'adoption d'un point de vue extérieur, la prise en compte de l'effet visuel. S'est ainsi construite une mémoire incarnée, basée sur un ressenti corporel plutôt que visuel. L'image produite par les performers est demeurée pour eux secondaire par rapport à leur vécu corporel. C'est à ce niveau que s'est focalisée leur attention, non sur l'effet qu'ils produisaient. La prise en compte des formes visuelles produites est restée notre apanage. Les indications données n'étaient pas d'ordre visuel mais au contraire très corporelles, basées sur nos échanges relatifs à nos ressentis corporels des différents exercices (orientation du bassin, abaissement ou centre de gravité, ouverture des épaules, etc.).

Cette méthode de travail avait pour objet d'instaurer un rapport à l'image de soi spécifique. Il s'agissait d'éviter d'entrer la contrainte du modèle. L'avatar ne devait pas être une forme extérieure imposée au corps, raison pour laquelle nous n'avons jamais visionné de vidéos d'animations d'avatars ni de machinimas pendant les séances. Il s'agissait de les amener à trouver en eux-mêmes les animations et les ressentis intracorporels qui produiraient les effets attendus. Ont ainsi pu s'exprimer des images internes, des archétypes d'avatar qui travaillaient de manière singulière chacun des performers. L'un adopte le modèle du zombie, l'autre celui du sims, du newbie, de la bimbo… Un corpus varié est peu à peu apparu. Il a été entretenu et cristallisé par la construction d'actions courtes comme autant d'éléments de langage. Ces éléments ont ensuite été inscrits dans l'espace de la performance, selon six lignes de partition : une par performer.

La définition, mise en forme et maitrise d'un vocabulaire corporel a été notre premier objectif. Il s'agissait de définir pour chacun une marche lente, une marche rapide, un *gimmick*, un *bugg*, une modalité de rencontre et une pause. S'en est suivi l'écriture

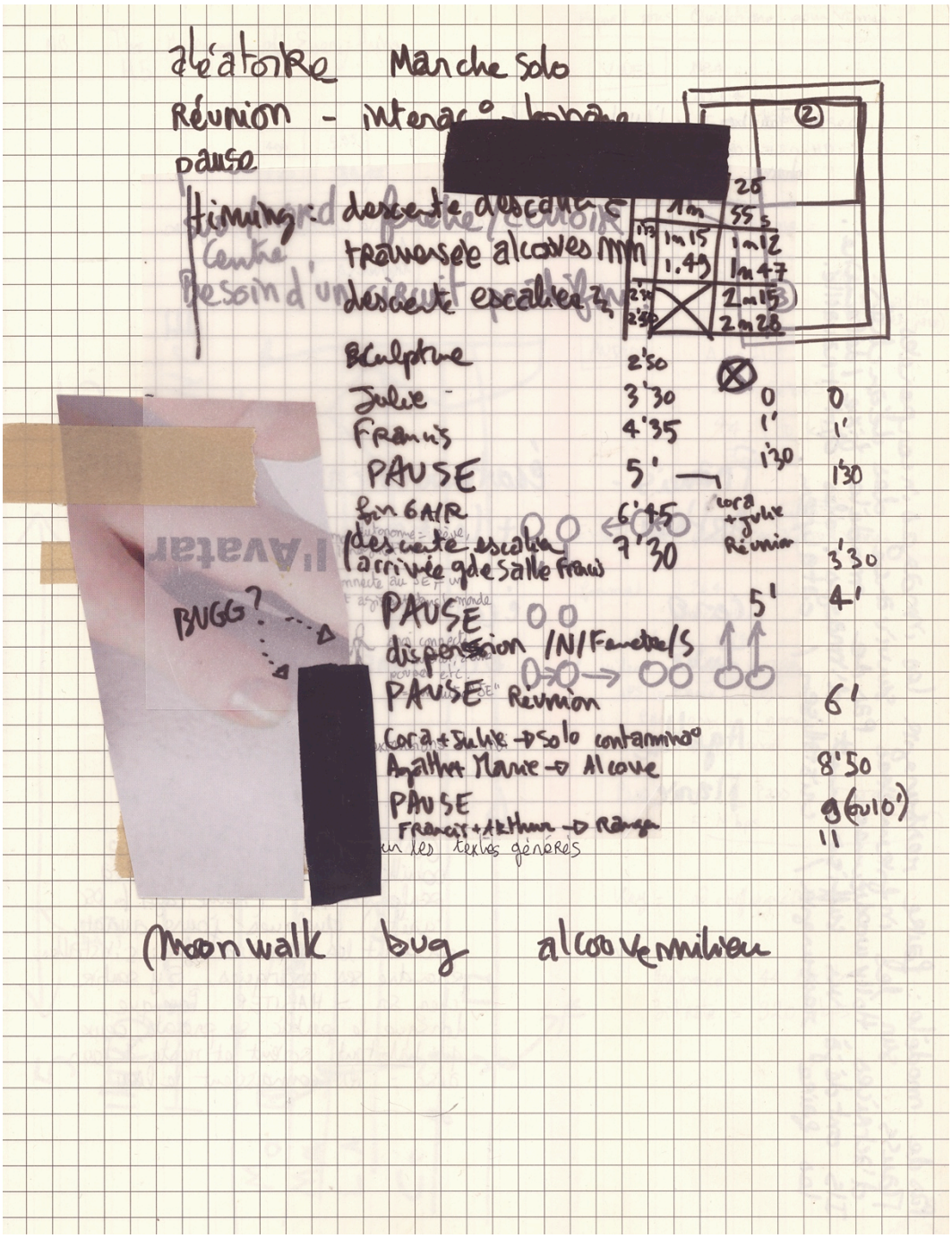


Figure 180 : document de travail, fil conducteur de la performance *Le toucher de l'avatar* pour le vernissage de l'exposition, 2013.

d'une partition collective à six lignes ménageant des moments d'interaction entre les performers ou avec le public.

Cette écriture peut être qualifiée de montage tout autant spatial que temporel. Elle a été réalisée à partir des modules de langage corporels de chaque performers. Elle est comparable à une ligne de code, au sens du programme informatique, tout en ménageant de la place à des interactions avec le public. Le devenir avatar des six performers a opéré selon cette ligne ce programme, dictant une succession d'événements pour une durée donnée.

Les éléments non anticipés de la performance *Disorder Screen Control* se sont retrouvés amplifiés pour la performance *Le Toucher de l'Avatar*, quand bien même le contexte de l'action fût tout à fait distinct. Dans ces deux performances, nous occupons et amplifions un interstice, une zone d'indétermination entre le vivant et le réifié, l'humain et le non humain[252]. Si les enjeux spectaculaires (au sens de production d'un ensemble visuel dans un espace et un temps donnés) ne peuvent être négligés, les enjeux performantiels[253] sont pour leur part, prépondérants. Ils s'articulent autour de la notion d'hybridation, telle que l'a notamment théorisé Bernard Andrieu :

> L'hybridation est une technique pour relier un corps à un autre, vivant ou fonctionnel, pour obtenir un nouveau vécu corporel. [254]

Cette définition nous permet d'établir un protocole commun aux deux performances abordées : il s'agit d'être l'avatar, quand bien même les modalités de mise en œuvre ont été tout à fait différentes. Pour autant, dans un cas comme dans l'autre, un certain fantasme d'ubiquité : « maintenant, être ici et ailleurs simultanément », ou son symétrique : « maintenant, être ici autre chose que ce que je suis ici », a eu lieu. Mais ce devenir-avatar pourrait nous renvoyer aussi vers une certaine conception du monde : un monde où les phénomènes eux-mêmes seraient le résultat d'un calcul. Un

---

252 Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte, 1991.
253 David Zerbib, « De la performance au "performantiel" », *artpress2* n°7 : *Performances contemporaines*, novembre/décembre/janvier 2008, pp. 11-19.
254 Bernard Andrieu, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011, p. 109.

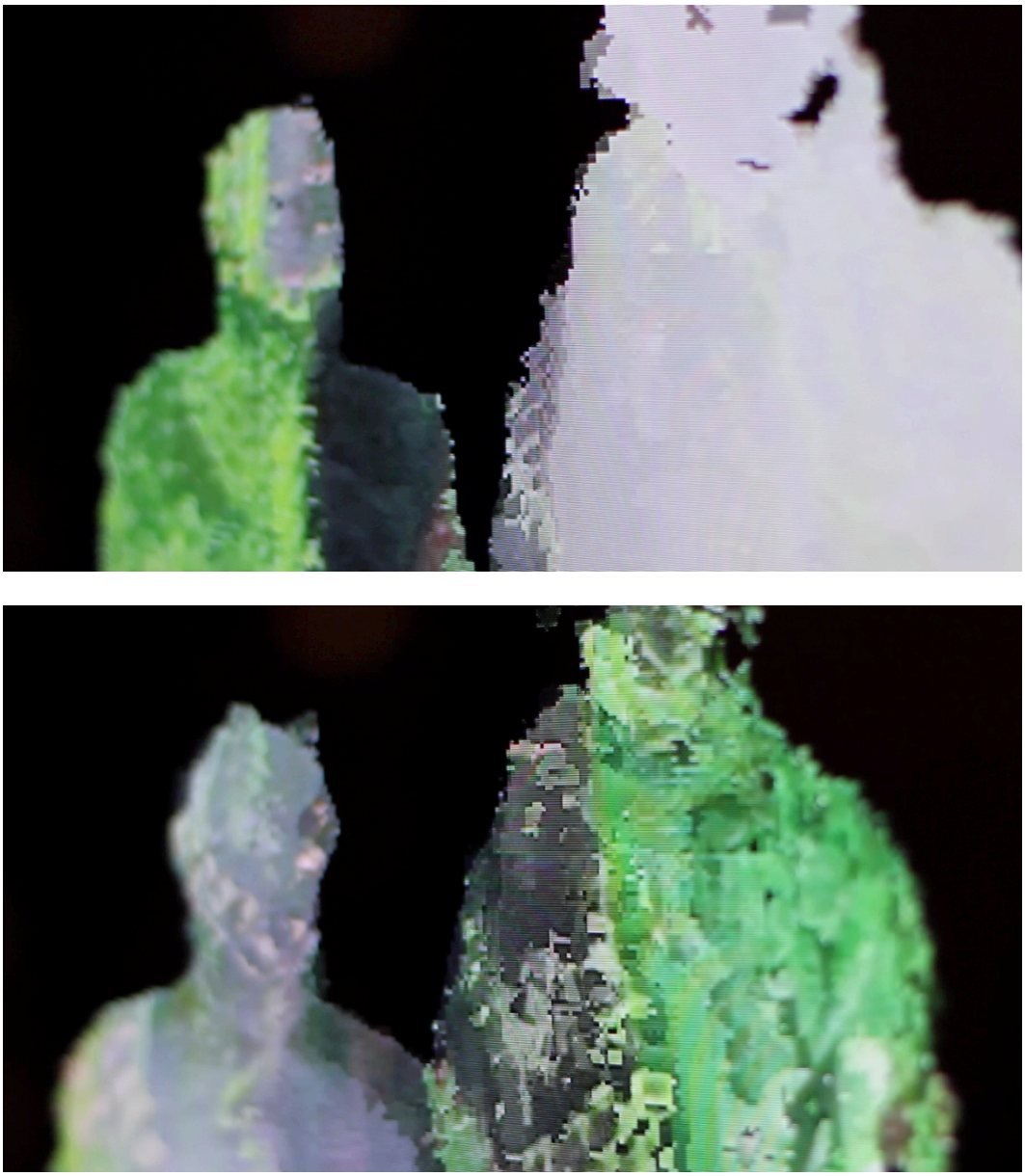


Figure 181 : *Aléa jardin*, vue de l'installation au Théâtre Liberté, Lucile Haute et Benoit Verjat, Toulon, 2014.

monde ou il n'y aurait de réalité que techniquement constituée. C'est pour ré-enchanter le rapport à l'avatar et à travers lui, au computationnel, que nous nous sommes tout d'abord engagée dans cette recherche. L'éphémère de la performance, dans une dimension si fondamentalement incarnée, nous est finalement apparu comme le contexte le plus adéquate à manifester ce glissement de la forme : de l'anticipé au surgissant, de l'inerte au vivant. Ce qu'a fait cette performance, c'est créer pour un temps donné un monde où des êtres artificiels se sont animés parmi les spectateurs. Elle avait pour ambition de « donner accès à un autre monde et à des relations interactives avec des êtres non humains[255]. »

Ce cycle d'expérimentations autour de l'avatar nous aura permis d'identifier une position pour laquelle cette figure ambigüe s'érige en paradigme. Il s'agit de tenir un rapport stratifié au monde, à la fois ici *et* là, d'établir une immersion partielle, une prise en compte des couches informationnelles qu'elles soient informatiques stockées sur des serveurs distants ou sémiologiques et impalpables. Il s'agit d'adopter une posture du « pied dans la porte », de la « tête par la fenêtre » – plutôt que d'y jeter tout le corps à l'invitation de Gina Pane – ou tout autre image du corps occupant un seuil, une posture qui ambitionne de résoudre la scission entre participation dupe et distance critique.

Il nous restait néanmoins une étape à réaliser afin d'achever le cycle du *Toucher de l'avatar* : concevoir une expérience de l'avatar qui ne soit pas une représentation (expérience par projection identificatoire), qui ne soit pas non plus à destination d'un public déjà sensibilisé, possédant déjà un ou plusieurs avatars, une expérience qui ne soit pas non plus à destination d'un performer et nécessitant un apprentissage. Il nous restait à proposer une expérience de l'avatar à un public novice, qui n'aurait jamais rencontré son double à l'écran. C'est ainsi qu'a été amorcé l'installation participative *Aléa jardin* avec Benoît Verjat.

---

[255] Richard Schechner, « Les "points de contact" entre anthropologie et performance », dans *Communications* n° 92 : *Performance*, Paris, Seuil, 2013, p.143.

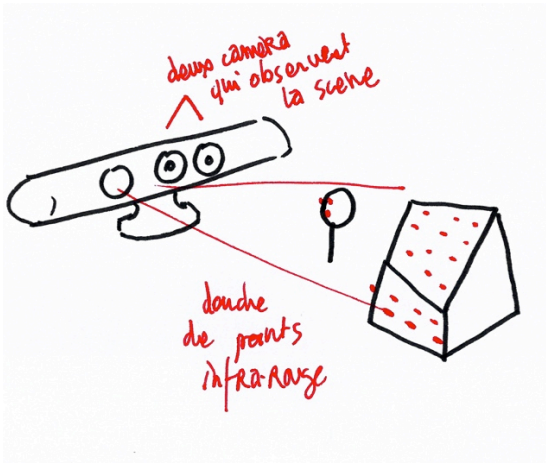


Figure 182 : schéma de fonctionnement de la *Kinect comportant* une projection infrarouge, une caméra infrarouge et une caméra couleur.

Figure 183 : rendu du dispositif avec une pille d'images monochromes.
Capture écran, Benoît Verjat, 2014.

Couplage corps-image – Aléa jardin *(2014)*

Comment permettre de ressentir le couplage de soi à une représentation 3D sans apprentissage d'une interface spécifique ? Telle pourrait être formulée l'interrogation avec laquelle nous avons contacté Benoît Verjat afin de lui proposer une collaboration, alors que nous étions invité à participer à la semaine « Avatar » au Théâtre Liberté de Toulon.

Graphiste et designer interactif rattaché à l'EnsadLab, Benoît Verjat conçoit des dispositifs prospectifs, c'est-à-dire des combinaisons d'objets et de pratiques, destinés à capter, éditer et activer des documents. Il a notamment utilisé une *Kinect* pour créer le dispositif *Profondeur*, préexistant à notre collaboration et utilisé dans l'installation *Aléa jardin*.

La *Kinect* est un périphérique commercialisée par Microsoft depuis 2010 permettant de contrôler un jeu par les mouvements du corps face à l'antenne. L'enjeu est de permettre au joueur une expérience prenant en compte l'ensemble de son corps plutôt que des signaux filtrés par les boutons d'une manette, d'un clavier ou d'une souris. La *Kinect* envoie une douche de points en lumière infrarouge et les observe avec une caméra infrarouge en plus d'une caméra couleur classique. Cette double observation permet de construire une représentation 3D de la scène observée en étudiant la déformation d'un nuage de points projetés en infrarouge. Pour chaque point sont données trois valeurs : x et y qui sont les coordonnées du point, auxquels est ajouté une valeur z de profondeur, résultat de l'observation des déformations. La douche de points infrarouges comporte 640 colonnes multipliées par 480 lignes. La *Kinect* permet donc d'observer une scène selon une définition d'image de 640x480 pixels. Pour chaque pixel, une valeur de *profondeur* est donnée.

À partir de ce principe, Benoît Verjat a imaginé un dispositif puisant dans une pile d'image. Pour chaque pixel affiché à l'écran, l'ordinateur va afficher le pixel d'une image de la pile en fonction de la valeur z observée comprise entre 0 et 2000. Il en a notamment fait la démonstration à partir d'extraits de films dont les photogrammes sont alors creusés par les mouvements d'un expérimentateur. La valeur z, de profondeur, vient alors jouer sur la valeur t de la succession des photogrammes du

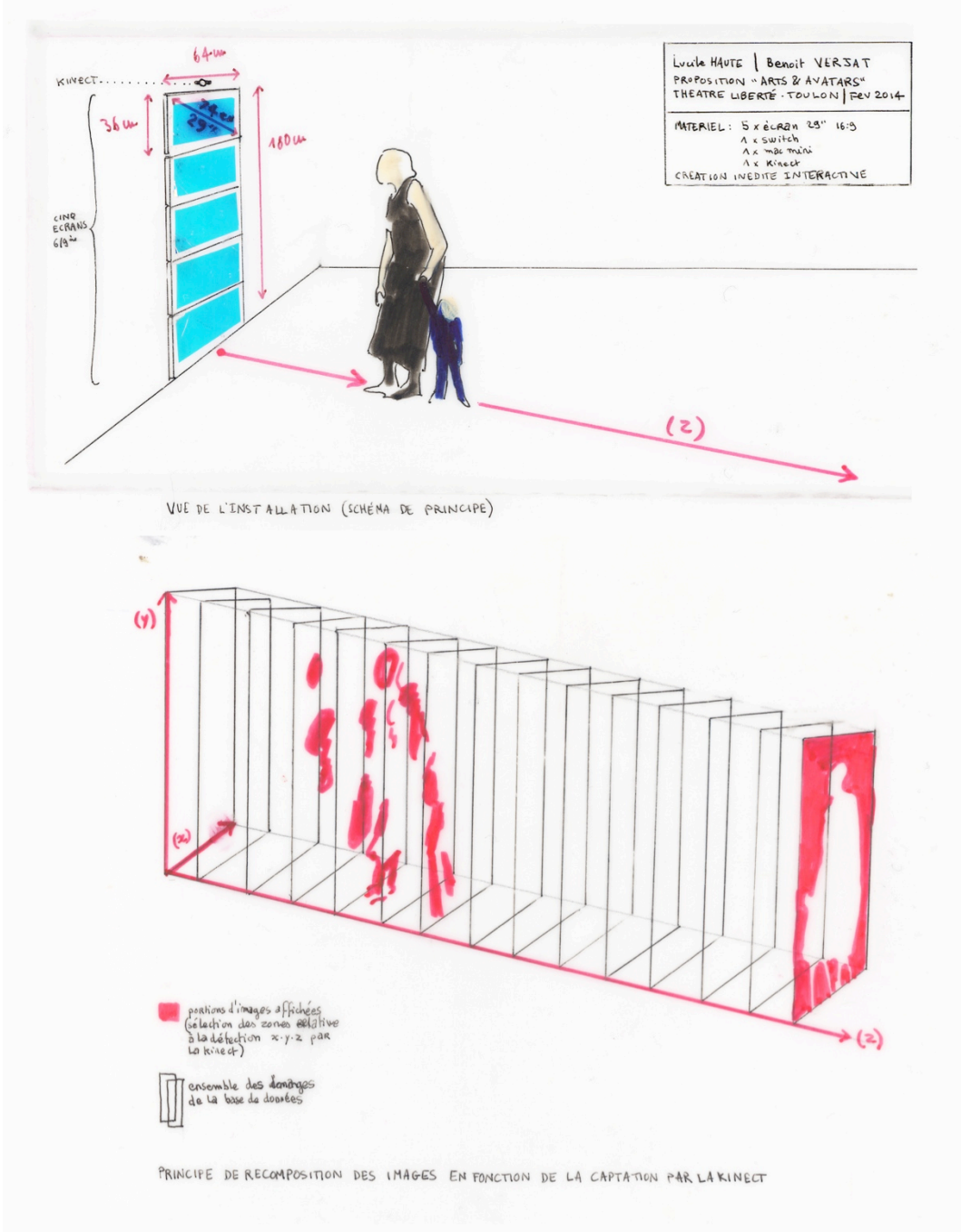


Figure 184 : *Aléa jardin*,
dessin préparatoire : schéma de
fonctionnement, 2014.

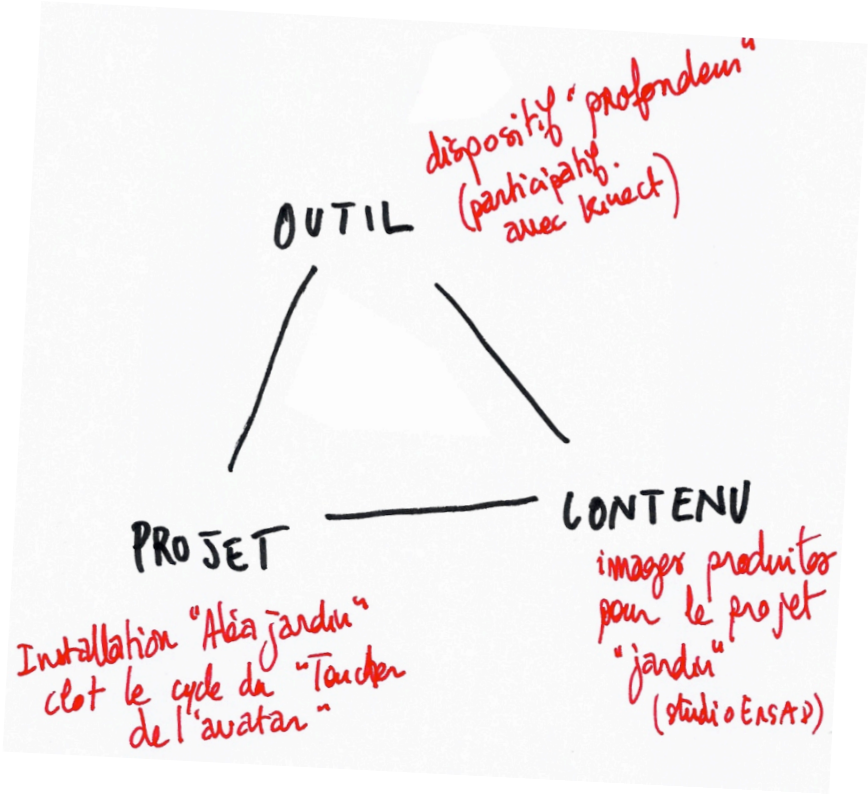
film. Les corps détectés deviennent des curseurs de lecture à travers les photogrammes du film. Chaque pixel de chaque photogramme et chargé dans la mémoire vive de l'ordinateur, attendant son actualisation à l'écran. La succession temporelle des photogrammes du film est ici annulée. L'image est une matière discrétisé, ramené à son plus petit élément : le pixel.

Gêné par l'omniprésence de la silhouette des expérimentateurs, souvent seul élément lisible à l'écran Benoît Verjat explore des pistes visant à effacer les corps. Au contraire, nous avons reconnu dans ce dispositif un miroir 3D permettant de rendre sensible sans outre discours le rapport d'attachement de soi à un double numérique anthropomorphe.

La lisibilité immédiate de l'installation permettait de résoudre nombre des questions que nos précédents projets avaient soulevé, en particulier de ne s'adresser qu'à un public déjà sensibilisé à la question de l'avatar ou alors, de produire un savoir incarné dont les modes de transmission ne toucheraient qu'une petite audience. Au dispositif préexistant est donc proposé un contenu produit spécifiquement pour le projet qui vient s'inscrire dans les problématiques du *Toucher de l'avatar*.

En jouant sur l'idée d'un corps-curseur, nous réduisons l'avatar à une silhouette explorant un paysage artificiel. L'avatar ici ne représente pas mais est la manifestation de l'exploration d'un paysage représenté. Celui-ci a été réalisé avec Lia Giraud au studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs et filmé en travelling avant régulier selon deux points de vue : frontal ou plongée. Des essais ont permis d'identifier les mouvement de caméra nécessaires : l'appareil doit se glisser entre les éléments du jardin et non simplement se rapprocher des plantes sans quoi l'effet produit est celui d'un zoom plutôt que de la traversée d'un paysage (voir page suivante).

L'habiter de l'écran se heurte de front à la matérialité du corps, contradictoire vis-à-vis de la dématérialisation toute relative des données numériques. L'avatar ou le profil sont nos peaux retournées permettant d'agir dans ces mondes. L'écran alors n'est plus tant un objet concret mais une porte. Il implique une formalisation du



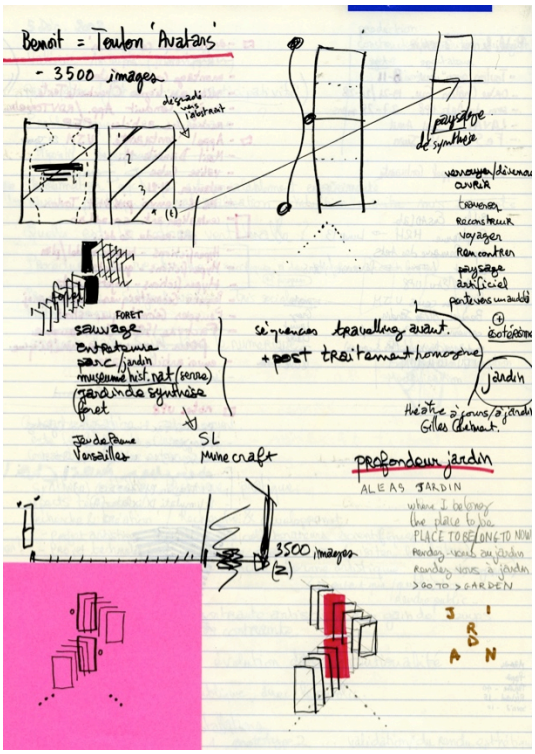


Figure 185 : triangle d'analyse de la collaboration avec Benoît Verjat.

Figure 186 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, 2014.

regard qui, lorsqu'elle est acquise, permet d'oublier le dispositif. L'objet concret 'écran' révèle alors un jeu théorique fondamental : ce qui est caché, ce n'est pas ce qui se trouve immédiatement visible, l'espace simulé, mais le processus même et les enjeux de la représentation. Dans les installations abordées plus tôt, les mêmes objets ne font pas écran de la même façon.

> Toutes les inventions ou technologies sont des prolongements ou auto-amputations de nos corps ; et des prolongements comme ceux-là nécessitent l'établissement de nouveaux rapports ou d'un nouvel équilibre des autres organes et des autres prolongements du corps. […] Voir, percevoir ou utiliser un prolongement de soi-même sous une forme technologique, c'est nécessairement s'y soumettre. Écouter la radio, lire une page imprimée, c'est laisser pénétrer ces prolongements de nous-mêmes dans notre système personnel et subir la structuration ou le déplacement de perception qui en découle inévitablement. C'est cette étreinte incessante de notre propre technologie qui nous jette comme Narcisse dans un état de torpeur et d'inconscience devant ces images de nous. [256]

Si MacLuhan traite en égal différents objets techniques, il nous apparait que l'écran relève d'une spécificité en vertu du rapport scopique qu'il induit et souvent déçoit. Nous avons souligné plus tôt, dans les espaces 3D partagés à l'instar de la plateforme *Second Life*, la mise en péril du visible, toujours prêt à céder face aux autres médiums sonores et textuels. Le donné à voir est prétexte et point d'accroche pour d'autres types d'échanges. Réduire la plateforme 3D à ses avatars, c'est la réduire à un presque rien, qui demeurerait fort peu de choses s'il n'était pas pris dans des réseaux de pratiques (sociales, créatrices, commerciales, etc.). C'est pourtant souvent cet avatar 3D qui cristallise les imaginaires[257]. Il synthétise et résume la problématique d'un habiter l'autre côté de l'écran.

---

[256] Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias*, *op. cit.* pp. 90-92.

[257] Voir Alberto Abruzzese, « La religion compréhensive d'*Avatar* », dans*Les cahers européens de l'imaginaire* n°3, « Technomagie », Paris, CNRS Éditions, février 2011, pp. 174-182 ; et Wilfried Coussieu, « Errances virtuelles », dans *Idem*, pp. 169-173.

Figure 187 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, 2014.

Dans l'installation *Aléa jardin*, nous avons dupliqué l'écran produisant ainsi un décentrement de l'expérimentateur. Lorsqu'il s'approchait de l'installation, le visiteur atteignait rapidement un seuil et percevait son image dans chacun des deux écrans. S'approchant à mi-distance, il pouvait identifier certains des éléments qu'il était en train d'explorer et constatait peut-être déjà que ses reflets glissaient vers un côté de l'écran. S'approchant tout à fait, à la limite du seuil de disparition fixé à quelques trente centimètres de l'installation, il se trouvait face à deux images décentrées, reproduisant ses mouvements mais ne pouvant plus être considérés comme des reflets. L'expérience sensible rompait alors avec l'analogie du miroir.

Une interprétation symbolique de ces trois étapes de l'expérience pourrait associer la proximité de l'écran à l'addiction au jeu et à la perte de soi dans ce double « miroir aux sorcières », pour reprendre l'expression de Valérie Morignat. Néanmoins, notre intention ici n'était pas de cet ordre. Le décentrement se voulait moins psychologique que sensible et visait à reproduire cette sensation d'être en soi et hors de soi simultanément dans la pratique de l'avatar. La zone d'expérimentation et d'exploration était comprise entre deux seuils d'apparition/disparition. L'état limite lié à la trop grande proximité, tout comme celui de la trop grande distance, met fin à l'expérience.

Les projets susmentionnés procèdent tous d'une certaine mise à mal de la distinction entre performance et installation participative. Une place centrale est réservée aux participants. Ce phénomène s'accompagne d'un recentrage sur l'expérience à vivre. Nous relevons une variété dans la posture du créateur. Le travail de conception pourra relever de la maîtrise d'ouvrage voir de l'ingénierie ou, à l'opposé, d'un usage en décalage d'un dispositif préexistant. Les uns (Kaprow, Galloway et Rabinovitz, Benayoun) développent et interrogent des technologies nouvelles (à l'époque de la réalisation des projets en question). Les autres (Eva et Franco Mattes) adoptent une place d'utilisateur et interrogent la plasticité des outils et plateformes mises à disposition du public.

Nous avons vu comment le cycle *Le Toucher de l'Avatar* s'est articulé autour d'un motif, celui de l'avatar, qui a été travaillé par des questions liées à la performance.

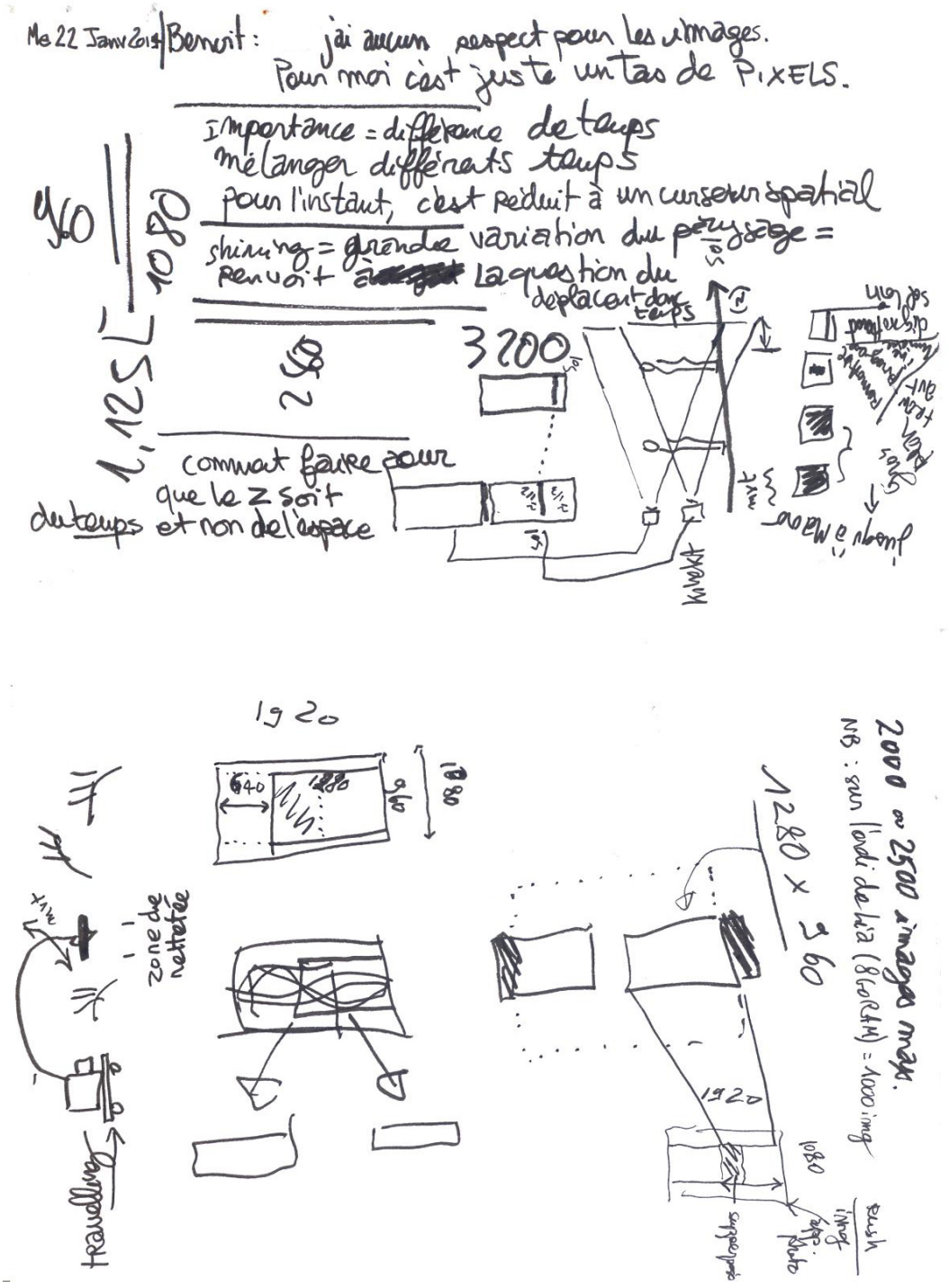


Figure 188 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, 2014.

Nous avions un motif à étudier, des actions à mener. Nous avons créé les conditions de leur réalisation, dans des contextes qui n'étaient pas toujours orientés a priori vers l'accueil d'une performance. Créer le contexte de la performance c'est négocier avec des conditions préexistantes, des attentes institutionnelles, des dispositifs techniques, dans le but de produire ou d'atteindre des états de corps. L'avatar lui-même a été abordé comme un dispositif et ce jeu de poupées russes de part et d'autre de l'écran a été le fil conducteur de notre travail.

Pour le cycle *Conduit d'aération*, le processus a été mené non par un motif mais par une question : celle des formes possibles de l'hyperfiction et de son exploration comme performance.

TROISIÈME PARTIE

Formes d’une hyperfiction

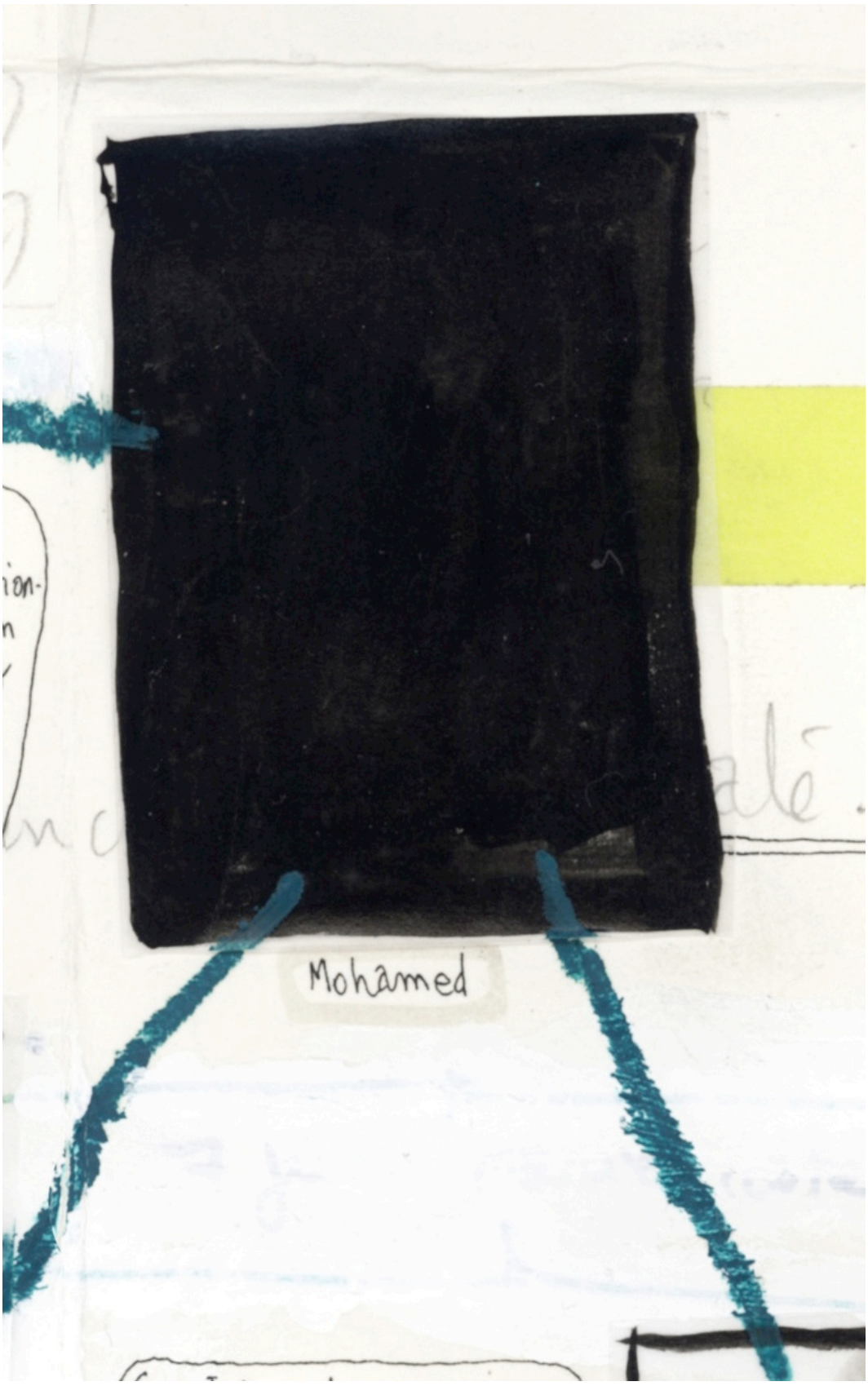


Figure 189 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail), technique mixte sur papier, 2013.

Par rapport à l'ensemble des projets relatifs au *Toucher de l'avatar*, la dimension fictionnelle est devenue centrale dans le projet *Conduit d'Aération*. Elle a également adopté une forme narrative quoique non linéaire. La question d'un rapport de force ou d'un jeu entre des intentions multiples a opéré de façon métonymique dans l'histoire racontée. Nous avons construit simultanément deux niveaux de lecture : l'histoire racontée et les formes adoptées pour ce faire. Notre personnage n'exprimait pas d'intention claire. Il était au centre d'un tissage complexe d'intentionnalités divergentes. De la même manière, le temps de l'exploration de la fiction résultait d'une coproduction, synthèse d'intentions mises en puissance dans un dispositif (scénique, technique) et rencontrant les actions des spectateurs.

Notre postulat était que le potentiel d'action de l'hypertexte explorable à l'écran peut être transposé en espace. Certaines problématiques concernant notamment le choix crucial de l'activation de l'hyperlien placé dans un texte courent d'une version à l'autre. À travers ses différentes versions, le projet *Conduit d'Aération* a interrogé le temps de la performance : linéaire et prédéfini ou au contraire pluriel, ouvert. Le temps de la fiction lui-même était multiple : l'aujourd'hui de l'introduction était le point de fuite vers lequel tendaient les différents développements de l'histoire.

Tout a commencé par la fin : 'Un corps est découvert'.

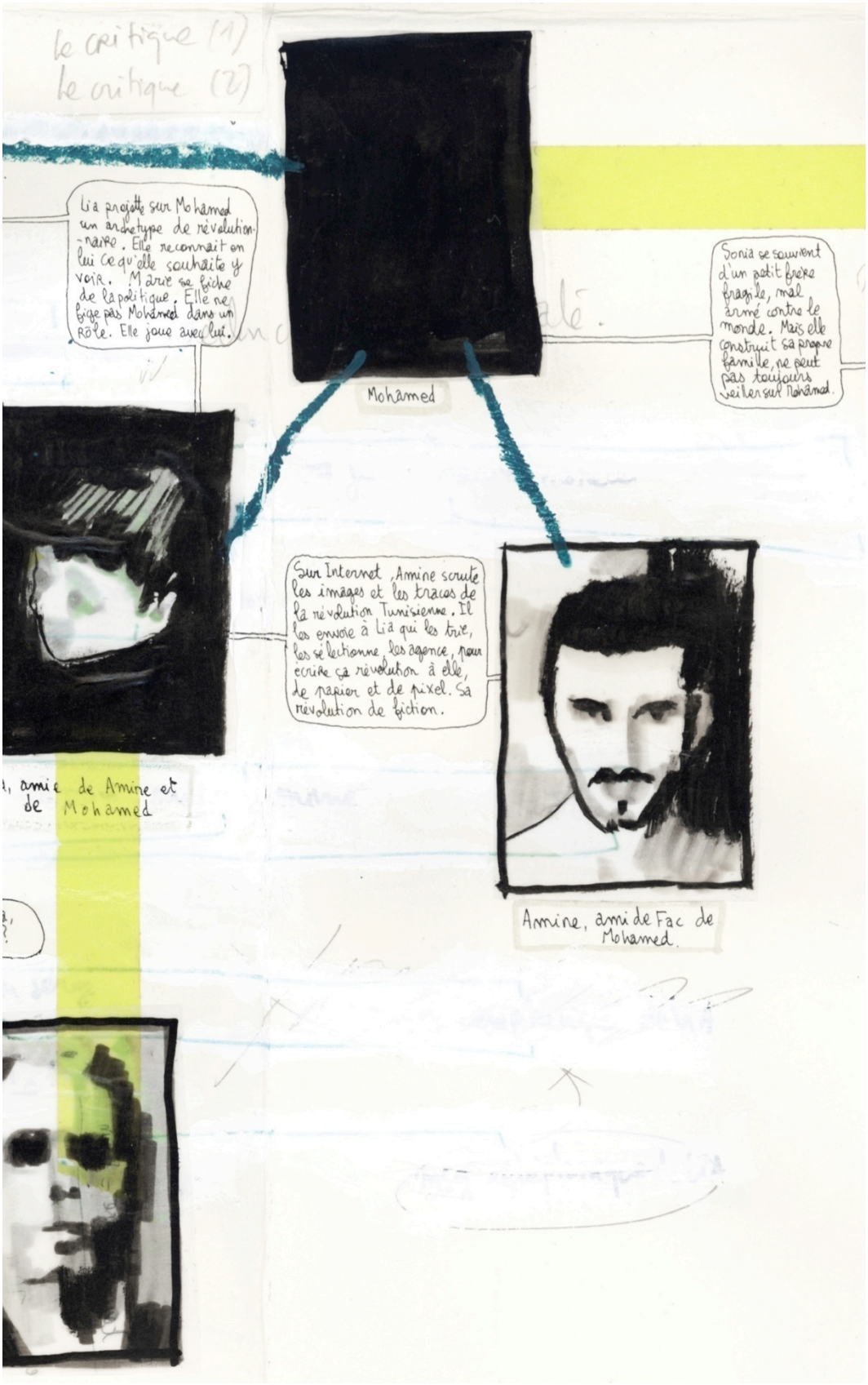


Figure 190 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail), technique mixte sur papier, 2013.

1. Genèse d'une fiction exploratoire

Conduit d'aération est une hyperfiction écrite et conçue par un groupe d'artistes-chercheurs avec le soutien du Laboratoire d'Excellence Arts et Médiations humaines et de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs. De 2012 à 2014, elle a été présentée sous plusieurs formes, chacune associée et repensée en rapport à un support numérique spécifique. Ces différentes formes interrogeaient les modes d'exploration d'une hyperfiction et proposaient chacune une réponse à la question suivante : comment le texte se donne-t-il à explorer, à lire et à écouter dans sa non-linéarité ?

Articulation entre les versions

Plusieurs collaborateurs ont été sollicités depuis la scénarisation et l'écriture du texte de la fiction jusqu'aux adaptations in situ. Les étapes intermédiaires sont notamment les interprétations des comédiens en studio ou lors des représentations, le développement ou détournement des supports d'interaction, la scénographie. En fonction de ses occurrences, notre hyperfiction s'est offerte à la perception du public sous plusieurs formes, adoptant, en particulier, différents critères de participation.

À partir d'un fait divers, nous avons produit une première version de la fiction *Conduit d'Aération*. L'histoire a tout d'abord été écrite par un groupe d'écriture composé de Alexandra Saemmer, Lucile Haute, Gaétan Darquié, Li Jun Pek, Julien Pénasse et Karen Guillorel selon des contraintes formelles d'écritures. Le fruit de ces séances d'écriture a été publié sous forme de recueil papier à cinq cent exemplaires en juin 2012. Cette version est mentionnée « recueil papier » ci-après dans le texte.

Une partie de ces textes a été recoupée, remontée et enregistrée en studio. Les fragments sonores ainsi obtenus ont alimenté l'installation participative présentée à l'Espace Centquatre à Paris en juin 2012 à l'occasion du festival « Futur en Seine ». Cette première version de l'installation est nommée *Installation participative | Conduit*

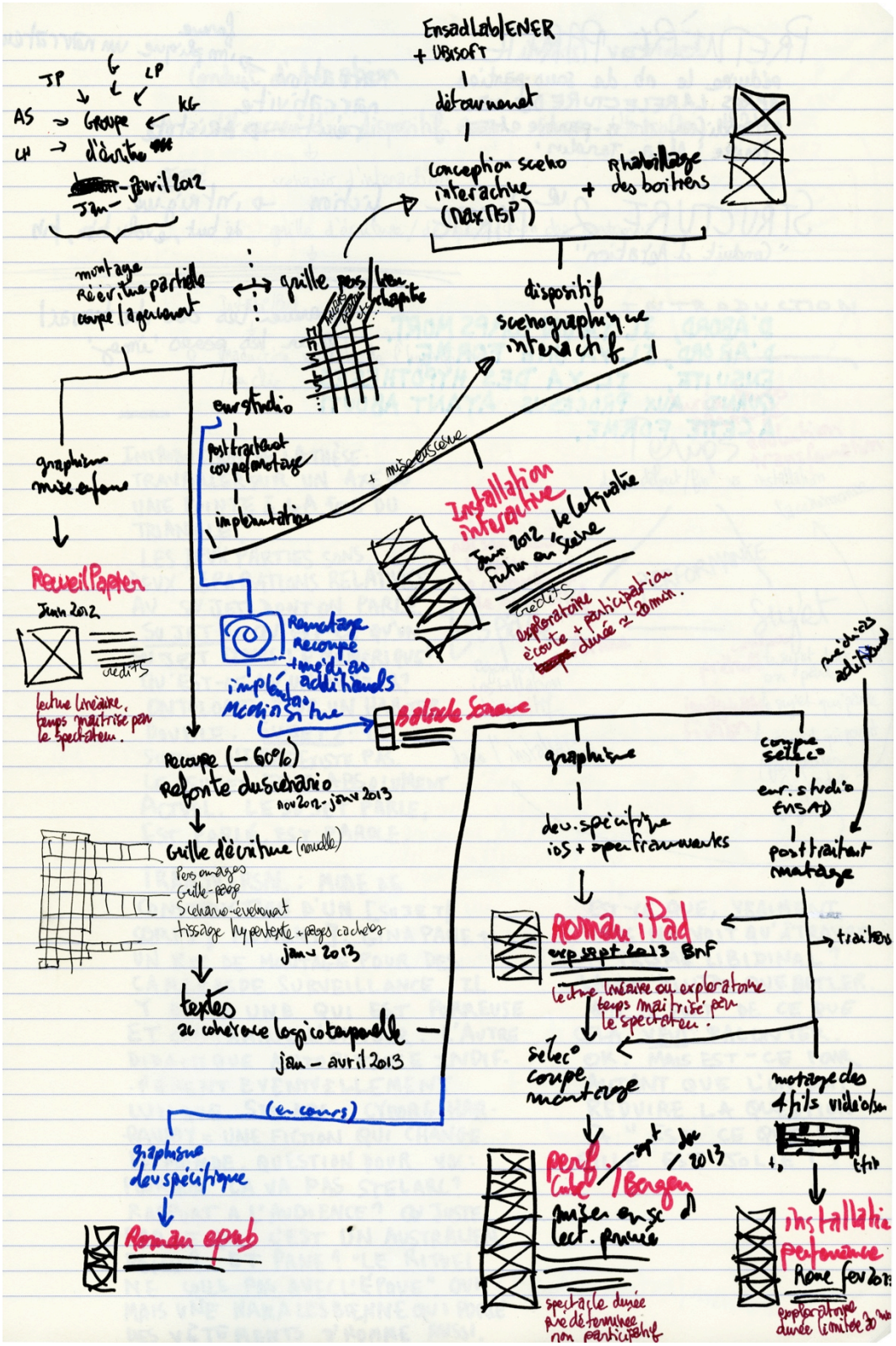


Figure 191 : *Conduit d'aération*, arborescence des différentes versions de l'hyperfiction et étapes intermédiaires, feutre sur papier, 21x29cm, 2014.

d'Aération. Le support d'interaction a été réalisé en collaboration avec l'EnsadLab/ENER, Ubisoft, Jérémy Forge et Alain Barthélémy.

De novembre 2012 à février 2013, les textes ont été intégralement refondus et re-scénarisés par le groupe d'écriture composé de Lucile Haute, Alexandra Saemmer, Aurélie Herbet, Julien Pénasse et Odile Farge. De nouveaux enregistrements studio ont été réalisés pour la seconde version de l'installation intitulée *Hyperfiction déambulatoire | Conduit d'Aération*, présentée en février 2013 à l'Institut Français de Rome à l'occasion de la soirée d'ouverture du Festival de la Fiction Française.

Cette nouvelle version a été portée sur iPad, en tant que roman hypertexte augmenté de médias additionnels (vidéo et sonores). Le prototype a été présenté au Labo BnF pour l'exposition « Les littératures numériques d'hier à demain » du 24 septembre au 1er décembre 2013.

La lecture privée sur iPad a été mise en scène sous forme de performance-spectacle au Cube – Centre de Création numérique (Issy-Les-Moulineaux) le 26 septembre 2013 et à la Bergen Public Library (Bergen, Norvège) le 10 décembre 2013.

Le projet *Conduit d'Aération* réunit un recueil papier (2012), une installation participative (Espace Centquatre, 2012), une installation performance : hyperfiction déambulatoire (Institut Français de Rome, 2013), un roman augmenté sur iPad (2013), une performance spectacle (2013). La pluralité des versions induit-elle une dissociation du fond (l'histoire racontée) et de la forme (participative, spectacle) ? Ce modèle d'une histoire indifférente au médium de sa mise en œuvre n'est pas le nôtre. Au contraire, cette pluralité des formes nous a permis la de travailler le sens de notre histoire. Nous défendons l'idée qu'un sens intrinsèque à notre fiction opère de façon transversale entre les différents modes de rencontre du public. Ce que nous avons raconté, c'est la construction collective d'un sujet, Mohamed, par les projections, interprétations et attentes individuelles des personnages de la fiction. Ce que nous avons organisé, en particulier lors des installations, c'est la production de sujets-spectateurs et de sujets-acteurs de la fiction.

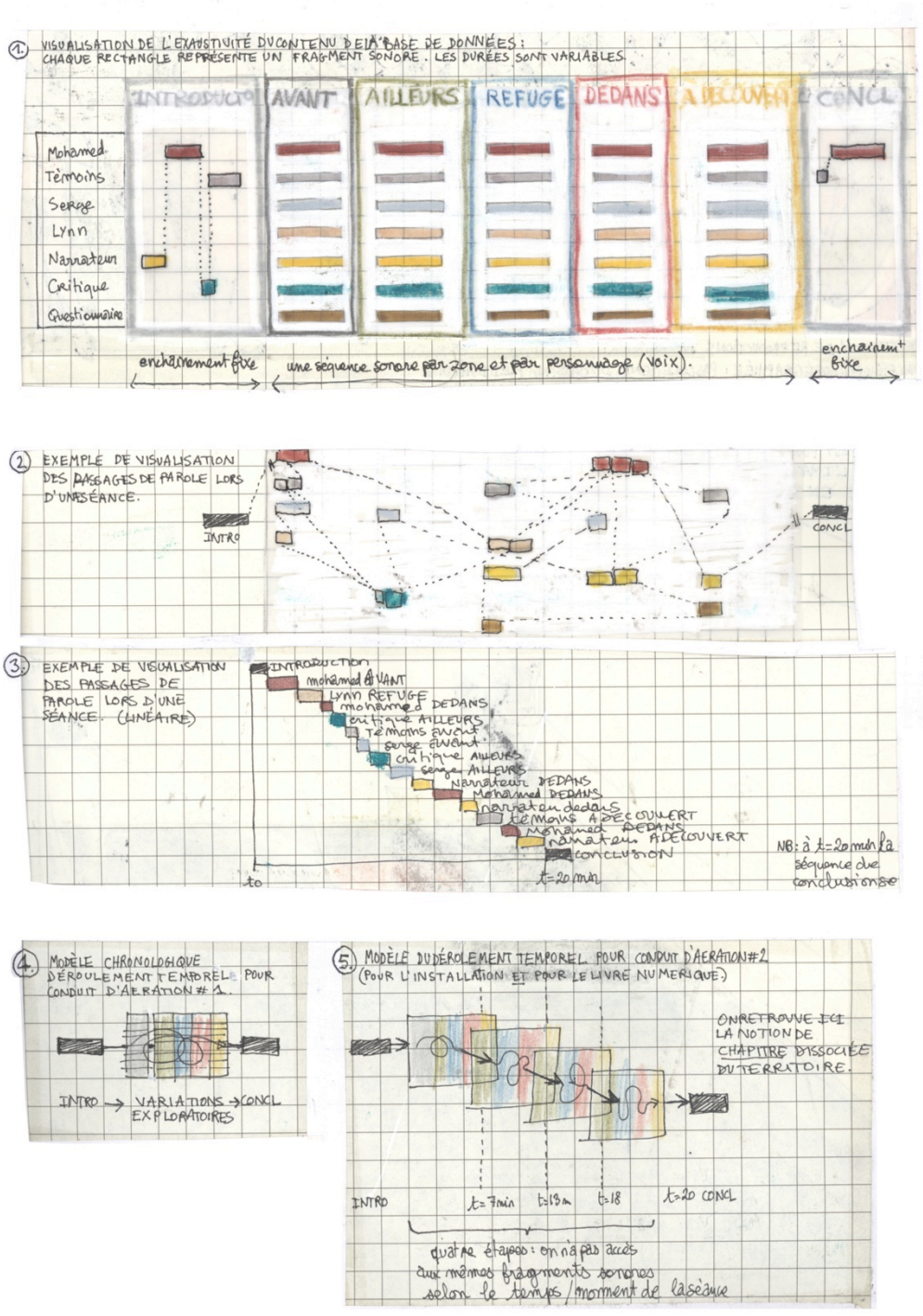


Figure 192 : *Conduit d'aération (Real Time Poetry Game)*, schéma de fonctionnement de l'installation participative, technique mixte sur papier Moleskin, 19x25cm, 2012.

La dimension exploratoire et non linéaire est restée centrale dans ces différentes mises en œuvre. Les **installations-performances** (2012 et 2013) mettaient en scène la fiction et retranscrivaient la navigation hypertexte à un niveau spatial, déplacement permis par l'accession du texte à sa dimension sonore. Le **roman sur iPad** (2013) et l'**epub3** pour tablettes et liseuses (2014) présentaient le texte à lire, augmenté de médias additionnels, tissé d'hypertextes et de pages cachées, et anticipaient sur la dégradation progressive selon le support de lecture (en particulier des médias additionnels).

Le processus d'écriture et de conception initial a été crucial. Le texte narratif a été la matière première mise en œuvre, montée, découpée, enregistrée, agencée au sein des différentes versions, installations et hypertexte sur support numérique. L'écriture a nécessité une conceptualisation forte du potentiel d'action de l'hyperlien dans un texte narratif. Il a fallu anticiper les coupes et passages d'un fragment à un autre dans un souci de maintien de la cohérence logico-temporel ce, quels que soient les fils d'exploration suivi par le lecteur. Cette prise de conscience est une étape charnière : absente de la toute première version (installation à l'espace Centquatre, 2012), elle motive la refonte de l'ensemble du scénario de novembre 2012 à janvier 2013 et la réécriture de quatre-vingt pour cent du texte.

Le processus de création et de mise en forme a rencontré différents champs de contraintes, à la fois techniques et plastiques. Celles-ci ont porté d'une part sur les jeux et articulations entre les médias (texte, image, son, image animée) et d'autre part sur les modes d'exploration (ergonomie, interface, interaction).

Nous étudierons ci-après de manière plus approfondie les enjeux spécifiques des différentes versions de ce projet mais nous revenons tout d'abord sur ses premières étapes de réalisation.

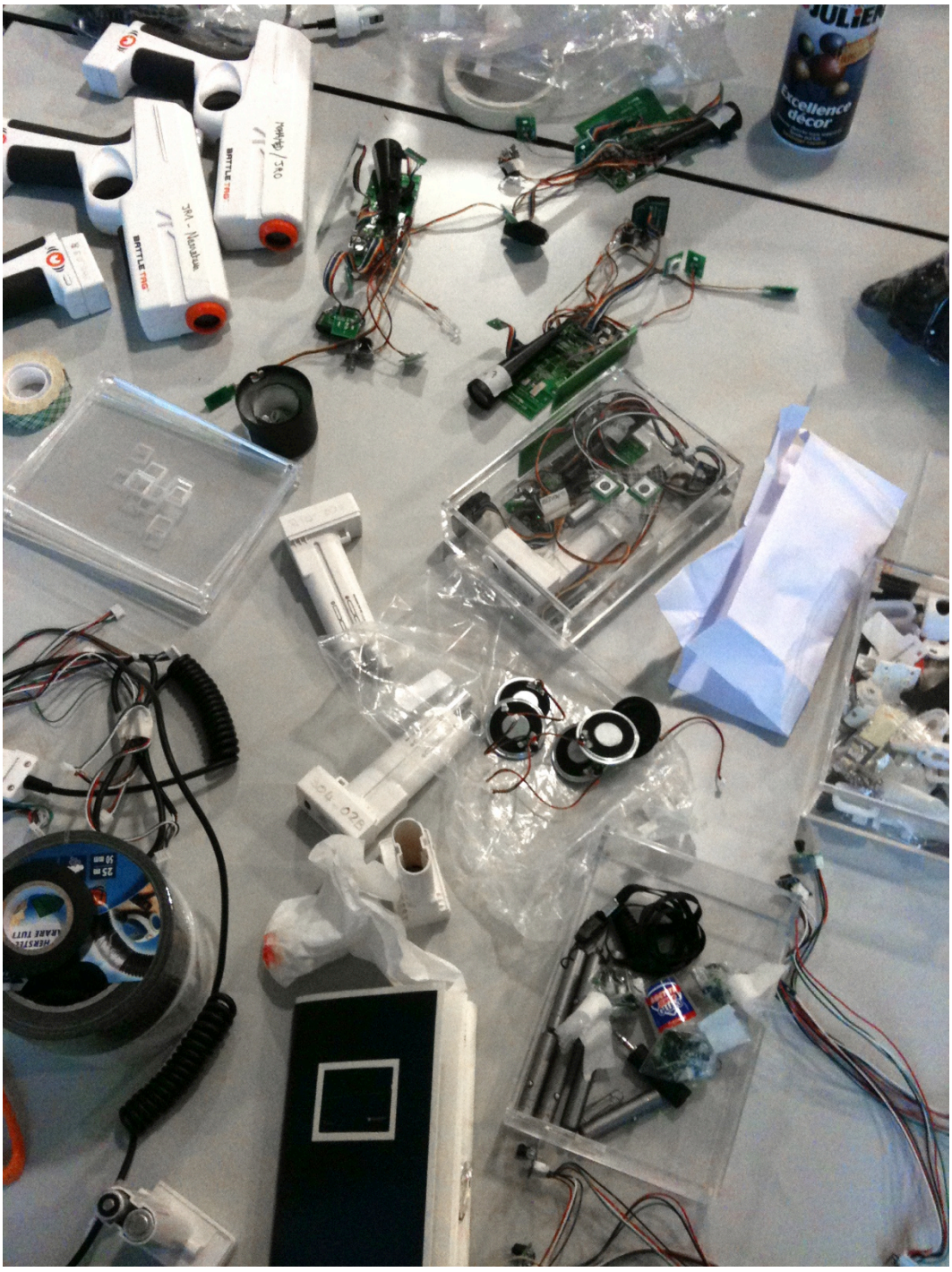


Figure 193 : Rhabillage des ‘pistolets’ sous forme de ‘livres électroniques’. Photographie, 2011.

De la guerre à la poésie : réassignation d'un dispositif

Revenons tout d'abord sur la genèse de ce projet. En octobre 2011, un partenariat a été proposé entre la société Ubisoft et le groupe « Espace numérique – extension de la réalité » de l'EnsadLab. La proposition était la suivante : un jeu préexistant non commercialisé sur le marché européen était mis à disposition du groupe EnsadLab/EN-ER alors invité à le détourner. Ce jeu était composé de huit pistolets radiofréquence rattachés chacun à une veste équipée de capteurs. L'ensemble était coordonné à un ordinateur auquel était reliée une antenne elle aussi fournie. Le jeu était une adaptation en grandeur réelle d'un jeu de plateau, l'ordinateur assumant le rôle de « maitre du jeu » et l'espace dans lequel se déroule la partie étant organisé par des « tags ». Nous a donc été proposé un dispositif préexistant, conçu par la société Ubisoft dans une finalité déterminée. Tous les éléments de ce dispositif, composants, logiciel, interface et habillage, avaient été pensés et assemblés dans un objectif de guerre symbolique et ludique. Notre positionnement était donc de tenter de déplacer ce dispositif et de le mettre au service d'un autre dessein. Nous avons commencé par analyser le jeu pour en comprendre le fonctionnement. Cette étape de « *rétro-engineering* » a consisté à ouvrir les boitiers, démonter les gilets et pistolets et analyser le logiciel de jeu. Il s'agissait de comprendre le plus précisément possible comment fonctionne le dispositif et d'identifier les niveaux auxquels nous pouvions intervenir et apporter des modifications.

Cette étape devait nous permettre d'identifier si et où le dispositif proposé permettait de la flexibilité entre ce pourquoi il avait été assemblé et ce vers quoi nous voulions l'emmener. La question de l'intentionnalité, centrale dans la performance *Disorder Screen Control*, réapparaissait ici dans une temporalité différente. Il ne s'agissait plus de performer le pas de côté, c'est-à-dire d'incarner un *biais* par notre action au sein du dispositif. Cette fois-ci, les moments d'actions étaient découpés. D'une part, le jeu nous était livré terminé, sous une forme par ailleurs commercialisée (alors que nous avions accompagné les étapes de création de *Discontrol Party*). D'autre part, des étapes de création auraient lieu avant la restitution publique. La dimension participative s'imposait mais elle serait exploratoire et relèverait de l'agencement de contenus

Figure 194 : Deux protocoles de Yoko Ono, imprimés sur carton 8 x 12 cm, recto-verso, français-anglais, et distribués lors de la Biennale de Lyon 2005, « L'expérience de la durée », accompagnés du catalogue d'exposition ouvert et sorti de sa jaquette. Photographie, 2014.

produits en amont. Notre enjeu, dans le cadre de cette proposition faite par Ubisoft et l'EnsadLab/EN-ER, était d'éprouver la plasticité de ce dispositif, ou de créer une plasticité afin de le réorienter d'une destination ludique et commerciale vers une dimension poétique et esthétique. La notion de détournement[258] s'est imposée comme fil conducteur. Le projet de l'hypertexte déambulatoire ne s'est formalisé que dans un second temps, après ces analyses.

La question de la réassignation d'un dispositif à une nouvelle finalité se heurte au concept même associé au terme employé. Un dispositif, tel que le définissent Michel Foucault et dans sa filiation Giorgio Agamben, est ce qui organise les relations entre les sujets et les objets et des sujets entre eux[259]. En ce sens, le dispositif n'est pas assignable car il est ce qui assigne. Anne-Marie Duguet adopte un positionnement plus précis vis-à-vis de cette notion dans le champ artistique. Elle le qualifie d'« appareillage à la fois technique et conceptuel, il est le lieu où s'opère l'échange entre un espace mental et une réalité matérielles. Plus qu'un principe explicatif, il s'agit d'un ensemble d'opérations à cerner[260] ». Cette seconde définition prend en compte les dimensions abstraites autant que matérielle du dispositif – double ancrage qui définit également le numérique, à la fois langage opératoire (*software*) et support technique (*hardware*). Un dispositif, dans ce contexte, est à la fois un ensemble « de dispositions, de conditions, voire d'instructions[261] », que celles-ci soient explicites ou non (indication verbale, mention, affordance). C'est un programme qui anticipe et borne un champ expérientiel à venir. C'est aussi la matérialisation de ce programme : la façon dont il occupe un espace et se rend perceptible, depuis le protocole conceptuel imprimé sur des cartons en libre service[262] jusqu'à l'installation technique

---

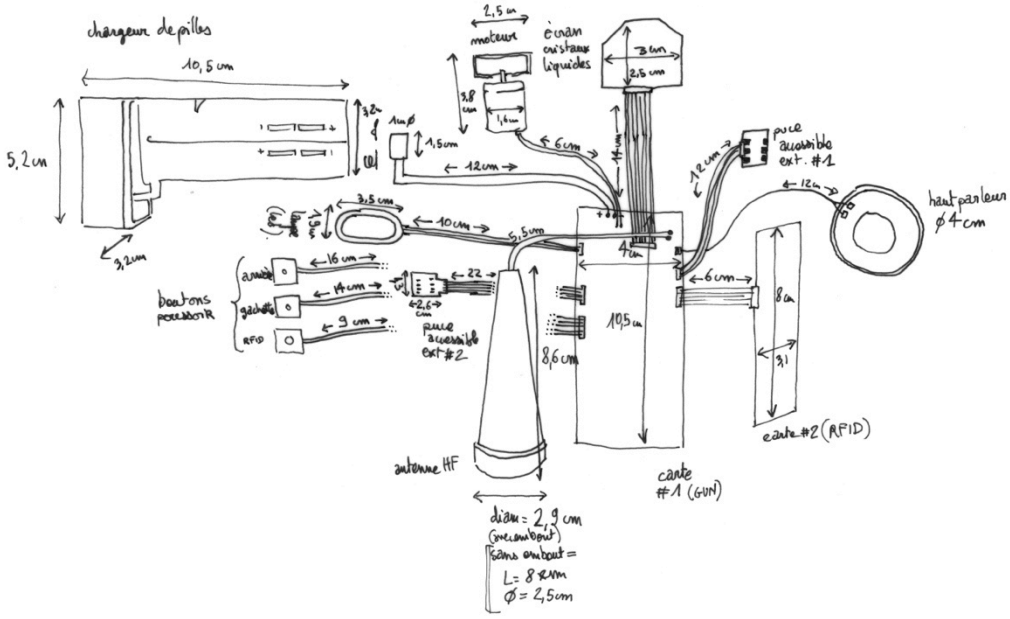
[258] Voir par notamment le catalogue non-exhaustif de projets et d'actions : Étienne Delprat, *Système DIY, Faire soi-même à l'ère du 2.0*, Paris, Éditions Alternative, 2013.

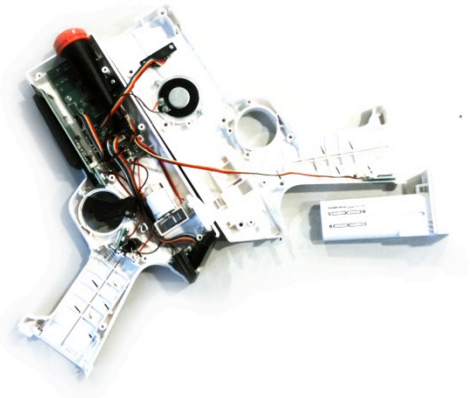
[259] « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants », Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Rivage, 2007, p. 31. « C'est ça le dispositif : des stratégies de rapports de force supportant des types de savoir, et supportés par eux », Michel Foucault, *Dits et écrits*, volume 2, Paris, Gallimard, 2001, p. 300.

[260] Anne-Marie Duguet, « Question de l'art », dans *Actualité du virtuel*, CDrom, Paris, Ed. du Centre Pompidou, 1996, paragraphe 24 « Le dispositif ».

[261] Samuel Bianchini, « Œuvre variable, configurer, conditionner, programmer l'image », dans David-Olivier Lartigaud (dir.), *Art++*, Orléans, Éditions HYX, 2011, p. 241.

[262] Voir page ci-contre. Pour un recueil de protocoles de l'art conceptuel, voir : Gauthier Herrmann, Fabrice Reymond et Fabien Vallos (dir.), *Art conceptuel, une anthologie*, Paris, Éditions MIX, 2008.





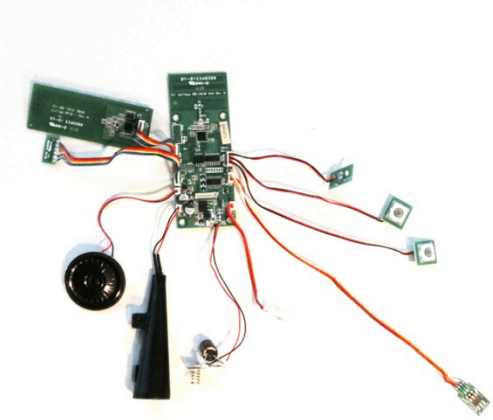


Figure 195 : Écorché de l'un des 'pistolets', dessin, encre de Chine sur papier 20x15cm, 2011.

Figures 196 : Ouverture et contenu d'un pistolet, photographies, 2011.

Figure 197 : Image publicitaire du jeu figurant le contenu de la boite, © Ubisoft.

la plus complexe (voir première partie, deuxième sous-partie « Dispositifs de colonisation de l'espace »).

Le jeu que nous avons détourné était un dispositif ludique, c'est-à-dire un ensemble de règles, de dispositions, conditions et instructions formalisé par un programme informatique et des objets physiques. Cet ensemble organisait, à l'intérieur de la partie qu'il encadrait et structurait, les rapports entre les joueurs, des joueurs aux objets du jeu (boitiers de munition et *tags* des différentes zones) et à l'espace dans lequel se déployait le jeu. Pendant la partie, la maison, le jardin, devenait un territoire à conquérir et à défendre. Le dispositif-jeu était un ensemble de règles et consignes perceptibles pour les joueurs à travers les pistolets, les boitiers et les indications verbales données par l'ordinateur. Le dispositif en tant qu'organisation abstraite se matérialisait ici à travers le dispositif concret constitué par ses agents : support physique, électronique et logiciel. Ils participent tous de la concrétisation d'une intentionnalité, une concrétisation partielle, attendant leur complétude par l'action des joueurs. Aussi, lorsque nous avons parlé plus haut de « réassignation », c'est sur la fonction de ces objets, physiques et numériques (logiciel) que portait notre affirmation.

Un composant électronique a une ou plusieurs fonctions déterminées mais ne s'inscrit pas dans une intentionnalité figée. L'assemblage de composants pour produire un outil, voir de plusieurs outils et logiciels, précise cette intentionnalité. Notre intervention a respecté le fonctionnement général du jeu initial. Nous n'avons pas démonté chaque composant ni réécrit le logiciel présidant aux interactions possibles entre les pistolets-lanceurs. Nous sommes restés dans une logique du détournement et non d'un complet recyclage des éléments. C'est pourquoi nous considérons avoir travaillé avec et sur le dispositif initial et en avoir changé l'assignation.

L'habillage a été identifié comme le niveau où notre intervention pouvait être la plus importante. Des composants électroniques, haut parleur et moteur vibrant, pouvaient être retirés sans altérer le fonctionnement de l'ensemble. L'interface logicielle n'a pas été touchée mais a été soustraite au regard. Le fonctionnement technique du jeu a été

Mercredi 22 Février · EnsadLab / ENER · Scénario RTPG

1- valider le bâton de parole à la base → tout le monde (apparit° texte d'introduc°
2- valider un T-tag → tout le monde (
3. le premier qui qui valide un T-tag est celui qui commence = provoque la lecture d'un fragment (choix du fragment = croisemt Ttag/lanceur dans la BDD) = son + txt projeté

Bdd:

Ttag \ lanceur	1	2	3	4	5	6	7	8
1	F11	F21	F31	F41	F51	F61	F71	F81
2	F12	F22	F32	F42	F52	F62	F72	F82
3	F13	F23	F33	F43	F53	F63	F73	F83
4	F14	F24	F34	F44	F54	F64	F74	F84
5	F15	F25	F35	F45	F55	F65	F75	F85

Q° : BDD Locale ou serveur online?

T1_B7.txt
.wave/ov.mp3

Ta_Bb a∈[1-5] b∈[1-8]

3- interrup° de la lecture par appui gachette j1+ visée d'un autre joueur
4- lecture du fragment "chargé" par cet autre joueur.
5- élec° du fragment à jouer = le joueur passe son lanceur sur un T-tag
6- évènement déclenché = son + proj. txt

FIN de partie = chronomètre
Durée modulable (modifier la durée)
+ son déclenché ttes les 5 mn.

SCÉNOGRAPHIE

Localement chaque T-tag
- nuage de murmure
- projection images/vidéo

Globalement
- son
- à un endroit = écran proj. txt
  Quelle typo : Lucida Console

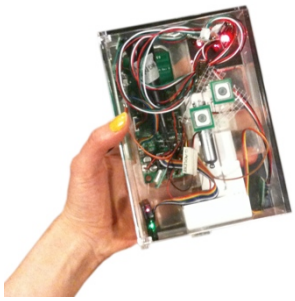


Figure 198 : *Conduit d'aération*, notes sur le fonctionnement de l'installation *Real Time Poetry Game*, 2012.

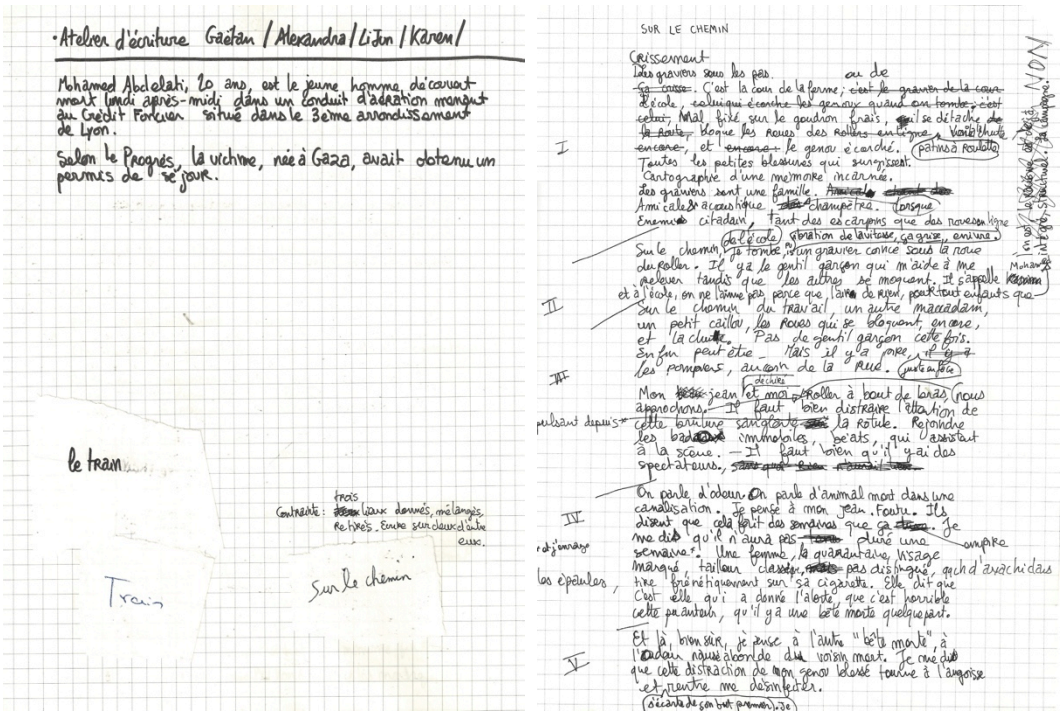
Figures 199 : forme finale des boitiers après rhabillage. Photographies, 2012.

synthétisé de la manière suivante : chaque lanceur – ou pistolet – renseignait son changement d'état à la « base » ; ce changement survenait sous différentes conditions : lorsqu'un *T-tag* était validé[263], lorsque l'on « tirait » (perte de munitions) ou encore lorsque l'on était atteint par un « tir ». Nous disposions de huit lanceurs et de cinq tags RFID. Ceci nous a permis d'établir un tableau des interactions permises par le jeu (voir ci-contre).

Du fonctionnement initial du système, nous conservons seulement les informations suivantes : les informations de tag – qui vont devenir nos chapitres – et quel lanceur a été touché. Le jeu initial consistait à conquérir des territoires en éliminant ses adversaires. Les lanceurs servaient à donner la mort, une mort symbolique. Notre détournement a substitué à ce système guerrier un principe associatif reposant sur le passage de parole et l'exploration collective. Huit expérimentateurs se voyaient confier un boitier auquel était rattaché une portion de texte lu liée à un personnage. L'objectif était de faire passer la parole de boitier en boitier afin de révéler différents points de vue sur l'histoire. Ce cheminement, initié par les expérimentateurs, recréait une linéarité renouvelée à chaque séance – terme alors substitué à celui de « partie ». Les chapitres étaient matérialisés sous forme de zone. Les participants se voyaient confié un boitier. Le découpage était donc le suivant : sept voix ou points de vue (Mohamed, les proches, les témoins, Serge, Lynn, le narrateur, le critique, questionnaire) découpés chacun en cinq chapitre-zones (avant, ailleurs, le refuge, dedans, à découvert).

Le jeu transformé, dont la destinée a été réorientée, est intitulé *Real Time Poetry Game*. Parallèlement au travail sur le dispositif interactif avec le groupe EnsadLab/EN-ER à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, la question du contenu s'est imposée. Après quelques essais relevant d'un principe génératif et amenant les participants à écrire le texte en puisant dans une base de données restant à constituer, nous décidons de traiter cette question en collaboration avec un groupe d'écriture.

[263] Les *T-tags* étaient des tags RFID (utilisés par les sociétés de transports en commun parisiens notamment) contenus dans les tags « zones » et « munitions ».



·Atelier d'écriture Gaëtan / Alexandra / Lilou / Karen /

Mohamed Abdelati, 20 ans, est le jeune homme décédé mardi après-midi dans un conduit d'aération menant au Crédit Foncier situé dans le 3ème arrondissement de Lyon.

Selon le Progrès, la victime, née à Gaza, avait obtenu un permis de séjour.

le train

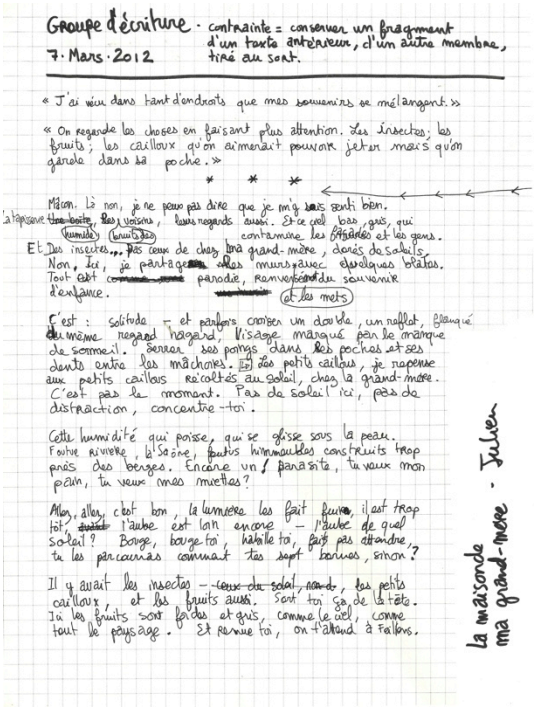
Contrainte : trois beaux derniers, mélangés, retirés. Écrire sur deux d'une autre.

Train

Sur le chemin

SUR LE CHEMIN

Grossissant
Les graviers sous les pas au de
~~Ça casse~~. C'est la cour de la ferme ; ~~c'est le gravier de la cour~~ de l'école, celui qui écorche les genoux quand on tombe ; c'est cette, ~~mal~~ fixé sur le goudron frais, qui se détache de ~~la route~~ bloque les roues des rollers en ligne, ~~Vanille Chute~~ encore, et ~~encore~~ le genou écorché. (patinoire Rollette)
Toutes les petites blessures qui surgissent.
Cartographie d'une mémoire incarnée.
Des graviers sont une famille. ~~Fracture~~ ~~chute~~ dos
Amicales ~~à~~ acoustique ~~des~~ champêtres. Lorsque
Ennemis citadins, faut des escargots que des noyaux ligne
(de l'école, station de tartine, ça gaze, enfuie.
Sur le chemin, je tombe, plein graviers comme sous la roue du roller. Il y a le petit garçon qui m'aide à me relever tandis que les autres se moquent. Il s'appelle Mohamed et à l'école, on ne l'aime pas parce que l'aime de rien, pour tout enfants que
Sur le chemin du travail, un autre macadam, un petit caillou, les roues qui se bloquent, on rase, et la chute. Pas de petit garçon cette fois. Enfin peut être. Mais il y a rase, les pompiers, au coin de la rue. (quelqu'un)
décès
Mon ~~beau~~ jean et moi ~~patiner~~ à bout de bras nous approchons. Il faut bien distraire l'attention de cette torture sanglante ~~de~~ la rotule. Rejoindre les ~~bad~~ immobiles, ~~beats~~, qui s'arrêtent à la scène. — Il faut bien qu'il y ait des spectateurs, ~~sans quoi bien ridicule~~
On parle d'odeur. On parle d'animal mort dans une canalisation. Je pense à mon jean. Foutre. Ils disent que cela fait des semaines que ça ~~pue~~. Je me dis qu'il n'aura pas ~~fallu~~ plus une semaine. Une femme, la quarantaine, visage marqué, tailleur classe, ~~mais~~ pas distingué, qui d'arachides tire frénétiquement sur sa cigarette. Elle dit que c'est elle qui a donné l'alerte, que c'est horrible cette puanteur, qu'il y a une bête morte quelque part.
Et là, bien sûr, je pense à l'autre "bête morte", à l'odeur nauséabonde du voisin mort. Je crois que cette distraction de mon genou blessé tourne à l'angoisse et m'incite me désinfecter.
(écarte de son tout premier vice)



Groupe d'écriture · 7 · Mars · 2012 · contrainte = conserver un fragment d'un texte antérieur, d'un autre membre, tiré au sort.

« J'ai vécu dans tant d'endroits que mes souvenirs se mélangent. »

« On regarde les choses en faisant plus attention. Les insectes, les fruits, les cailloux qu'on aimerait pouvoir jeter mais qu'on garde dans sa poche. »

* * *

Maison. Là non, je ne peux pas dire que je m'y sens bien.
~~à l'époque~~ ~~tous boire~~, ~~les~~ voisins, leurs regards aussi. Et ce cell bas, gris, qui (humide) (leurs yeux) contremine les ~~bâtards~~ et les gens.
Et les insectes... Pas ceux de chez ma grand-mère, dorés de soleil.
Non, ici, je partage ~~mes~~ murs avec quelques blattes.
Tout est ~~comme~~ parodie, ramène de souvenir d'enfance. ~~souvenir~~ (et les mots)

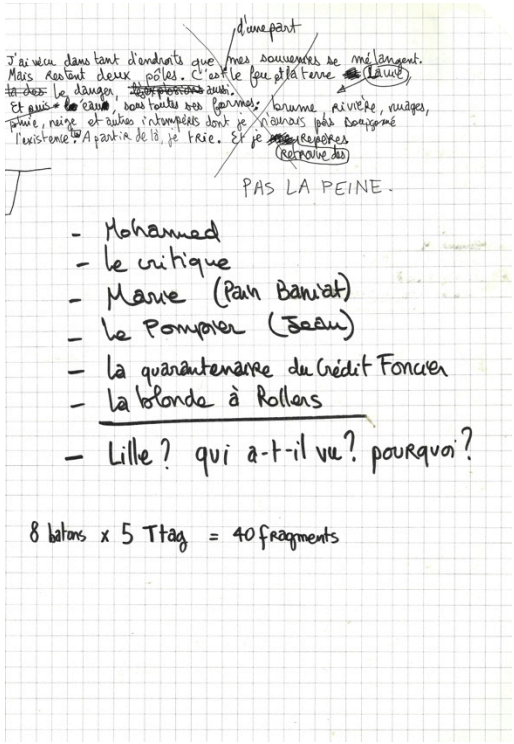
C'est : solitude – et parfois croiser un double, un reflet, flanqué du même regard hagard, l'visage marqué par le manque de sommeil. Serrer ses poings dans les poches et ses dents entre les mâchoires. Les petits cailloux, je rapporte aux petits cailloux ramassés au soleil, chez la grand-mère. C'est pas le moment. Pas de soleil ici, pas de distraction, concentre-toi.

Cette humidité qui poisse, qui se glisse sous la peau. Foutue rivière, la Saône, ~~faut~~ humeurs construits trop près des berges. Encore un ~~?~~ parasite, tu veux mon pain, tu veux mes mottes?

Allez, allez, c'est bon, la lumière les fait fuir, il est trop tôt, ~~aussi~~ l'aube est loin encore – l'aube de quel soleil? Bouge, bouge-toi, habille toi, faut pas attendre, tu les parcourras comment tes sept heures, sinon?

Il y avait les insectes – ~~ceux du soleil~~, aussi, les petits cailloux, et les fruits aussi. Sont toi, ça de la tête. Ici les fruits sont fades et gris, comme le ciel, comme tout le paysage. Et remue toi, on t'attend à Fallons.

la maison de ma grand-mère · Julien



d'une part

J'ai vécu dans tant d'endroits que mes souvenirs se mélangent. Mais restant deux pôles. C'est le feu et la terre ~~la vie~~ ~~la mort~~
~~le désir~~ le danger, ~~l'inconscient~~ aussi.
Et puis ~~le~~ eau, sous toutes ses formes: brume rivière, nuages, ~~pluie~~, neige et autres intempéries dont je n'aurais pas soupçonné l'existence. A partir de là, je trie. Et je ~~respire~~ (retrouve les)

PAS LA PEINE.

- Mohamed
- le critique
- Marie (Pain Baniat)
- le Pompier (Jean)
- la quarantenaire du Crédit Foncier
- la blonde à Rollers

— Lille ? qui a-t-il vu ? pourquoi ?

8 bâtons x 5 Ttag = 40 fragments

Figures 200 : Séances de travail du groupe d'écriture. Quarte pages de carnet, encre de chine au Rotring sur papier Moleskin, 2012.

Le travail du groupe d'écriture : comment écrire à plusieurs ?

De janvier à mai 2012, Alexandra Saemmer, Gaétan Darquié, Julien Pénasse, Karen Guillorel, Li Jun Pek et Lucile Haute se sont réunis de façon mensuelle. Le choix s'est orienté d'emblée vers la fiction. Les premières séances ont été consacrées à la présentation du contexte, écrire pour un dispositif de lecture collective, et au choix de l'amorce. Nous avons opté pour un fait divers dont voici les éléments :

> Mohamed A., 20 ans, est le jeune homme découvert lundi après-midi dans un conduit d'aération menant au Crédit Foncier situé dans le troisième arrondissement de Lyon. Selon *Le Progrès*, la victime, née à Gaza, avait obtenu un permis de séjour. Grâce à une association, il avait un logement à Mâcon et un travail à Feillens, dans l'Ain. Il a brusquement tout quitté en décembre. Certains témoins indiquent qu'il se sentait persécuté et qu'il était victime de bouffées délirantes. Après avoir été interpellé le 12 décembre, il avait été libéré. Il aurait dit à cette occasion qu'il était en situation irrégulière et donné une fausse identité.

S'est immédiatement posée la question de la méthodologie d'une écriture à plusieurs mains ainsi que celle de la cohérence des contenus produits. Des propositions étaient faites collectivement, notamment relativement aux contraintes d'écriture données en début de séance. Les séances d'écriture étaient découpées en deux temps : écriture individuelle avec contrainte puis lecture et critique collectives. Les contraintes d'écriture ont évolué au fil des séances, permettant d'assurer la cohérence des textes produits. Néanmoins, n'ayant pas prédéterminé de grille scénaristique globale et le groupe étant constitué d'auteurs aux styles hétérogènes, cette cohérence fût toute relative.

Le fait divers a été le prétexte de la première séance d'écriture. Pour la seconde, nous devions faire référence à des lieux évoqués dans les textes antérieurs. Cette référence devait être plus explicite encore pour les textes de la troisième séance : soit en en étant le prolongement, soit en proposant un contre-point. Lors d'une autre séance,

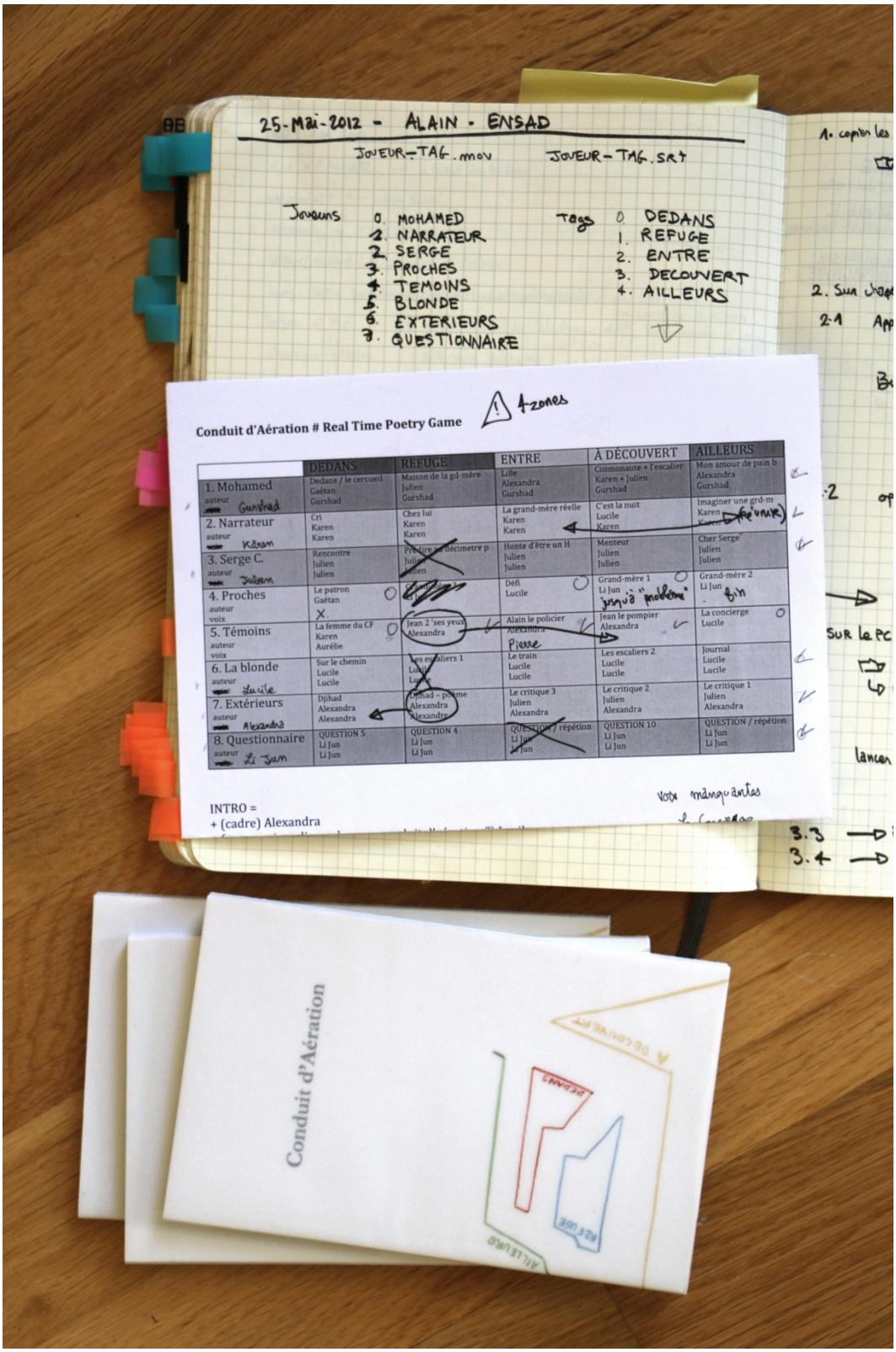


Figure 201 : *Conduit d'aération*, carnet de travail (tableau d'implémentation des fragments de texte) et trois exemplaires du recueils.

nous avons établi la liste des mystères, trous et questions autour desquels notre fiction se tissait. Chacun en a tiré deux au sort et dû traiter ce point. A ce moment de l'écriture, le dispositif de restitution était devenu plus clair et la grille des contenus était arrêtée. Il y aurait huit voix divisées en cinq chapitres soit quarante fragments de texte. Un site privé (*Wordpress*) a alors été mis en place afin que chacun y mette ses textes et que tous puisse les consulter. Les séances ultérieures ont été consacrées à remplir les vacances de la grille et de l'histoire.

Dans cette première version de notre fiction, le scénario a été défini au fur et à mesure de l'écriture – il n'en a pas été de même dans les versions suivantes. D'abord, il y a un corps mort. Ensuite sont venues les hypothèses quant à l'enchaînement des événements ayant abouti à cet état de fait. Cette étape de travail a clairement été établie sur un mode coopératif qui a appelé à la « négociation entre les différents acteurs pour décider en commun de l'objectif[264] ». Nous avons construit autour d'un creux, d'une absence : celle de notre personnage, celle aussi d'une intention narrative prédéfinie puisque « la motivation commune, la convergence [venait] d'intérêts partagés avant même toute énonciation d'un projet[265] ». Néanmoins, si le mode d'organisation du travail de groupe peut être qualifié de coopératif pour cette étape, il n'en a pas été ainsi sur l'ensemble du projet – y compris au sein même de cette première version. Car c'est un travail de montage ultérieur à l'écriture qui a sanctionné, découpé et agencé les fragments de textes afin d'orienter la construction du sens. Cette seconde étape a été réalisée par une seule personne – nous-même – dans l'objectif de procéder ensuite à des enregistrements en studio puis à l'implémentation dans le dispositif *Real Time Poetry Game*. Le cadre du travail du groupe d'écriture est réalisé dans cette finalité. L'écriture a été coopérative mais le rapport du groupe d'écriture à l'installation finale est d'ordre collaboratif, c'est-à-dire en réponse à « un objectif énoncé par un demandeur, le ou les autres contribuent à la réalisation de cet objectif[266] ».

---

[264] La coopération est « l'action de participer à une œuvre commune », Samuel Bianchini, « L'interface-conscience comme modèle », dans Christiane Carlut (dir.), *copyright – copywrong*, Nantes, Éditions MeMo, 2003, p.57.
[265] *Ibid.*
[266] *Ibid.*

Figure 202 et Figure 203 : *Conduit d'aération*, enregistrements au studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs avec Christian Phaure. Photographies, 2012.

Un recueil papier a été édité, qui réunissait l'ensemble des textes. Il révélait des intentionnalités divergentes qui s'exprimaient dans la variété des types d'écriture, niveaux de langages et modes d'énonciation (narratif, questionnaire, subjectif, descriptif). Plutôt que de tenter de l'atténuer, cette diversité a été renforcée lors des enregistrements en studio.

De l'écrit à la parole : la voix comme indice performantiel

Comment raconter l'histoire d'un disparu contée par les êtres qui l'auraient croisé ? Nous avons anticipé le point suivant : que l'immersion de la lecture solitaire se concilierait mal avec une dimension participative collective – quand bien même celle-ci serait grandement expurgée de sa dimension ludique. Pour l'implémentation dans le dispositif *Real Time Poetry Game*, nous avons incliné en faveur du texte lu (sonore) plutôt que du texte à lire (écrit). De l'évidente observation faite pendant les lectures de groupes, selon laquelle un texte vit mieux dans la bouche de certains orateurs plutôt que d'autres, a découlé la recherche des voix qui incarneraient les personnages et narrateurs. Certains auteurs se sont prêtés à l'exercice avec succès tandis que par ailleurs des comédiens ont été sollicités.

Cette étape devait participer à donner un ton, un corps et une image à nos personnages, tout en se gardant d'opérer dans le domaine du visible. Il s'agissait d'incarnation sans chair en somme, et de peupler l'installation finale de présences invisibles. À propos de l'utilisation d'enregistrements vocaux au théâtre, Virginie Lachaise indique que « la voix n'est qu'un "attribut" ou un "véhicule" de la présence et ceci, malgré ses grandes capacités de suggestion qui procèdent de son timbre, de son débit et de son grain[267]. » En vertu de son caractère d'invisibilité, la voix est ambivalente. Dans l'utilisation que nous souhaitions en faire, elle devait permettre un effet de présence non dupe, « dont on sait bien qu'elle est un simulacre, un artefact, mais qui n'en génère pas moins, sinon la reconnaissance d'une présence, du moins celle d'un régime de présence[268]. » Nous entendions utiliser ces enregistrements en en

[267] Virginie Lachaise, « Voix et voies de la présence », in Pratiques performatives, *op. cit.*, p.173.
[268] *Ibid.*, p.174.

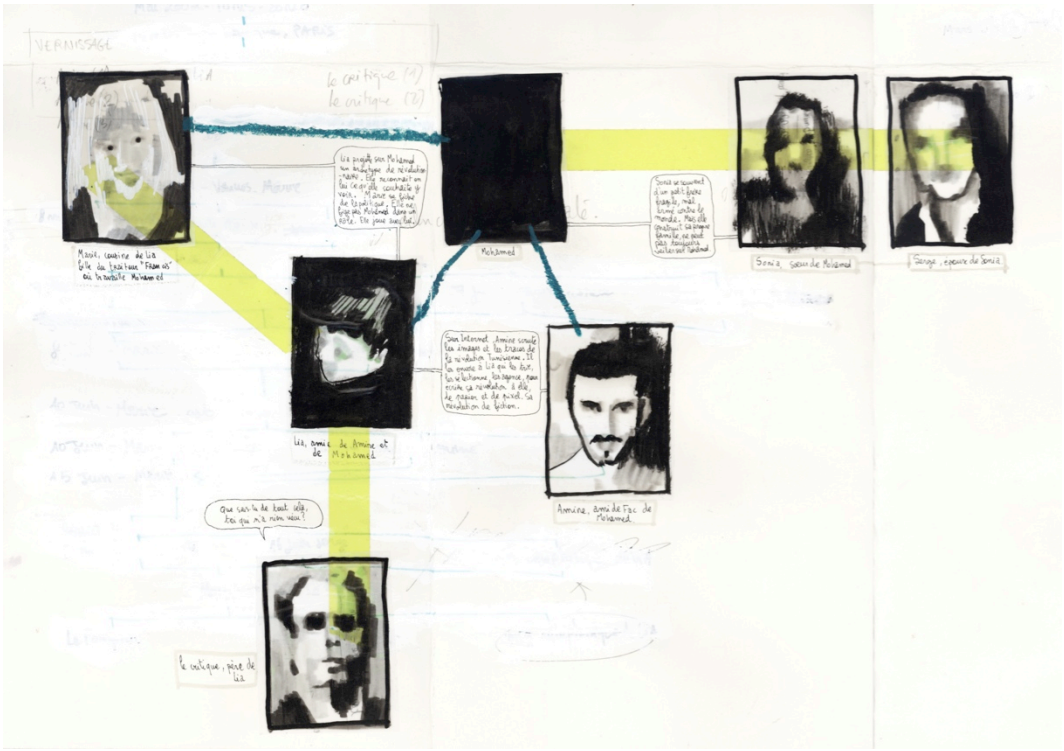


Figure 204 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages, technique mixte sur papier, 2013.

révélant la nature de bande sonore préenregistrée, ainsi que la source : des haut-parleurs disposés dans l'espace. Cette démystification du média participait à ce que la voix enregistrée ne produise, en soi, aucun « simulacre de présence », au sens où elle ne donnait pas l'impression que, dans le temps présent de sa réception, quelqu'un parlait quelque part dans la salle. Pour autant, ces voix sont devenues la part sensible de notre installation. La variété des accents, des dictions et des timbres a développé une dimension immersive relevant d'un régime radicalement différent de celui du texte imprimé. Outre l'installation, sa dimension participative et le temps partagé qui en découlait, le simple passage de l'écrit au lu a bénéficié d'une dimension performantielle développée par les comédiens.

Dans un article paru dans le deuxième numéro de *artpress 2* consacré à la performance, Thomas Clerc étudie la figure du performer-conférencier ou du conférencier-performer. L'oralité d'une diction sert ou dessert le propos tenu en le soulignant, en en accentuant l'impact, ou au contraire en en étant le contrepoint. « Chez Lacan, c'est la voix qui est le plus sûr indice performantiel » affirme-t-il. « Son éloquence procède des prédicateurs du 17e siècle, qui furent aussi des analystes de l'*actio*, partie de la rhétorique qui étudie le corps qui parle, *topos* commun à la psychanalyse et à la performance[269] ». Les dimensions discursives et performantielles se rejoignent ici, se servent respectivement. La technique vocale traduit l'intention du texte. Pour la première série d'enregistrements studio, nous avons fait appel à des semi-professionnels et non-professionnels. La diversité des tons, modes de dictions, timbres renforçait la diversité des textes et révélait le caractère des personnages. Nous nous approchions alors d'un degré de création relevant des arts vivants. Dans les arts dramatiques, le facteur vocal, dans un rôle, devient sensible et vivant. Il « aide à traduire les sentiments les plus intérieurs, les pensées, les images[270] » dit Stanislavski.

> Il y a une foule de variations à inventer sur une syllabe de deux lettres, BA, et dans chacune d'elles se manifeste une petite partie de l'âme humaine. Des

[269] Thomas Clerc , « Le régime didactique de la performance » , *artpress 2, Performance contemporaines 2, op. cit.* pp. 108-110.
[270] Stanislavski, *La construction du personnage*, Paris, Pygmalion, département de Flammarion, 2006 (1949) p.141.

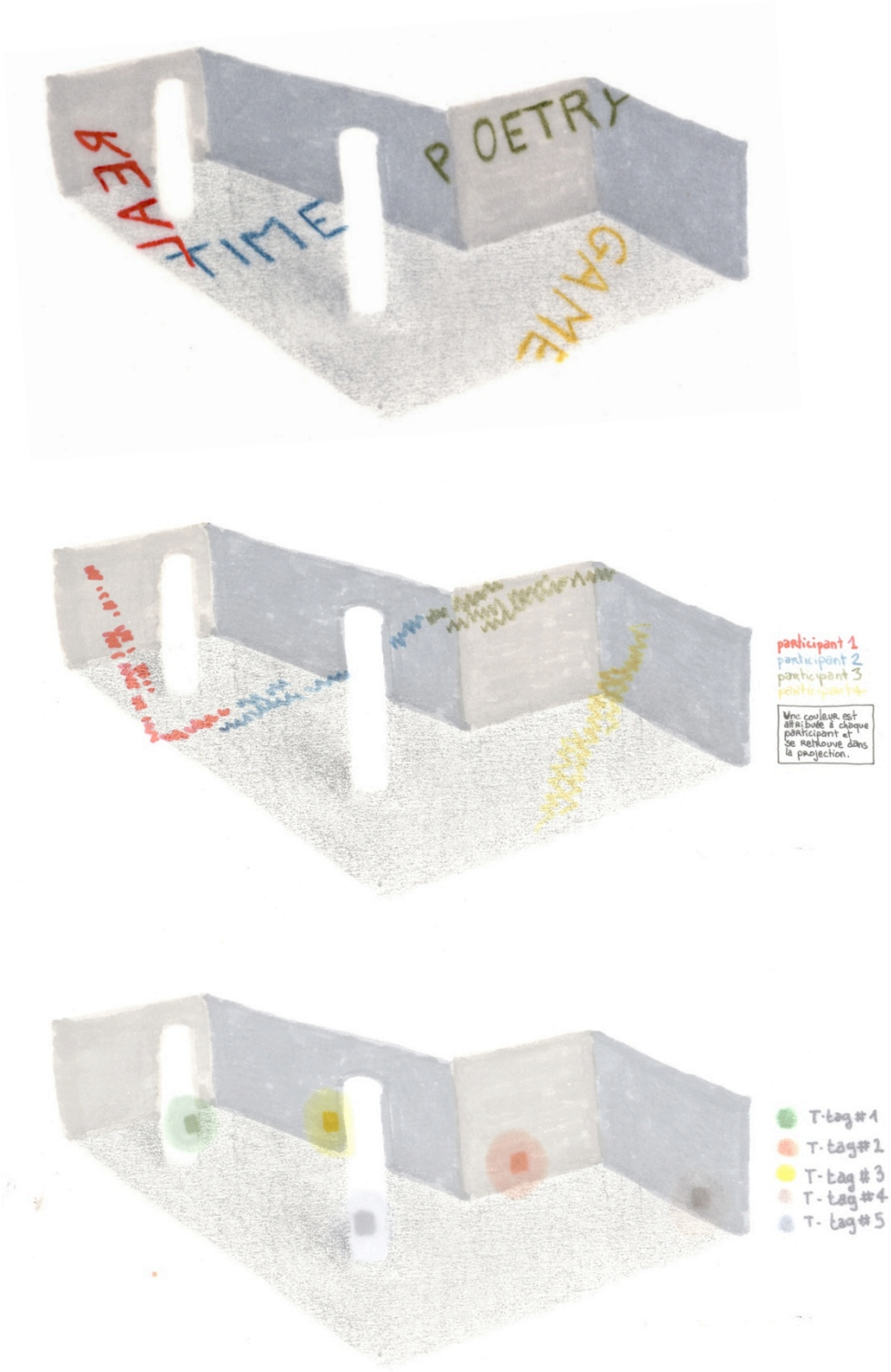


Figure 205 : *Conduit d'aération*, Illustrations pour l'installation à l'Espace Centquatre. Feutres et crayons de couleur sur papiers, 2012.

> sons et des syllabes de ce genre, sur scène, deviennent vivants. […] Entendre, c'est voir ce dont parle l'interlocuteur. Parler, c'est dessiner des images visuelles. Pour un acteur, un mot n'est pas seulement un son, c'est l'évocation d'une image. Aussi, quand vous soutenez une conversation, sur la scène, pensez moins à parler à l'oreille, pensez plus à parler à l'œil. [271]

La transcription de l'écrit à la parole a permis d'enrichir le texte d'une nouvelle dimension et participé de la construction d'une image plus précise de nos personnages : Marie minaude, Sonia a une voix chaude, le critique est affirmatif, le policier en a vu d'autres… Ces traits de caractères n'étaient pas explicites mais présents en sous-texte.

> Le tous-texte est un réseau de schémas divers et innombrables, existant dans chaque pièce et dans chaque rôle, réseau tissé de circonstances données, de toutes sortes de créations imaginaires, d'impulsions internes, d'attention concentrées, de vérités plus ou moins exactes et plus ou moins chargées de réalité, d'adaptations, de mises au point, et d'une foule d'autres éléments analogues. […] La ligne d'action qui soutient le déroulement de la pièce, trouvant son homologue dans le sous-texte, soutient avec lui le déroulement du texte.[272]

Le dispositif de restitution et le morcellement du texte qui découlait des passages de parole entre les participants rendaient le sous-texte pratiquement inaccessible. Néanmoins, il serait perceptible par « l'expression manifeste du contenu humain du rôle[273] » c'est-à-dire ici, l'expressivité d'une voix traduisant le sous-texte lié au personnage. Le choix de la voix plutôt que de l'écrit trouvait donc ici un second niveau de pertinence. Quant à la question de mettre les comédiens eux-mêmes dans l'espace de restitution, celle-ci ne s'est posée qu'à partir de la seconde version de l'installation. Pour la version réalisée à l'Espace Centquatre, nous souhaitions

---

[271] *Ibid.*, p. 113. et 143.
[272] *Ibid.*, pp. 137-138.
[273] *Ibid.*, p. 137.

Figure 206 : *Conduit d'aération*, perforeurs et spectateurs-auditeurs dans l'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : Benjamin Boccas.

Figure 207 : *Conduit d'aération*, modélisation 3D de l'installation : Frederick Thompson.

explorer pleinement le pouvoir de voix hors-corps, d'autant plus qu'elles s'exprimeraient pour conter l'histoire d'un disparu.

Des voix dans l'espace : jouer avec les fantômes

L'installation finale, présentée à l'Espace Centquatre le 16 juin 2012, a proposé à l'expérimentation publique la réunion des différentes pièces du puzzle : le dispositif d'interaction *Real Time Poetry Game*, a résulté du détournement du jeu de Ubisoft d'une part, et les fragments sonores produits en studio à partir des textes du groupe d'écriture, remontés et ré-agencés pour correspondre à la grille boitier-personnage / tag-chapitre d'autre part. Sont venus s'ajouter à ces deux éléments la scénographie proprement dite et le rôle des performers. Les deux groupes de travail, l'EnsadLab/EN-ER et le groupe d'écriture, ont travaillé séparément. L'association des différents modules a parfaitement répondu à certaines de nos attentes, en a déjoué d'autres et a soulevé de nouvelles questions.

Scénographie et médias additionnels

La réunion du dispositif *Real Time Poetry Game* et des contenus sonores a ouvert vers de nouvelles problématiques d'ordre spatial. Notre objectif était de proposer une exploration de l'histoire par une déambulation physique et des interactions. Il s'agissait en somme de proposer aux spectateurs-expérimentateurs de lire ensemble une histoire. A cette fin, nous avons installé, au sens propre, notre fiction en réalisant une mise en espace de ses éléments. Alain Alberganti formule ainsi les caractéristiques de l'installation :

> Le lieu est support de lui-même avec pour objectif de proposer une expérience spatiale au spectateur. […] L'art de l'installation a pour support un lieu, pour instruments, des objets, et, pour forme, la relation créée entre le spectateur et l'espace induite par l'agencement des objets dans le lieu.[274]

[274] Alain Alberganti, *De l'art de l'installation, la spatialité immersive*, Paris, l'Harmattan, 2013, p. 97.

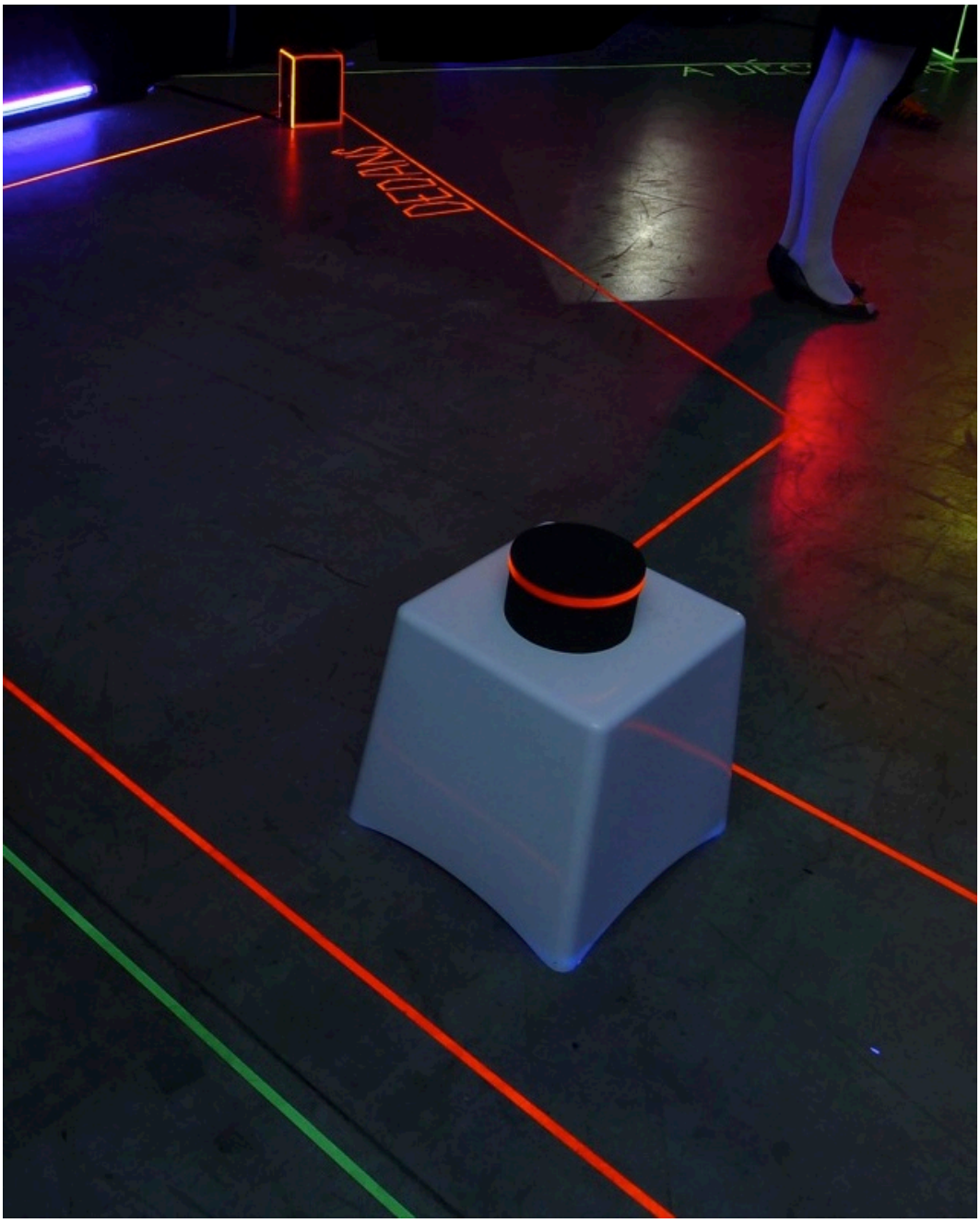


Figure 208 : *Conduit d'aération*, Vue de 'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Au premier plan : une borne, d'où était émis un « nuage de murmures », et son support de taggage. À l'arrière plan : un haut-parleur d'où étaient émises les voix relative à ce chapitre-zone. Photographie : EnsadLab/ENER.

Pour ce qui concerne l'installation *Real Time Poetry Game*, les objets donnés à percevoir étaient pour leur plus grand nombre d'ordre sonore. Comment, dès lors, orienter la dimension plastique de l'installation afin de favoriser cette perception ? Le donné à voir ne devait pas concurrencer le donné à entendre mais le soutenir, l'accompagner, l'éclairer. Le travail scénographique s'est structuré autour de l'absence : l'absence de vie de Mohamed, l'absence de ceux qui racontaient son histoire, personnages et comédiens, l'absence de tout élément physique superflu. Seul le dispositif technique était visible. L'installation devait aussi participer à rendre *lisible*. Notre enjeu dès lors était de rendre intelligible le sous-texte de la fiction sans adopter de solution didactique. Il s'agissait plutôt d'inviter nos spectateurs à une cérémonie de spiritisme augmenté.

Parmi les spectateurs, certains étaient munis d'un boitier-livre numérique. Sur chacun des huit boitiers-livre était mentionné le nom du narrateur qui lui était rattaché (Mohamed, Serge, Lynn, questionnaire, le critique, le narrateur, les témoins, les proches). Six boitiers-livres étaient distribués à des membres du public et deux gardés par les performers. En se déplaçant dans l'espace et en se "passant la parole", les participants faisaient évoluer la fiction. Le passage de parole entre les voix permettait de découvrir différents points de vue sur l'histoire. Une seule voix s'exprimait à la fois, entendue par tous dans la salle.

Les déplacements étaient appelés par des 'nuages de murmures' localisés. Chaque zone-chapitre était identifiée par un marquage au sol et la mention de son nom (ailleurs, dedans, à découvert, refuge) à côté d'une borne. Depuis cette borne émanait une bande sonore cyclique et de très faible volume. Celle-ci était un assemblage de fragments de textes lus, de phrases singulières (« Pourquoi se glisser dans un conduit d'aération ? », « J'ai honte d'être un homme », « D'après vous, est-ce que Mohamed était fou ? », etc.), et constituait un aperçu des textes. Les bornes servaient à se déplacer d'un chapitre à un autre.

Un autre facteur de déplacement était la succession des projections au sol. Pour percevoir ce qui est projeté, les spectateurs devaient se rapprocher. L'exploration de l'hyperfiction prenant alors sa dimension physique et spatiale. À la succession du

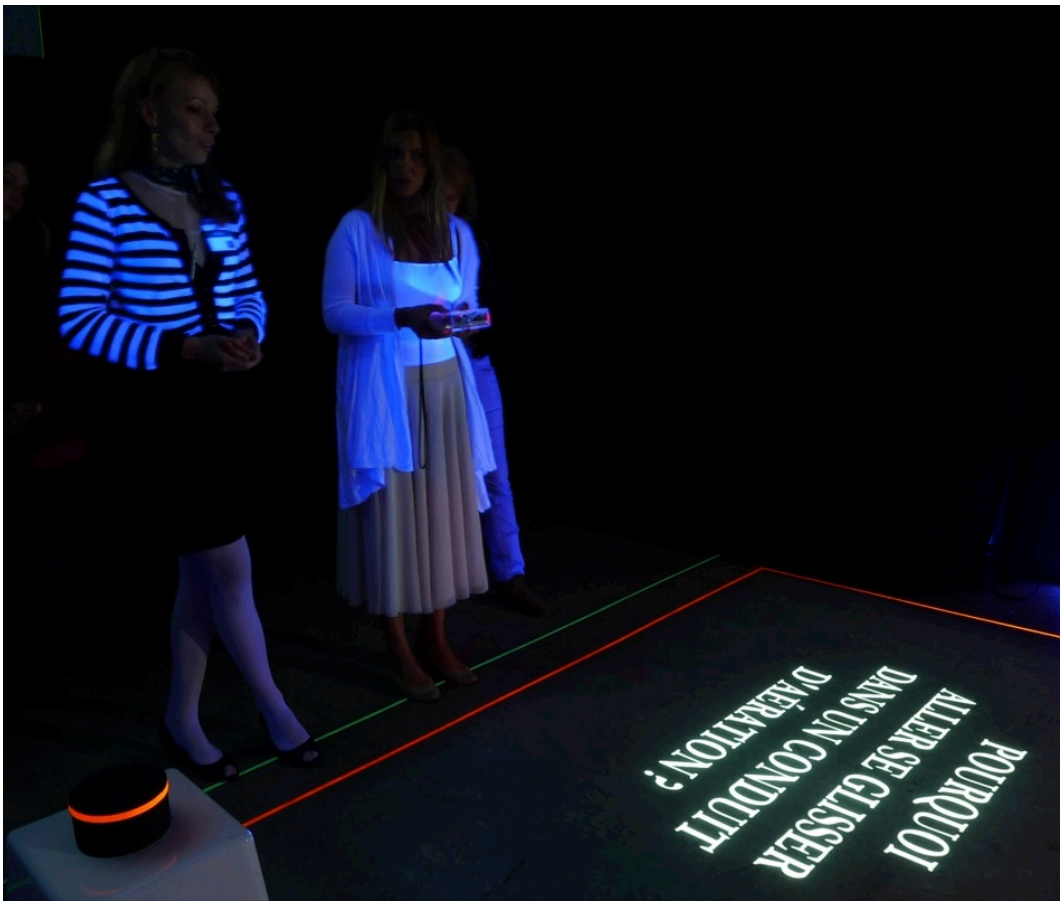


Figure 209 et 210 : *Conduit d'aération*
Deux participantes dans l'installation *Real Time Poetry Game*.
Vue d'une projection au sol mentionnant le nom du narrateur (« questionnaire ») et le chapitre lu (« À découvert »).

texte linéaire répondait ici une juxtaposition spatiale : en plus de découper le temps de lecture du texte nous découpions l'espace de découverte de l'histoire. L'exploration de la fiction se faisait donc en passant d'une voix à une autre par les passages de parole, d'un chapitre à un autre par les déplacements dans l'espace. Chaque séance (une dizaine au total pour la seule journée du 16 juin) permettait une découverte singulière de l'hyperfiction. Il faut cependant préciser que nous n'étions pas dans la structure d'un « livre dont vous êtes le héros ». La spatialisation de la fiction *Conduit d'aération* permettait au spectateur d'entendre des points de vue différents sur les événements, non d'interférer sur la succession des événements.

De l'immersion

Nous proposions à nos spectateurs d'entrer dans une salle vide, un espace découpé en zones par un simple marquage au sol. D'emblée, une place importante était donnée à la lumière, ou, en l'occurrence, à la pénombre, rompue ponctuellement par des sources artificielles. Cette artificialité assurait la cohérence visuelle de l'ensemble et donnaient une orientation esthétique à l'installation avant que la moindre parole ne soit énoncée. C'est d'abord l'ambiance lumineuse des néons, scotch fluo, puis le bouquet de LED rouges clignotantes tour-à-tour à l'intérieur des boitiers-livres lorsqu'ils étaient lus, qui a été perçu par les visiteurs. Ces éléments de la scénographie opéraient comme des indicateurs du cadre de l'énonciation. Pendant toute la durée de la séance, l'attention des spectateurs a oscillé des contenus narratifs au cadre d'énonciation, de l'écoute des voix au décryptage du fonctionnement de l'installation. Est-ce que et comment ce dualisme fond-forme participe-t-il d'une construction de sens ?

L'ensemble de procédures collectives pour permettre à des voix de s'élever, aussi important que ces voix elles-mêmes, n'est pas sans rappeler les séances spirites. Nous avons utilisé plus haut le terme de « spiritisme augmenté » qui formule le rapport duel entre une pratique ésotérique ancestrale et des technologies contemporaines. Nous faisions ici écho en particulier à la croyance en le fait que des technologies nouvelles permettraient de percevoir des choses que l'œil non appareillé ne saurait percevoir.

Figure 211 : *Conduit d'aération*, pectateurs devant la projection au sol pendant la lecture du texte de Mohamed « Je viens de là ai-je dit, de là où la lumière vient d'en bas », dans l'installation. Photographie : J. Pénasse

Fait avéré si l'on considère la science optique par exemple, mais détourné par les pratiques de photographie spirite[275] ou les jeux d'artistes médiumniques[276]. En nous positionnant du côté de la fiction vis-à-vis du contenu de ce qui était raconté plutôt que du simulacre dans la forme pour le raconter, nous ne faisions de cette référence qu'un lointain écho, suffisant néanmoins pour participer à favoriser un rapport mystérieux à l'installation plutôt qu'une lecture didactique du dispositif et pour achever d'effacer toute dimension ludique héritée du jeu initial.

Dans notre installation, les boitiers-livres permettaient de provoquer l'émission de voix détachées de tout corps. Michel Chion, à propos du cinéma, indique que « Lorsqu'elle n'est pas localisée, la voix envahit tout le réel, et se voit prêter de terrifiants pouvoirs[277] ». Cette caractéristique peut être appliquée à notre installation. En effet, une double lecture était en permanence possible. L'absence de comédien physiquement présent et portant la voix permettait à ce « terrifiant pouvoir » de s'instituer, en particulier avec les timbres puissants de certaines d'entre elles. Mais à tout moment, venant en contrepoint d'un effet spectaculaire univoque, le dispositif technique était visible. Les haut-parleurs, les boitiers-livres clignotants, tout était fait pour démystifier l'expérience et placer l'auditeur-spectateur dans le champ de tension d'un double registre d'expérience.

Nous remettions en jeu ici deux conceptions duelles relatives à la place du spectateur, l'une relevant de la perception active et accusant la seconde de n'être qu'action inattentive – ou attentive à des éléments périphériques. Ce dualisme est hérité des

---

[275]Nous renvoyons à l'exposition *Revenants. Images, figures et récits du retour des morts* au Musée du Louvre du 13 janvier au 28 mars 2011 et à l'ouvrage *Le Troisième Œil. La photographie et l'occulte* de Clément Chéroux, Andréas Fischer, Pierre Apraxine, Denis Canguilhem et Sophie Schmit (Paris, Gallimard 2004).

[276] Nous renvoyons d'une part au projet de recherche et exposition *Média/médium* de Gwenola Wagon et Jeff Guess, axé sur l'histoire de la transmission à distance et comprenant deux objets d'étude : premièrement, toute une série d'objets techniques, de machines et d'appareillages actualisés ou simplement imaginés qui ont comme principe fondateur le transport d'informations, et deuxièmement, des phénomènes beaucoup plus mystérieux et moins connus tels la télépathie, la télékinésie ou la téléportation. L'exposition éponyme s'est tenue du 4 avril au 9 mai 2014 à la galerie Ygrec, 20 rue Louise Weiss, 75013 Paris. <http://www.labex-arts-h2h.fr/media-mediums.html> Nous faisons également référence au séminaire performatif international *Incorporations, l'Humain débrodé*, organisé par Marion Laval-Jeantet, Dominique Lestel et Pascal Pique le 17 juin 2013 au Palais de Tokyo, Paris.

[277] Michel Chion, *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, p. 58.

Figures 212 et 213 : *Conduit d'aération*, spectateurs immobiles face à la projection murale pendant l'épilogue.

œuvres participatives pionnières et repose sur le postulat selon lequel l'expérience esthétique est rendue impossible par l'action qui recentre l'attention du participant sur lui-même. Plutôt que de tenter de résoudre cette question sur le plan théorique, nous l'avons mise en œuvre. Les visiteurs-spectateurs de *Real Time Poetry Game – Conduit d'Aération* étaient pris dans un conflit d'attention personnel. Avant d'aborder plus précisément sur les interactions des visiteurs-spectateurs et des performers, revenons sur les rapports à l'espace de l'installation.

> L'immersion dans une installation consiste en une rencontre du spectateur avec un lieu inhabituel, habité par des objets et par d'autres spectateurs, et structuré par un ensemble de tensions qui fondent sa cohérence. L'installation est le lieu d'un événement : l'expérience spatiale du visiteur.[278]

Cette expérience spatiale, indique par ailleurs Françoise Lejeune, répond à une intention des auteurs d'installations « d'agir autant sur le corps des visiteurs que dans l'espace lui-même[279] ». En effet, le spectateur et son corps ne sont pas un hors-champ de l'installation. Au contraire, pour notre cas, le processus d'exploration de la fiction devenait un processus d'exploration du lieu, glissement que nous avions anticipé en choisissant un champ lexical spatial pour les noms des différents chapitres (« à découvert », « dedans », « ailleurs », « refuge »). Pour ce qui concerne la perception pendant l'expérience, Françoise Lejeune indique que « l'art expérientiel s'inscrit durablement dans le corps du visiteur, à condition que ce visiteur quitte sa posture de spectateur et se mette en mouvement[280] ». Le déplacement dans l'installation répondait à une conception alternative de l'expérience. Celle-ci ne relevait plus simplement de la perception attentive mais déjà d'un mode de participation interactive avec l'environnement. Ceci a des conséquences physiologiques sur la construction du souvenir de l'expérience que nous ne développerons pas ici[281].

---

[278] Alain Alberganti, *Idem*. p. 107.

[279]Françoise Lejeune, « Corps à corps œuvre-public », in *Revue Proteus – Cahiers des théories de l'art, n°4 : la place de l'esthétiques en philosophie de l'art*, numéro coordonné par Bruno Trentini, octobre 2012, p.19. Accessible à l'adresse < http://www.revue-proteus.com/parus.html> [consulté en mai 2014].

[280] *Ibid.*, p. 22.

[281] « La mise en mouvement du visiteur permet l'inscription corporelle de la scénographie, en ajoutant une adresse spatio-temporelle au souvenir de la visite, en plus d'une adresse visuelle » *Ibid.*, p.20. L'auteur fait ici référence à la théorie de l'énaction développée par Francisco Varela et à la notion de sens du mouvement analysée par Alain Berthoz (*Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997).

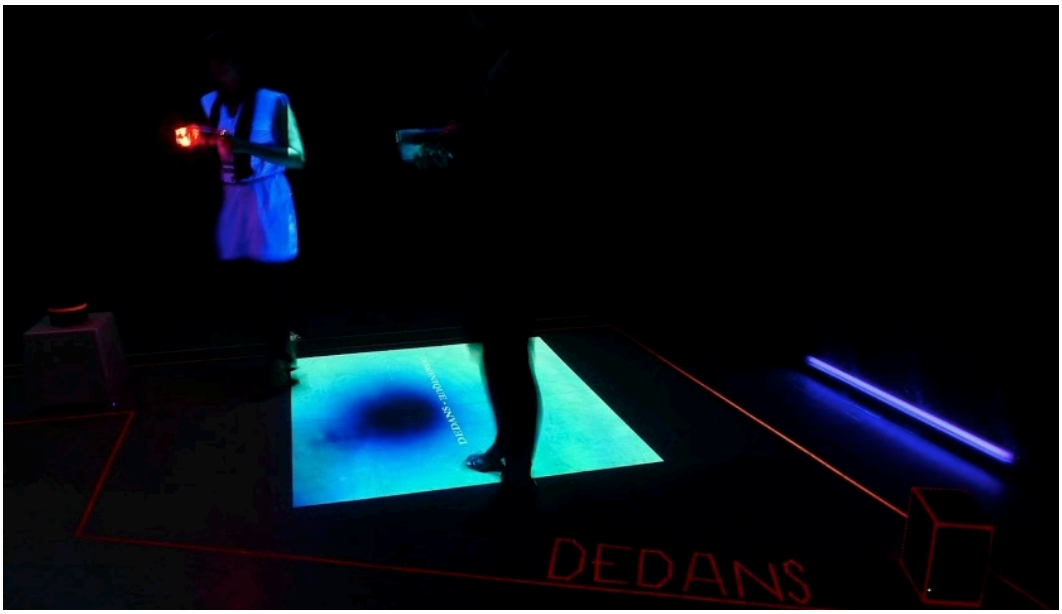


Figure 214 : *Conduit d'aération*,
vue de l'installation lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : EnsadLab/ENER.

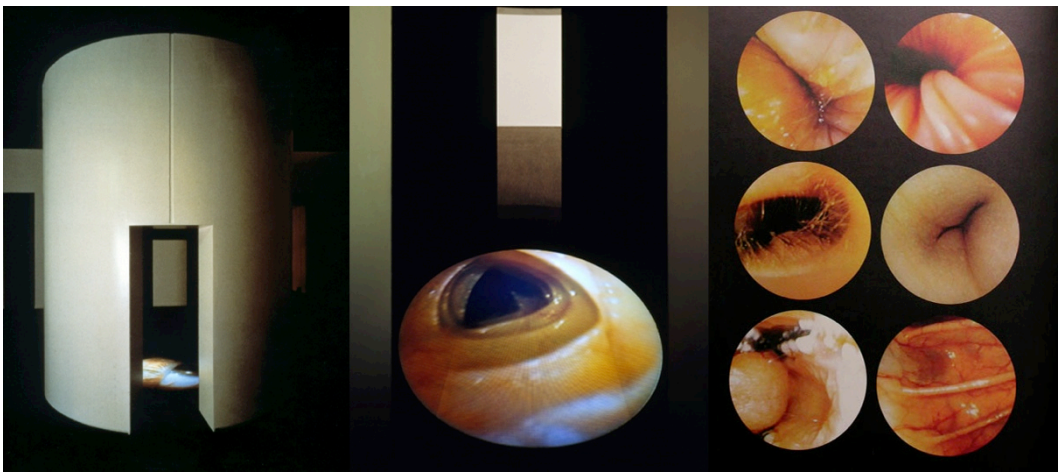


Figure 215 : Mona Hatoum, *Corps étranger*, installation vidéo, 350 x 300 x 300 cm, Coll. Musée national d'Art moderne, Centre Pompidou, Paris, 1994.

Les déplacements des visiteurs-spectateurs étaient sollicités par des projections vidéo au sol, déclenchées simultanément aux sons localisés dans les zones-chapitres. Chaque vidéo mentionnait le nom du narrateur et le chapitre lu. Elle opérait comme un indicateur visuel et spatialisé informant le média non visible. En positionnant ces projections vidéo au sol, nous souhaitions leur retirer toute prépondérance vis-à-vis du médium sonore et empêcher le rapport frontal hérité de la tradition perspectiviste. Au contraire, l'image horizontale nécessite une plus grande proximité pour être embrassée du regard. Elle perd son orientation haut-bas et peut être saisie dans tout sens indifféremment.

Dans ce choix vis-à-vis de la place des images, il ne s'agissait pas de réaliser un « film installé » et de démultiplier les points de fuite. Il s'agissait plutôt de retirer tout point de fuite et de provoquer les surgissements intempestifs de trous à même le sol. Nous nous rapprochions ainsi de l'installation vidéo *Corps étranger* de Mona Hatoum. Dans cette pièce, l'artiste mettait en scène une vidéo exploratoire de son corps réalisée à l'aide d'une caméra endoscopique. Un long travelling, avancé sans fin dans un tunnel organique, était projeté dans un cercle au sol, au centre d'une structure empêchant tout recul vis-à-vis de l'image. Ceci créait pour le visiteur la sensation de se pencher sur un puits dans lequel il pourrait à tout moment tomber, Alice microscopique perdue dans le corps infini d'un Gulliver féminin. Un trouble s'instaurait. Une image se créait entre le représenté et sa perception. Ce n'était pas un terrier écœurant par son excès charnel dans lequel le spectateur risquait de glisser. Mais le spectateur était saisi d'un « ce n'est pas ça, mais c'est ce que je vois ». Il ne s'agissait ni d'illusion ni de représentation mais d'associations produites par l'expérience vécue de la mise en scène.

Dans notre installation, si les projections vidéo au sol ont eu pour effet de susciter les déplacements physiques des spectateurs, celle, murale, projetée pendant l'épilogue avait pour effet de figer tout mouvement. L'événement de la rencontre entre l'installation et les visiteurs s'achevait. Le texte projeté au mur annonçait la fin de l'histoire comme de la séance. Les spectateurs retrouvaient un rapport frontal au texte, visible depuis tout point de l'espace. Ce moment était en rupture avec ce qui avait précédé ou, au contraire, l'environnement ne pouvant être perçu en un coup

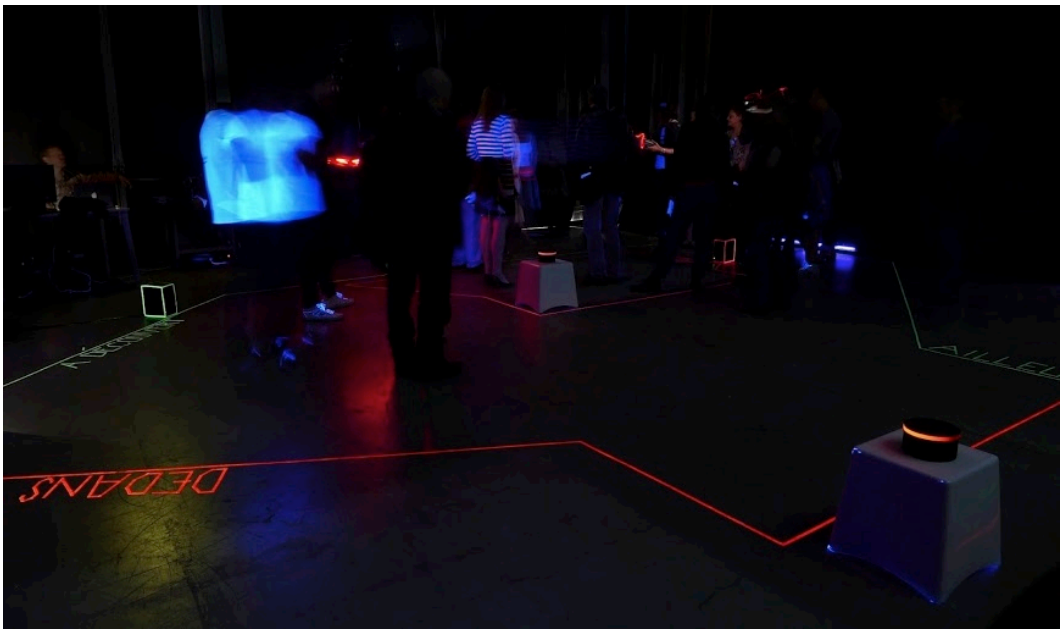


Figure 216 : vue de l'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : EnsadLab/ENER.

RÉFÉRENCE

RÉFÉRENCE

Figure 217 et Figure 218 : *Dogville* de Lars von Trier, plateau de tournage et photogramme, 2003.

d'œil, non seulement du fait de l'échelle mais aussi par ce qu'il y avait du temps dans notre installation. Pour être comprise, elle devait être explorée.

Explorer, participer, performer

Le mode d'exploration de notre fiction se transposait au niveau spatial de l'installation et reposait sur des interactions des participants entre eux et avec des éléments de l'installation. Nous proposons d'étudier maintenant comment l'installation appelait à cette participation, notamment par l'entremise des performers.

De la médiation

Le découpage de l'espace en chapitres par de simples lignes et indications au sol était inspiré du décor de *Dogville* de Lars Von Trier à qui nous avons emprunté l'épure de la structuration de l'espace. Ce, afin que seules les voix émergeant du dispositif technique et les corps des spectateurs n'occupent l'espace. Dans le film de Lars Von Trier, ce sont les acteurs qui font voir ce qui n'est pas là, un mur, un bâtiment, une vue magnifique sur la vallée par la fenêtre du salon[282]. Le jeu de l'acteur construit le décor selon le plan tracé au sol. Lee Strasberg explicite ce pouvoir que doit avoir le comédien de transfigurer un élément factice en réel objet de la fiction.

> *A l'acteur C., après une scène de « Henri V »* : Qu'avez-vous à la main ?
> *C.* : Une épée.
> […]
> *Strasberg* : Que pourriez-vous faire avec cette épée qui répondrait à sa raison d'être ?
> *C.* : Je pourrais… couper, frapper, tuer…
> *Strasberg* : Tout cela, c'est trop général ; vous ne pouvez rien faire de tout cela maintenant, tout cela est du faux-semblant.

[282] Nous faisons ici référence à une scène du film ou Grace, le personnage principal, tire le lourd rideau occultant la fenêtre du salon du doyen du village et découvre une vue imprenable. Elle comprend alors pourquoi ce rideau soustrait cette vue à tout regard. Devenu presque aveugle, le vieillard ne peut souffrir d'être quotidiennement confronté à ce qu'il a perdu en perdant la vue. Cette beauté lui est désormais inaccessible.

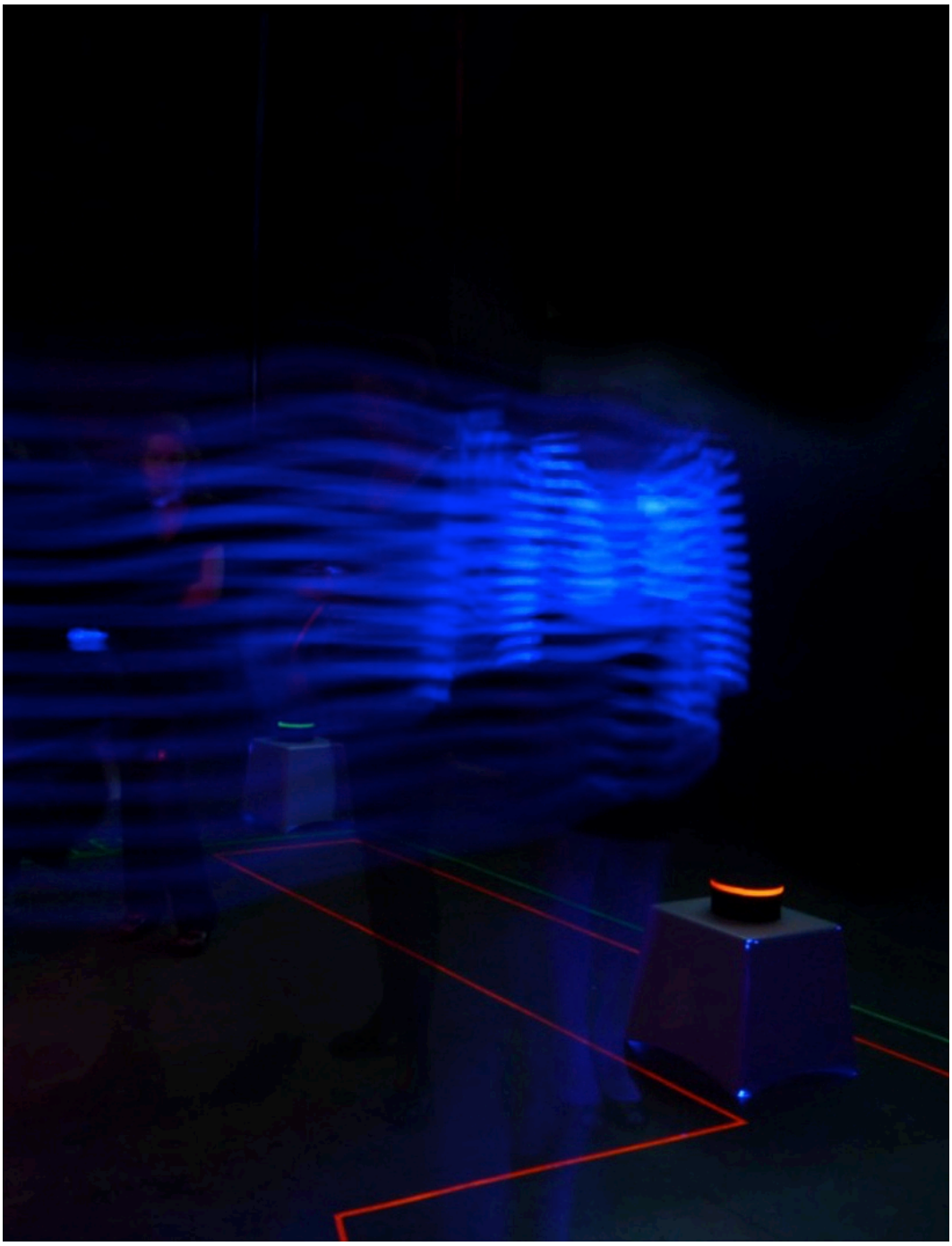


Figure 219 : *Conduit d'Aération*
« Fantôme » dans l'installation.
La présence des performers était manifeste, notamment par ce qu'ils portaient des vêtements sensibles à la lumière noire.
Photographie : EnsadLab/ENER.

> *C.* : Mais… alors, je ne peux rien en faire maintenant.
> *Strasberg* : Pourquoi cela ? Pourquoi pas ? Vous pouvez tenir l'épée dans votre main ?
> *C.* : Je croyais… C'est ce que je fais !
> *Strasberg* : Non, je ne crois pas un seul instant que vous teniez une épée à la main ; vous avez l'air d'agiter un accessoire, sans raison précise ; ce n'est pas une façon de tenir une épée ; vous ne nous avez pas montré que vous étiez conscient de tenir une épée et qu'elle avait une raison d'être ! […] Quelque chose dans le maniement de l'objet devrait indiquer que vous savez vous en servir. [283]

Cet échange insiste sur le rôle de médiateur du comédien. Pendant la performance, il doit être traversé par ce qui n'est pas là. Il doit rendre présent le personnage, le drame. Et cette mise en présence transporte les spectateurs avec lui dans la fiction. Pour notre installation, nous n'avons pas travaillé à ce niveau-là de présence – cette question a été expérimentée dans la seconde version. Néanmoins, une certaine proximité était provoquée par les voix. L'immersion dans la fiction était tiraillée, comme nous l'avons vu, entre l'écoute et l'usage du dispositif. Deux attitudes en découlaient : l'écoute attentive et l'immersion dans la fiction d'une part, ou l'observation distanciée du fonctionnement et des interactions d'autre part. Soucieux de ne pas entretenir outre mesure ce rapport duel, nous avons réfléchi à substituer aux corps énonciateurs des paroles diffusées dans l'installation des corps intermédiaires, des présences reliant le dispositif et la fiction, des guides ou médiateurs dans un sens réconciliant didactisme et ésotérisme ou chamanisme.

Nous avons balayé la dimension ludique du jeu initial. Ce faisant, nous avons perdu l'ergonomie qui reposait sur les formes archétypales d'objet (pistolet) et de modes d'interaction (combat) immédiatement lisibles. Cette évidence facilitait la prise en main des joueurs. La forme que nous souhaitions réaliser était autrement plus complexe et ne pouvait être comprise d'un seul coup d'œil. Là où le pistolet faisait directement appel à un instinct combatif, le boitier-livre référait à plusieurs questions

[283] Lee Strasberg, *Le travail à l'Actors Studio*, Paris, Editions Gallimard, 1969, (1965), p.172.

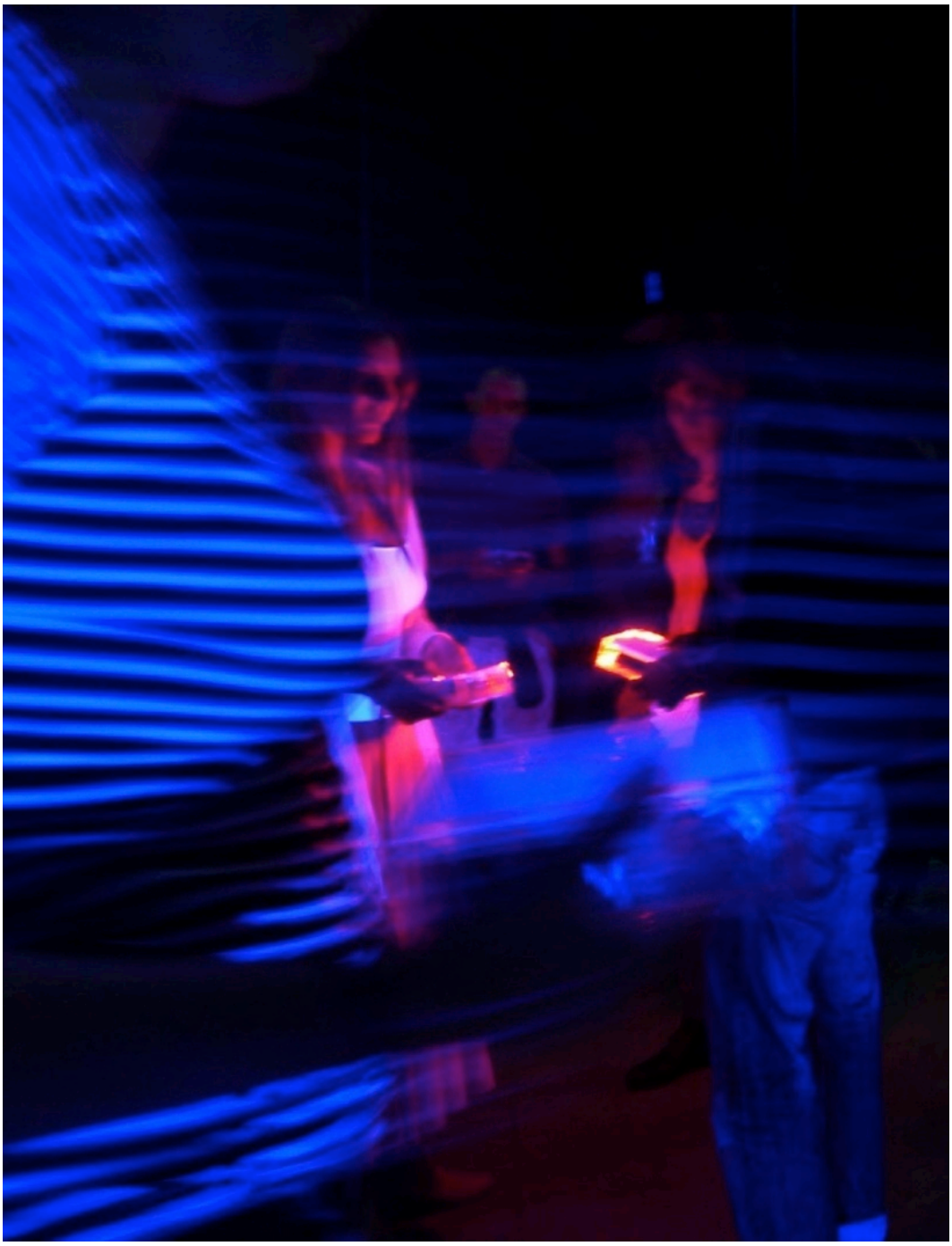


Figure 220 : *Conduit d'aération*, Interaction entre deux spectateurs-participants : passage de parole d'un boitier-livre à l'autre.
Photographie : EnsadLab/ENER.

ouvertes : celle du livre numérique, celle de la lecture collective et celle de la spatialisation de la fiction[284].

La métaphore du livre opérait à deux niveaux. Au niveau des boitiers dont la forme mimait celle d'un livre électronique (analogie formelle) d'autre part et au niveau du découpage de l'espace en chapitre qui manifestait la transcription spatiale du livre à explorer. Aux cinq chapitres associés à un tag (avant, refuge, dedans, ailleurs, à découvert), nous avons ajouté la zone « avant », qui est le chapitre lu par défaut, lorsque le participant n'a validé aucun tag.

Face à cette complexité, un premier choix à consisté à accueillir les visiteurs avec quelques phrases expliquant ce qu'ils allaient découvrir et entendre, l'histoire de Mohamed, ainsi que le fonctionnement des boitiers-livres (un bouton pour changer de chapitre, l'autre pour passer la parole). S'en suivait la distribution de quatre boitiers-livres auprès de volontaires. Puis la porte se fermait, plongeant le groupe dans la pénombre, et la séance commençait.

L'étape explicative avait lieu au seuil de la salle, alors que le groupe temporaire que s'apprêtait à constituer les visiteurs n'était pas encore tout à fait formé, pas encore tout à fait entré dans l'installation. Il nous importait au plus haut point que cette étape, pour tout indispensable qu'elle fût, ne vînt pas interférer sur la perception de l'installation, et risquer de désamorcer le mystérieux par du didactique. Une fois que la porte était close, la salle se peuplait des fantômes de notre fiction. Pour autant, les spectateurs élus au rang de co-maîtres de cérémonie, portant la responsabilité du boitier-livre qu'ils avaient entre les mains, ne savaient pas toujours qu'en faire.

Ainsi, l'un des rôles des performers a été de continuer à accompagner les expérimentateurs, ce, sans rompre avec l'ambiance qui se formait dans l'installation. Le domaine du sonore devenait le territoire des personnages de la fiction.

[284] Voir à ce sujet la thèse de Aurélie Herbet (Thèse de doctorat en arts plastiques à Université Paris sous la direction de Bernard Guelton, UMR ACTE).

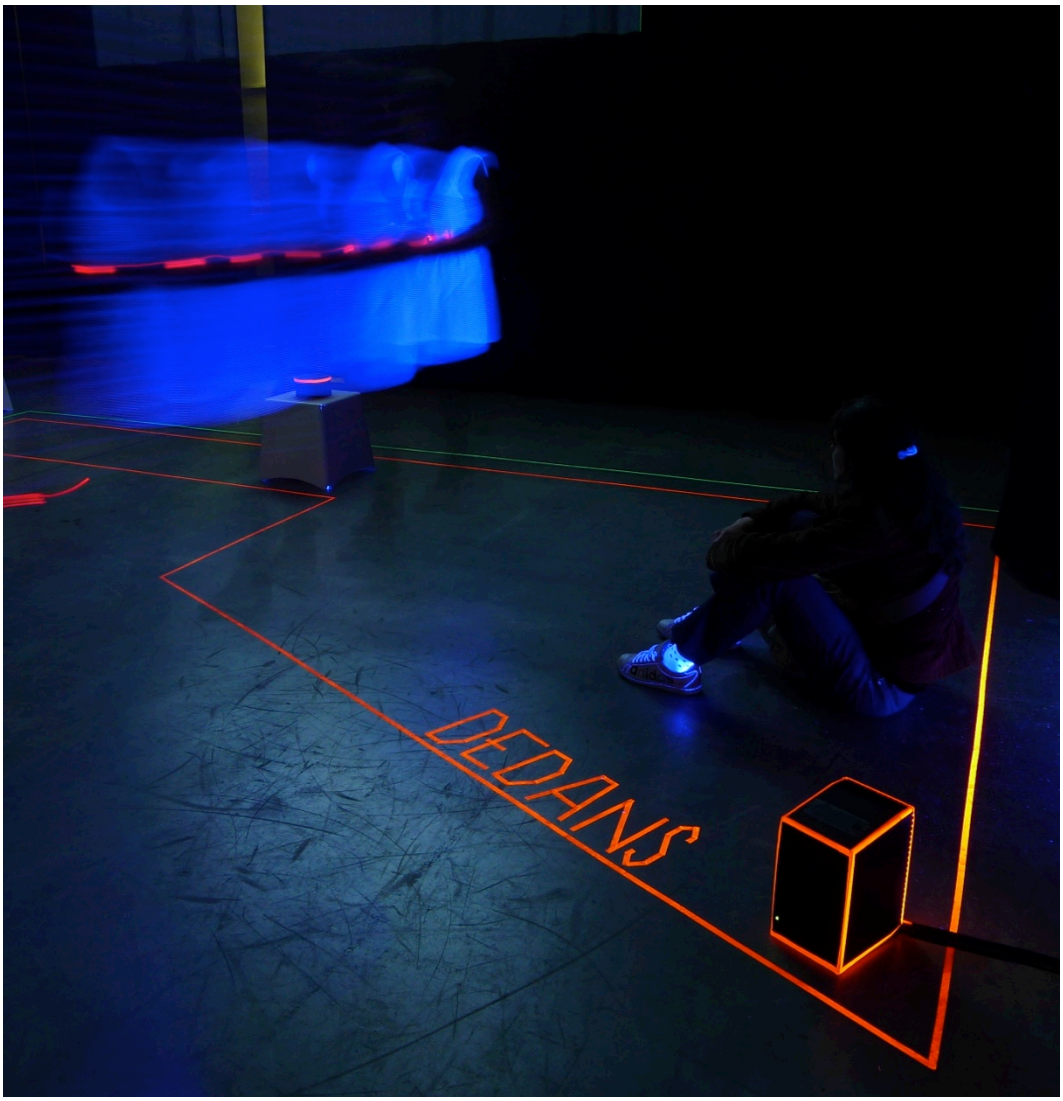


Figure 221 : *Conduit d'Aération*,
deux attitudes antagonistes au sein de
l'installation, déplacement exploratoire et
écoute attentive.
Photographie : EnsadLab/ENER.

L'accompagnement devrait être non verbal, voire même ne pas être perçu comme une explication. Pour ne pas desservir l'installation, nous devions simplement y évoluer et interagir comme nous espérions voir les visiteurs le faire. Les performers étaient donc chargés de pré-tracer des chemins, manifester des façons d'agir à l'intérieur de l'installation et d'interagir entre eux ou avec les participants. Une gestuelle lente, explicite quoi que muette, eut pour double effet d'être aussi lisible qu'ostentatoire et de participer à l'atmosphère étrange de notre installation.

L'art interactif, écrit Françoise Lejeune, « est une seconde forme de l'art expérientiel. Il constitue une sorte d'écriture simultanée du corps du visiteur et des murs de la salle d'exposition [285] ». Cette co-écriture est conditionnée par « l'opérationnalité des œuvres » :

> Si l'œuvre pose ses conditions, c'est pour mieux engager le dialogue et, si possible, la négociation. Tout est question d'une juste ouverture : diriger suffisamment l'interprétation, lui donner matière, sans pour autant se fermer aux possibilités de "prise en main", d'appropriation. [286]

La négociation dont il est question ici repose sur la qualité de la lisibilité des interactions possibles au sein de l'œuvre, c'est-à-dire du potentiel d'action. C'est l'un des objets des domaines de l'Interaction Homme-Machine (IHM) et du design d'interaction. Dans leur acception traditionnelle, orientée vers la production grand public et l'industrialisation, ces deux domaines s'inscrivent dans une approche utilisatrice visant à articuler la forme et la fonction dans un enjeu de lisibilité et de fonctionnalité. Il s'agit d'instaurer la boucle d'interaction orientée vers un résultat prédéterminé et de rassurer l'utilisateur dans son usage. Une démarche artistique dans le domaine de l'art interactif remet en question cette articulation, en fait son objet plutôt que de l'asservir à un contenu dissocié[287].

---

[285] Françoise Lejeune, *Ibid.*, p.24.
[286] Samuel Bianchini, « De l'open source à l'œuvre », *op. cit.*, p. 62.
[287] Voir Samuel Bianchini et Jean-Baptiste Labrune, « Playgame, jouer sans fins ? », in Monique Maza et Alexandra Saemmer (dir.), *E-Formes 2, Au risque du jeu*, Saint Etienne, Publications de l'Université de Saint Etienne, 2011, pp. 167-175.

Figure 222 : *Conduit d'aération*,
passage de parole entre deux spectateurs-participants : d'un boitier-livre à l'autre.

Dans notre installation, les modes d'interaction ont été hérités du dispositif initial, le jeu fourni par Ubisoft. En outre, nous avions une césure entre la dimension interactive et l'histoire racontée. Nous ne nous inscrivions pas pleinement dans le champ des arts interactifs au sens où l'objet de l'interaction n'était pas l'interaction elle-même, soit la négociation des spectateurs avec l'œuvre, mais l'exploration d'un contenu prédéfini. Nous nous intéressions déjà lors de cette première version de *Conduit d'Aération* à des questions relatives à la construction et l'exploration d'une fiction narrative non linéaire en recourant à des emprunts aux champs des arts vivants, des arts interactifs et bien sûr des arts plastiques. Le dispositif *Real Time Poetry Game* n'était donc pas notre objet central mais une partie d'un tout le débordant.

Nous avons insisté plus tôt sur la perte de lisibilité des processus d'interaction lors de la transformation des pistolets en livres : il n'y avait plus ni gâchette ni viseur. Pour transmettre les fondements de l'écriture – pour reprendre le mot de Françoise Lejeune – ou, en l'occurrence, de la lecture permise par les boitiers-livres dans cette installation, nous avons opté pour une médiation non verbale.

Nous instaurions donc un régime de performance sur le registre de la « participation informée » visant une transmission par mimétisme. Ce registre n'est pas sans filiation au « mode démo » décrit par Peter Lunenfeld évoqué plus haut, et qui souligne « la précision, la concentration dont il faut faire preuve, pour présenter son travail avec des outils électroniques », et d'insister sur la « véritable performance que cela représente[288] ». Il revient sur les qualités d'orateurs du démonstrateur (sur le modèle de Steve Jobs) et sur son rapport symbiotique avec la machine pour appuyer la dimension performantielle de la démo. Mais outre l'accompagnement verbal, le discours, voire le « numéro de prestidigitateur [289] » adoptés par certains démonstrateurs, c'est le fait de montrer plutôt que de décrire qui relève déjà du performatif.

[288] Peter Lunenfeld, « Demo or die », *op. cit.*, p. 136.
[289] *Ibid.*, p. 146.

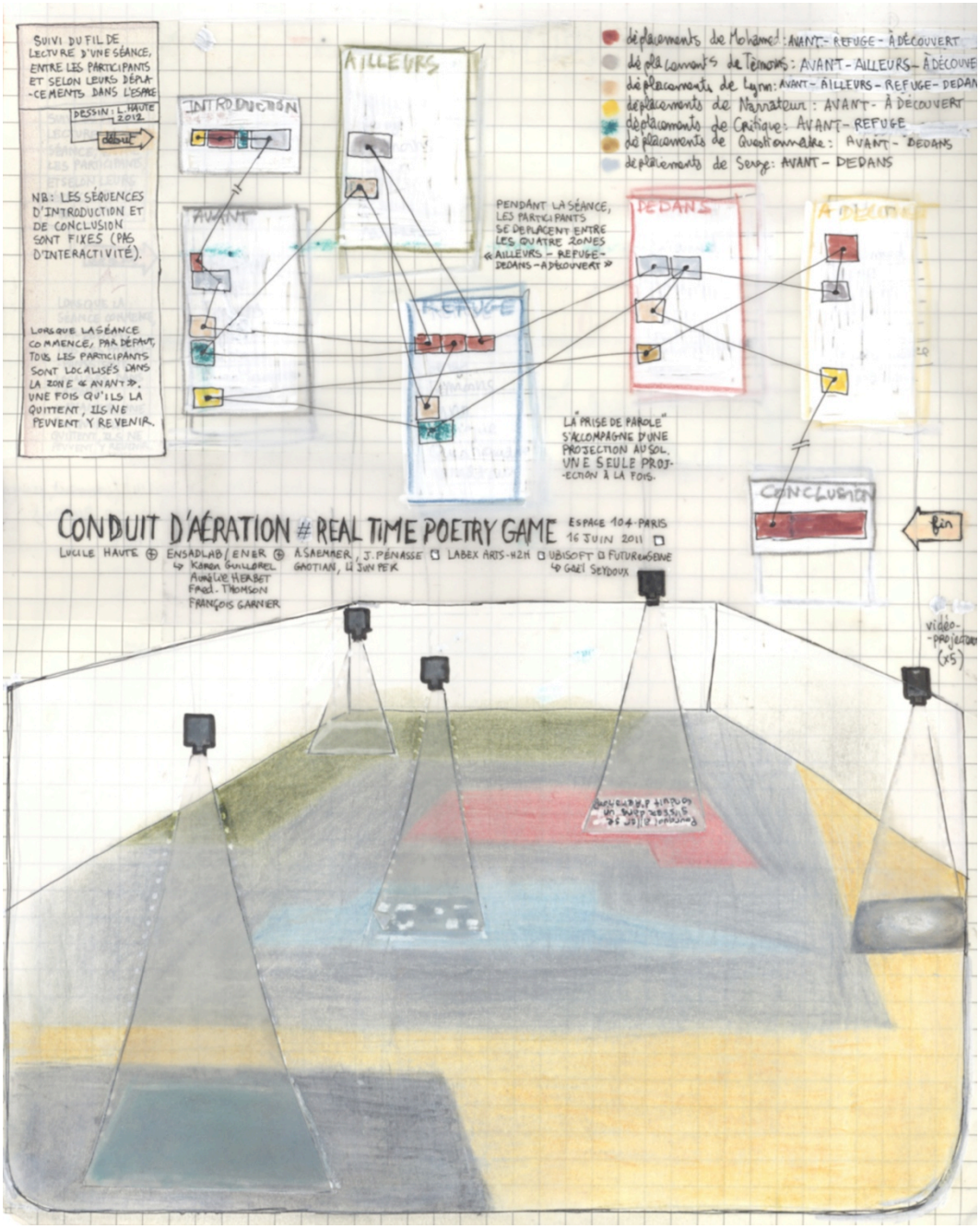


Figure 223 : *Conduit d'aération*, en haut : illustration d'un cheminement possible à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace ; en bas : visualisation des différentes vidéo-projections au sol avec code couleur pour les chapitres-zones, technique mixte sur papier, 2012.

> Cela fait plusieurs dizaines d'années que la démo constitue, dans le domaine technologique, un espace de performance. En 1968, Douglas Englebart, scientifique de la Stanford Research Institution, fit peut-être la présentation la plus importante qui ait jamais existé : la première démonstration publique de la souris. […] C'était bien autre chose qu'un article dans un journal scientifique ou qu'une conversation autour de la table aux laboratoires Bell. [290]

Dans la plupart des démos abordées par Peter Lunenfeld, la mise en scène a une dimension spectaculaire frontale ou à tout le moins *démonstrative* : les spectateurs sont assis face au démonstrateur qui présente son travail dans un cadre proche de la conférence. Nous souhaiterions isoler, dans cet ensemble présentation-démo-conférence le principe consistant à utiliser publiquement un outil technique (qui sera novateur ou inhabituel). Réduire la démo à un « faire voir » isolé du cadre démonstratif ne relève peut-être plus de l'acception de Peter Lunenfeld. C'est de ce « faire voir » dont était chargés les performers.

Habiter l'espace

Les lignes au sol, les voix contant l'histoire d'un mort, les boitiers-livres à radio fréquence, tout ce qui était donné à percevoir renvoyait à un ailleurs, à un non visible – sans que celui-ci ne relève de l'*invisible*, du « symptôme du divin[291] », mais davantage, soit du support technique, soit du récit. Nous reprenions avec des modalités contemporaines le principe fondateur de toute représentation : nous opérions en l'absence des choses[292]. Dessiner, peindre, « c'est circonscrire *la marque même* de l'absence, ce qui la désigne[293] » indique Eric Vandecasteele à propos du récit fondateur de Pline selon lequel l'origine de toute représentation « a consisté à tracer, grâce à quelques lignes, le contour d'une ombre humaine[294] ».

---

[290] *Ibid*., p.139.
[291] Voir : Georges Did-Huberman, *Devant l'image*, Paris, Les éditions de minuit, 1990, pp. 36-41.
[292] Nous développons ce point dans la troisième sous-partie « Spatialisation de la fiction », p. 371.
[293] Eric Vandecasteele, « Peinture et absence », dans *L'absence*, actes des WIIèmes journées de formation et de perfectionnement des psychologues, Canteleu, éditions ANPASE, 1990, p.28.
[294] Pline L'Ancien, *Histoire naturelle*, XXXV, 15, ed. et trad. J.-M. Croisille, Paris, Les Belles Lettres, 1985, p.42.

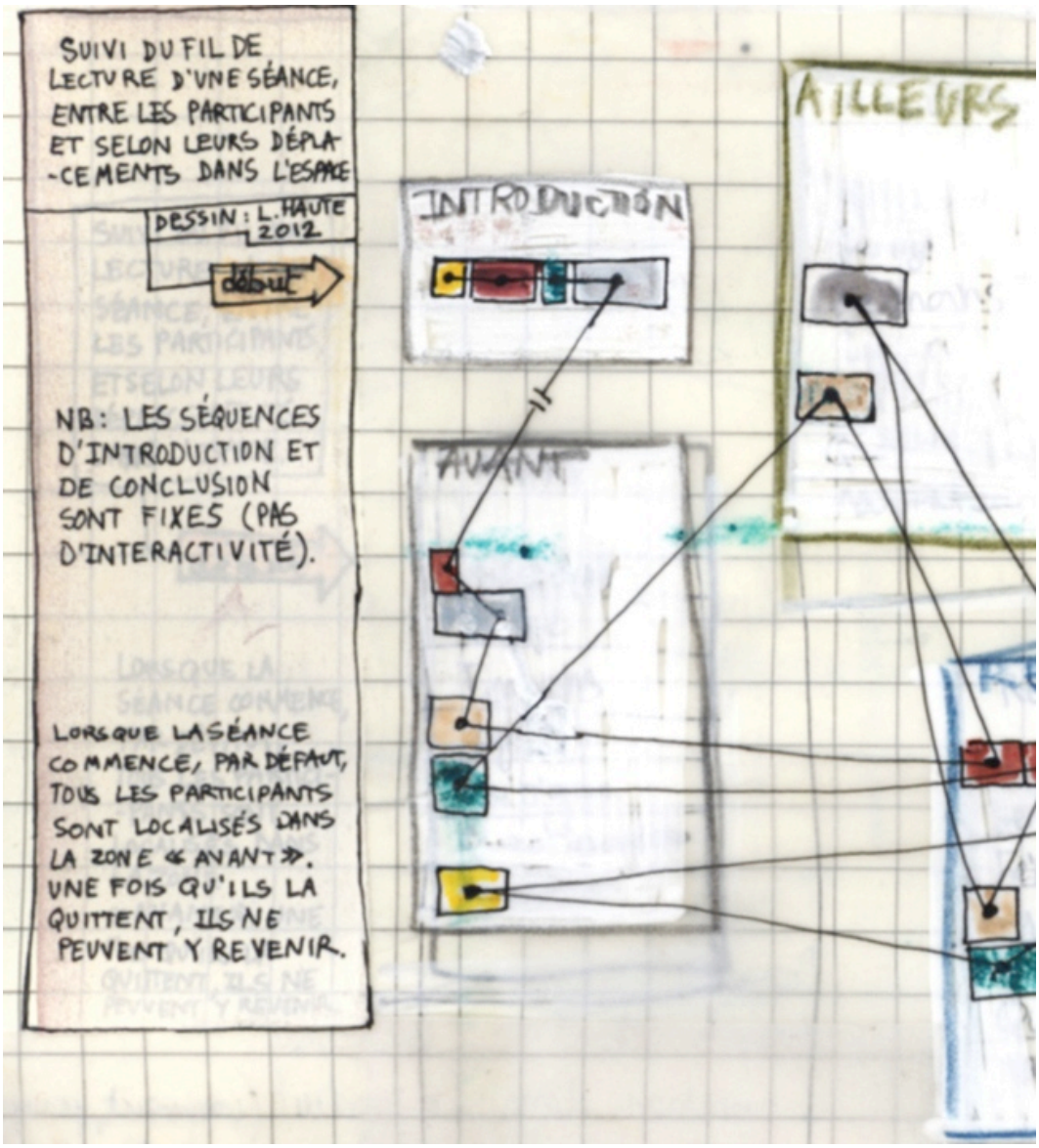


Figure 224 : *Conduit d'aération*, illustration d'un cheminement possible à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace (détail).
Technique mixte sur papier, 2012.

> De l'ombre, le corps est, littéralement, absent. L'ère de la peinture s'ouvre non pas par une représentation, mais par la représentation (une trace de charbon sur le sol) d'une représentation (l'ombre elle-même). Il y a, dans cette opération, un double retrait du motif original, une double absence en quelque sorte. [295]

Si l'on considère que notre « motif original » était l'histoire de Mohamed, le double retrait souligné ici était encore démultiplié dans notre installation. En premier lieu parce que nous partions d'un corps mort que nous ne montrions pas, dont nous ne savions et ne disions que peu de choses. Ensuite parce que nous ne travaillions pas à portraiturer notre personnage principal, Mohamed, ni même les personnages qui l'entouraient. Nous offrions à la perception des voix accompagnées d'images relevant d'avantage du figural que du figuratif (de la neige électronique, des travellings à l'intérieur de conduits et tunnels retraités de façon à atteindre une certaine abstraction entre l'organique et la tuyauterie). Nous disposions ces éléments dans un espace où le corps manque – celui dont l'histoire est contée – qui rend problématique la présence des autres corps, vivants ceux-ci, des visiteurs. L'exploration de l'installation était comparable à tourner autour, ou davantage : explorer l'intérieur d'un cercueil vide, un volume géométrique à l'intérieur duquel des Parques technophiles tentaient de remonter le fil fragmenté d'une destinée aussi tragique que tristement banale. Comment les visiteurs pouvaient-ils occuper, habiter cet espace plein d'absences, peuplé de fantômes ?

Les performers occupaient la même place que le public au sein de l'installation et disposaient d'un boitier-livre semblable à ceux qui avaient été distribués. Il s'agissait de montrer et non dire les passages de parole d'un boitier-livre à un autre, et d'un chapitre à un autre. Les participants les imitaient. Ce mimétisme par l'action influençait également les modes de déplacement au sein de l'installation. En début de séance, les performers avaient un rôle de 'maître de cérémonie' en accompagnant les passages de paroles. Connaissant les contenus des différents textes, ils pouvaient

[295] Eric Vandecasteele, *Op. cit.*, p.28.

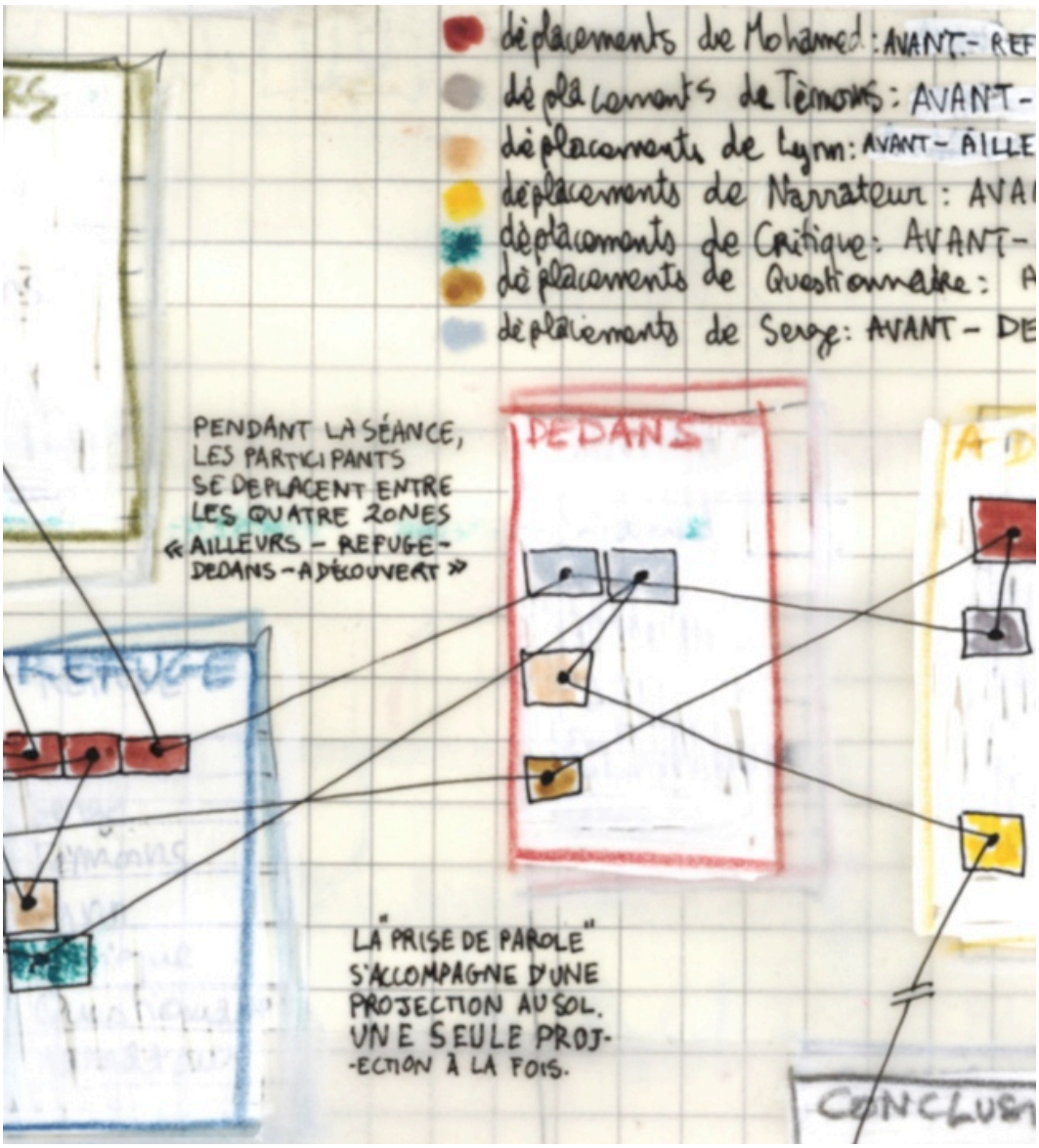


Figure 225 : *Conduit d'aération*, illustration des cheminements possibles à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace (détail).
Technique mixte sur papier, 2012.

aller la 'prendre' auprès d'un participant pour la 'passer' à un autre, anticipant sur le sens ainsi produit par la succession entre différents fragments.

Ils étaient en quelque sorte des démos ou des modèles de visiteurs, assumant plusieurs rôles qui tous échappaient à la verbalisation, à la description ou à l'explication didactique. Ils étaient, au même titre que les visiteurs, impliqués dans le processus de subjectivation instauré par l'installation. En habitant l'espace, ils le rendaient habitable. Plus qu'un modèle animé ou un exemple à suivre, ils étaient le processus en acte de transformation d'un corps vivant en élément constitutif de l'installation.

L'installation immersive est un dispositif esthétique qui est constitué par deux éléments majeurs : l'installation proprement dite et le visiteur. La mise en synergie de ces deux éléments s'effectue selon un processus de subjectivation qui transforme le corps-objet du visiteur en corps-sujet propre à expérimenter une perception spatiale autre, un nouveau mode d'existence.

> La présentation de ce processus constitue une esthétique de la réception qui informe les mécanismes perceptifs en jeu aboutissant à une perception autre. […] L'installation immersive n'est pas un objet à contempler mais un espace à vivre qui donne forme à cette idée d'un voir "selon" ou "avec" l'œuvre. [296]

Les fonctions assumées par les performers relevaient du « faire voir », et ce faisant, de l'instauration de ce « voir selon ou avec », emprunté ici à Maurice Merleau-Ponty. Ce que nous avons nommé plus haut « médiation non verbale » prenait ici son double sens d'exemplification du processus d'exploration et de participation aux conditions d'émergence d'une représentation. Cette représentation n'était pas préconstruite et donnée toute faite. Elle était à faire collectivement, par la participation, et individuellement, par les images mentales de chaque visiteur. Cette représentation reposait sur une présence collective de participants informés et de participants novices. Nous tentions une réconciliation du principe selon lequel

[296] Alain Alberganti, *op. cit.*, pp. 278 et 282.

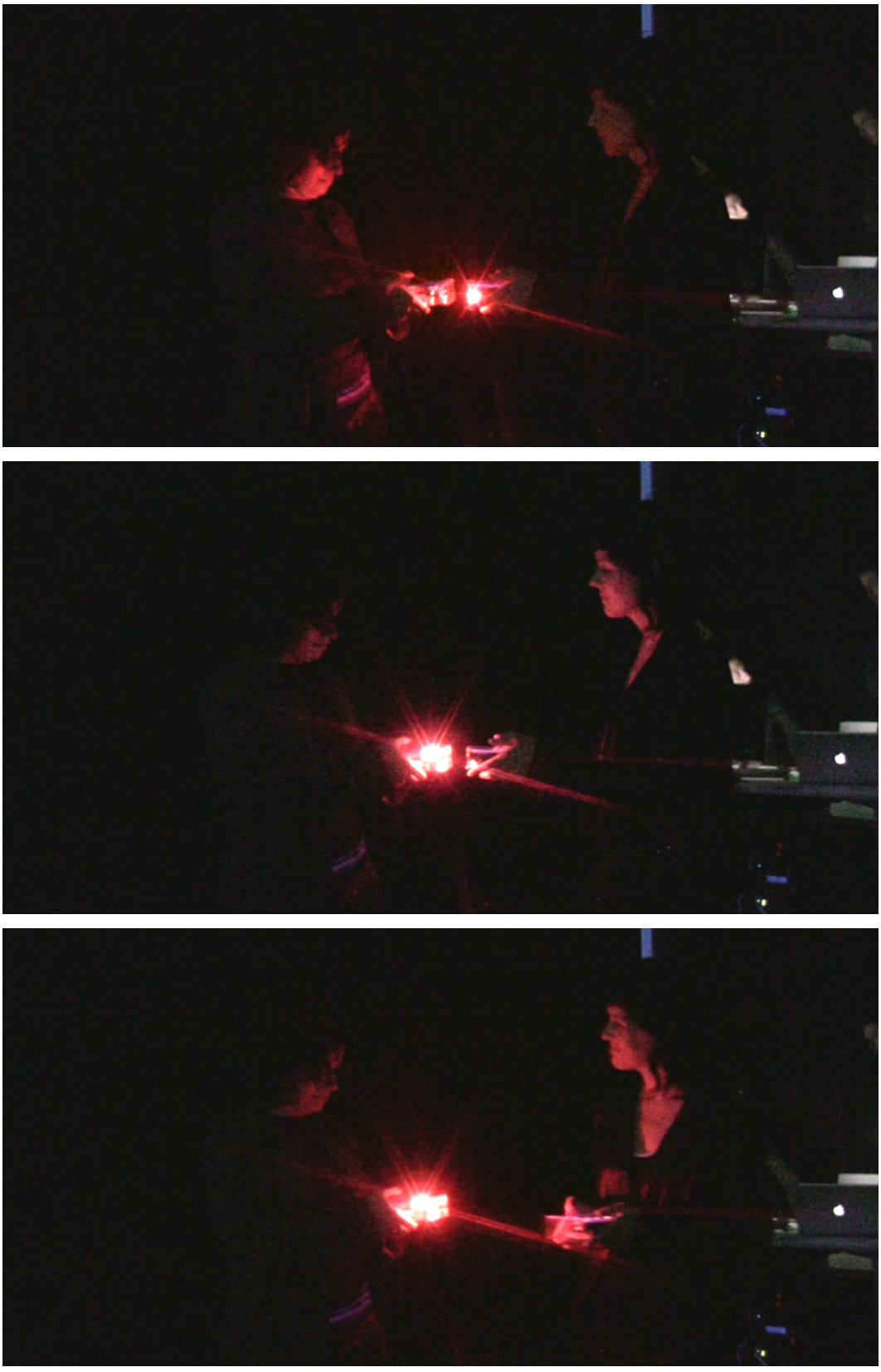


Figure 226 : *Conduit d'aération*,
« passage de parole », symbolisé par un
passage de lumière. Vidéogrammes, 2012,
<http://lucilehaute.fr/RTPG.html>.

« l'installation renonce à une esthétique de la représentation au profit d'une esthétique de la présence[297] ». Présence et représentation ne travaillaient pas sur les mêmes plans. Dans chacun de ces plans, le « motif original » se refusait à être saisi. C'était donc autre chose qui était perçu, qui suggérait et participait d'interprétations personnelles et divergentes de l'histoire-prétexte.

Notre installation immersive en tant qu'espace à vivre déployait un vaste champ d'intervention, d'appropriation ou d'interprétation laissées au spectateur, non sans résonnance avec les célèbres mots de Marcel Duchamp :

> L'artiste n'est pas le seul à accomplir l'acte de création car le spectateur établit le contact de l'œuvre avec le monde extérieur en déchiffrant et interprétant ses qualifications profondes et par là, ajoute sa propre contribution au processus créatif[298].

La dimension participative, en particulier, mettait en exergue cette prise en compte du spectateur-participant. Samuel Bianchini requalifie le dispositif participatif de « méta-œuvre » en ce qu'il réunit les conditions de l'expérience :

> Si ce qui fait œuvre est avant tout l'expérience et l'usage qu'on fait de l'œuvre, le dispositif intervient comme une méta-œuvre qui permet de donner lieu à ces expériences. [299]

Dans notre installation, les dimensions participative et exploratoire se rencontraient pour parachever la construction d'une version spatialisée de l'histoire de Mohamed. Le registre de performance et de performation mis en œuvre ici ne relevait pas du spectacle. Les gestes des performers, dans leur lente démarche ou leur écoute attentive des voix racontant l'histoire de Mohamed manifestaient autant de propositions de modalités d'habitation de l'espace de l'installation. L'attitude des

---

[297] Charles Godin, rubrique « installation », *Dictionnaire de philosophie*, Ed. Fayard/Editions du Temps, 2004, p. 666.
[298] Marcel Duchamp, *Duchamp du signe*, Paris, Paris, Flammarion, 1994, p. 207.
[299] Samuel Bianchini, « De l'open source à l'œuvre », op. cit., p. 62.

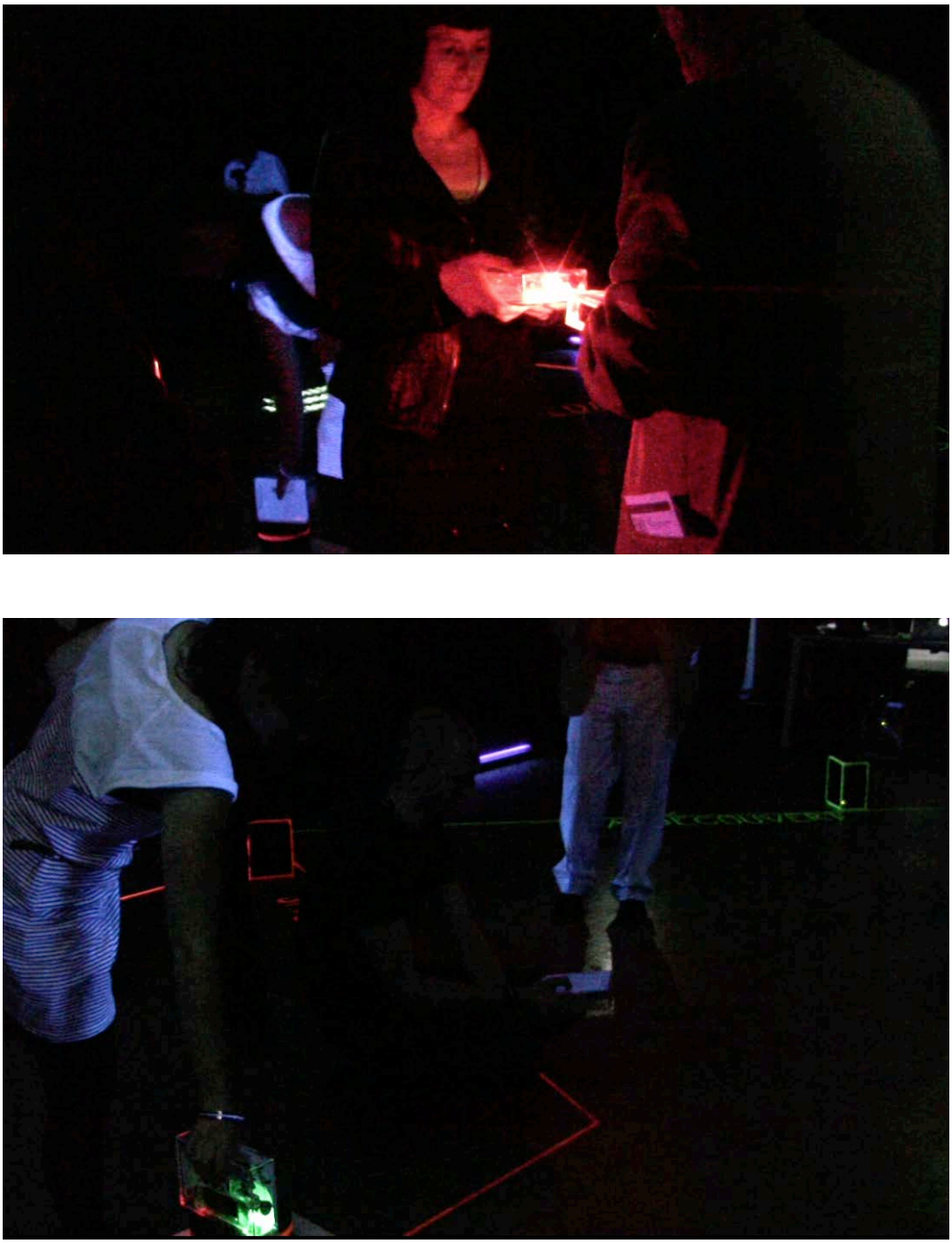


Figure 227 : *Conduit d'aération*
En haut, au premier plan, passage de parole entre deux participants tandis qu'à l'arrière plan et en bas, un performer valide un changement de chapitre ; vidéogrammes de la vidéo compte-rendu de l'installation-performance <http://lucilehaute.fr/RTPG.html> 2012.

performers, souvent suivie par les participants, couplée à l'ambiance générale de l'installation scénographique produisait un effet de cérémonie mystérieuse à laquelle les participants se synchronisent. Leur attitude d'écoute était alors proche du recueillement – cette caractéristique émergeante a été amplifiée pour la version suivante, réalisée huit mois plus tard.

Problématiques émergeantes

Le traitement de la vidéo compte-rendu de l'installation[300] a accentué un rapport duel entre le visuel et le sonore. La bande son a été laissée aux personnages de la fiction dont les voix se succèdent. Le visuel a pour sa part fait cohabiter plusieurs régimes de visibilité. Des mentions textuelles comportaient des explications et indications tandis qu'en arrière plan, le montage vidéo agençait des captations in situ. Cette vidéo avait un objectif pluriel. Il s'agissait de rendre compte à la fois de l'installation (aspects ambiants, visuels et spatiaux), de la fiction (aspects sonores), des interactions entre les participants et du fonctionnement du dispositif. Cette pluralité devait être lisible en quelques minutes de visionnement. Le résultat souligne une césure entre trois registres : la fiction racontée, les indications textuelles (cartons indicatifs « Les livres contiennent quatre textes, chacun rattachés à un lieu », « Le changement de chapitre se fait en validant le marqueur du lieu », « L'exploration de la fiction résulte de l'action commune des participants ») et les images vidéo. Apparaissait alors la structure tripartite sur laquelle reposait *Real Time Poetry Game – Conduit d'Aération* : la fiction – le mode d'exploration (dispositif) – les aspects plastiques (ambiance, performance, installation).

Du point de vue de la fiction et de sa perception, il est apparu que les décohérences et brisures logico-temporelles étaient problématiques pour les auditeurs spectateurs. Selon les séances, certains d'entre eux parvenaient à esquisser une histoire tandis que d'autres ne retenaient que son aspect labyrinthique. Ceci semble avoir accentué la rupture entre le dispositif participatif et l'histoire contée. Dans un souci de fluidité et d'une plus grande maîtrise de ce qui serait raconté, nous avons opté pour une refonte

[300] Accessible sur <http://lucilehaute.fr/RTPG.html> [dernière consultation : juin 2014].

Figure 228 : *Conduit d'aération*,
L'un des performers (Aurélie Herbet) dans l'installation au Centquatre.
Vidéogramme (détail), 2012.
<http://lucilehaute.fr/RTPG.html>

et re-scénarisation des textes ainsi qu'un pré-traçage des nœuds de glissement d'un fragment à l'autre.

Le mode d'exploration de la fiction était supporté par le jeu de Ubisoft transformé en boitiers-livres. Structurellement endogène[301], le dispositif recevait les interactions des participants par le biais de la manipulation des boitiers-livres : ceux-ci se trouvaient exposés au regard de tous, identifiables par le clignotement en rouge du boitier-livre en cours de lecture. Cette mise en avant des interactions attirait potentiellement l'attention des spectateurs (participants ou non participants) tout en la focalisant davantage sur la participation au dispositif que sur la fiction elle-même. Afin d'expérimenter d'autres modes d'exploration et estimant que notre effort devrait se porter davantage sur le travail des voix dans l'espace, nous avons fait le choix, pour la seconde version de l'installation déambulatoire, de retirer toute charge technique laissée aux spectateurs. Les boitiers-livres disparaissaient et la participation était ramenée à son niveau premier du corps dans l'espace.

Les jeux d'éclairage, de marquage et d'ambiance lumineuse, de présence-absence autour de la voix nous ont invités à travailler plus précisément la scénographie de l'installation dans son rapport à l'espace et à la présence-absence des éléments de la fiction. Les registres de performances instaurés par *Real Time Poetry Game – Conduit d'aération* pouvaient-ils êtres diversifiés ? Comment pouvions-nous jouer avec les places et rôles des performers ? Mixer, assembler, produire le surgissement d'éléments de la fiction, les voir disparaître, etc.

Enfin, quel était l'apport de la dimension exploratoire et spatiale par rapport à une réception classique, à savoir linéaire et pour un public statique ? Après la seconde version de l'installation déambulatoire à l'Institut Français et Ambassade de France à Rome, nous avons réalisé une version « spectacle » de *Conduit d'aération* qui mettait en scène la lecture privée et instaurait un nouveau niveau de fiction : ce qui était mis en

[301] Pour une typologie (endogène, exogène, autogène) des modes de participation instaurés par les dispositifs de l'art contemporain, voir : Lucile Haute, « Téléperformance : Métamorphose de la performance artistique par les technologies info-communicationnelles », dans *Mobilité Virtuelle*, dir. Rachel Kamga, EFRARD, Paris, ed. Europia, 2010, pp. 87-95.

Figure 229 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Le Cube.
L'un des performers (Aurélie Herbet) dans la mise en scène du Cube.
Photographie, Le Cube – Centre de dréation numérique, 2013.

scène, c'étaient la lecture du roman sur iPad par deux sujets immobiles autour desquels se matérialisait la fiction.

La première version installée de l'hyperfiction *Conduit d'aération* se proposait d'apporter des réponses plastiques à plusieurs problématiques relatives aux modes d'exploration (participatif, spatialisé, rituel) et d'installation (agencement des différents éléments dont les projections vidéos dans l'espace) de la fiction. Elle a également soulevé de nouvelles questions qui ont été travaillées dans les versions suivantes, parmi lesquelles la cohérence du récit perçu, la participation individuelle ou collective et le rôle des performers. Fort des analyses des différentes séances publiques à l'Espace Centquatre, nous avons fait des choix plastiques, techniques et esthétiques pour les versions qui devaient suivre.

Figure 230 : *Conduit d'aération*, deux versions de l'hyperfiction : recueil avec le tissage de hyperliens en fils. Photographie, 2014

2. Réécriture d'une hyperfiction narrative non linéaire

Des problématiques relatives à la fiction narrative non linéaire nous ont amené à anticiper ses modalités d'exploration dans la structuration du texte même. Le texte a ensuite été implémenté d'une part sous la forme d'un roman hypertexte pour iPad et d'autre part sous la forme d'une nouvelle installation, conceptualisée en tant qu'hyperfiction déambulatoire. Chacune de ces versions a nécessité une conceptualisation forte du potentiel d'action de l'hyperlien dans un texte narratif. Ce, dans la version roman pour iPad mais aussi dans la mise en espace des textes au sein d'une installation participative où il a fallu anticiper les déplacements des auditeurs-spectateurs.

Nous avions une histoire à raconter : celle d'un jeune homme devenu un corps inerte et oublié. Nous avons adopté une façon singulière de la raconter. L'usage de la participation est une métaphore potentielle de l'effacement du sujet : Mohamed Ahardane disparaît derrière les paroles, les intentions, et les choix des autres. Ces autres sont à la fois les personnages de l'histoire, mais aussi les participants qui avancent ou font avancer la découverte de l'histoire. Des problématiques relatives à la fiction narrative non linéaire nous ont amené à anticiper ses modalités d'exploration dans la structuration du texte même. Comment écrire autour d'un mystère sans en proposer de résolution et sans non plus adopter une esthétique de la décohérence ? Le modèle d'une volonté extérieure si forte qu'elle détruit l'individu à sous-tendu notre démarche. Ce parti pris a opéré de façon métonymique dans les différentes étapes du projet : des intentions se rencontrent et entrent en négociation.

Cohérence et décohérences de la fiction

Après la présentation de l'Espace Centquatre en juin 2012, nous avions décidé de retravailler le texte afin d'éviter le défaut de manque de cohérence sur les plans à la fois scénaristique et stylistique. Une forte cohérence logico-temporelle entre les

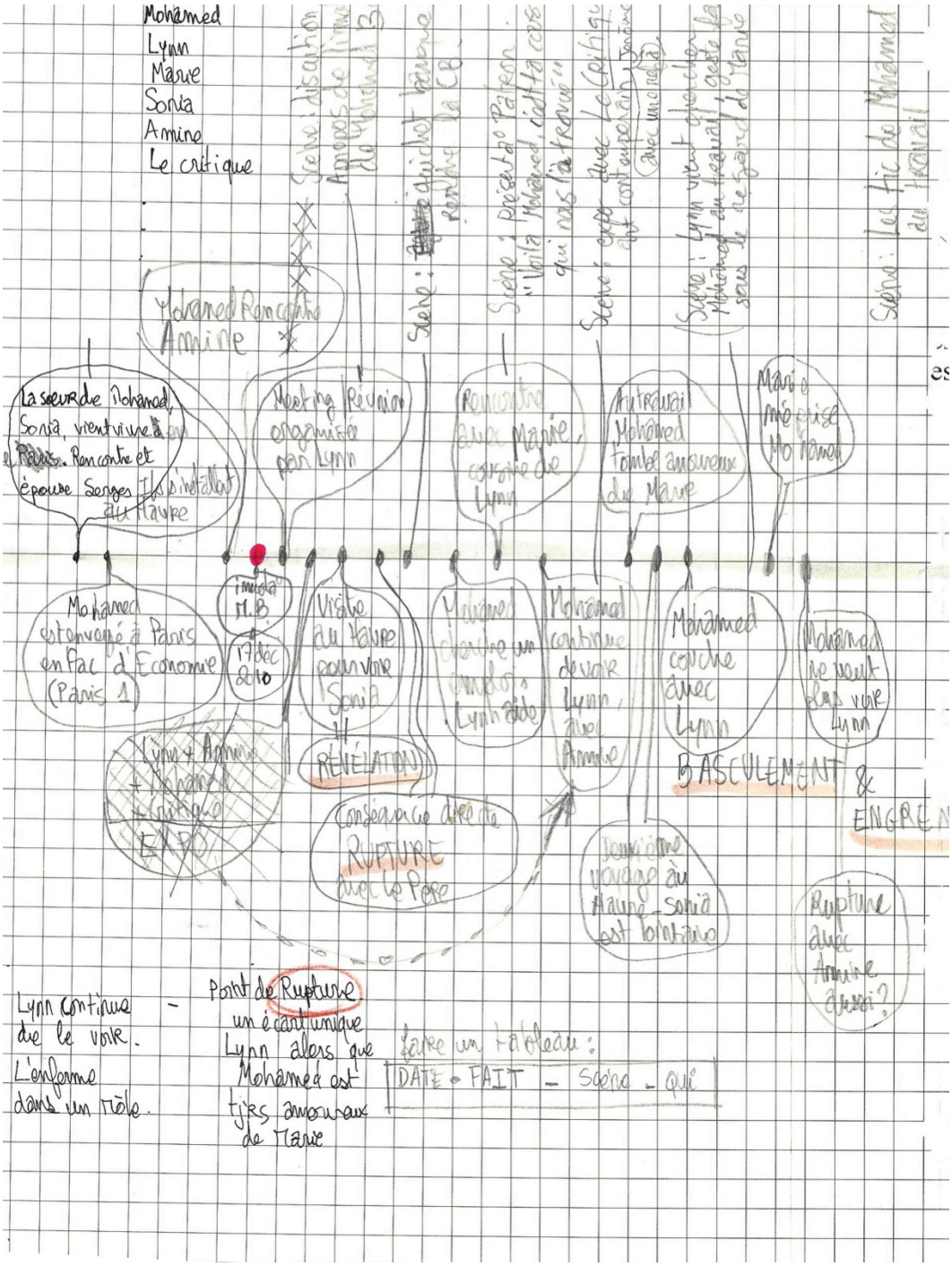


Figure 231 : *Conduit d'aération*, Croquis de la chronologie des événements en vue de la refonte du scénario. novembre 2012 – janvier 2013.

fragments à lire ou à entendre devait permettre d'éviter l'esthétique de la brisure et du labyrinthe hypertexte. Les événements ont été resitués dans le temps par rapport au fait divers d'origine. La nationalité de notre personnage a été changée. Un peu moins de la moitié des textes a été conservée.

Positionnement narratif

Comme nous insistons sur le caractère narratif de *Conduit d'aération*, il paraît important de donner d'abord un bref résumé de l'histoire racontée. Elle commence en janvier 2011, lorsque le corps d'un jeune homme est retrouvé dans le conduit d'aération d'un immeuble de bureaux à Lyon. Il s'agit du siège d'une banque. Le rapport de police fait état d'une asphyxie par compression du thorax. Qui était cet homme ? Comment et pourquoi est-il tombé dans ce piège funeste ? Les médias ont avancé plusieurs hypothèses : une tentative de braquage, une vendetta, un accès de folie... Ils ont révélé que le jeune homme était d'origine palestinienne mais se disait maghrébin, qu'il avait indiqué lors d'un contrôle de police qu'il était sans papiers alors qu'il avait des papiers en règle et un travail depuis son arrivée en France. Au bout de quelques jours d'enquête, le dossier a été classé sans suite.

Les réécritures et montages successifs nous ont permis d'aboutir à une version arrêtée des textes qui est celle du roman pour iPad (2013). Celle-ci sera notre référent pour analyser la construction du sujet Mohamed à l'intérieur de la fiction par les dires et actes des autres personnages mais aussi, dans un second temps, par le réagencement singulier des fragments de l'histoire lors de la lecture hypertextuelle. Cet ensemble est structuré, tant au niveau du scénario de l'histoire que du tissage hypertexte, mais il ne s'en est pas allé de même pour la première étape d'écriture. En effet, les premiers textes de 2012 relèvent davantage d'un travail de post-narration que d'une structure hiérarchisée de la conception à l'écriture. L'analyse du premier recueil papier nous donne néanmoins des indices non négligeables à la compréhension de cette construction.

Les premiers textes produits de janvier à avril 2012 comportaient des incohérences. Ici, Mohamed était l'avant-dernier d'une fratrie de quatre enfants dont la cadette est

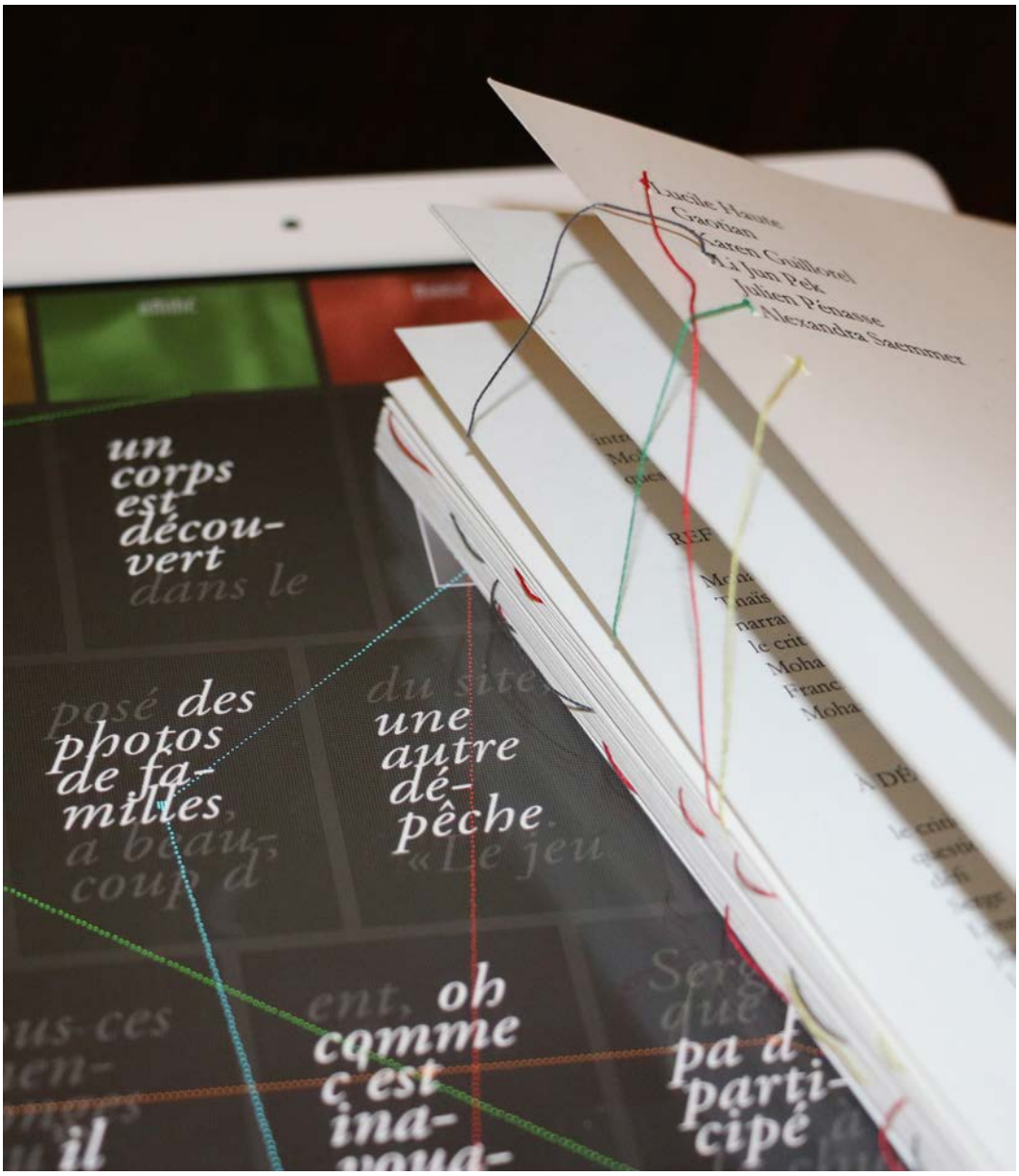


Figure 232 : *Conduit d'aération*, deux versions de l'hyperfiction : recueil avec le tissage de hyperliens en fils. Photographie, 2014.

Sonia[302]. Là, le rang de Mohamed et sa sœur s'inversait tandis que le reste de la fratrie disparaissait[303]. Ce recueil papier, dans la pluralité des styles d'écriture notamment, rendait compte d'une diversité d'intentionnalité de la part des auteurs. L'histoire s'est construite par une accumulation de fragments non pré-structurée. Les contraintes d'écriture ont aiguillé l'évolution de la fiction et accompagné la construction du sens. Néanmoins, ce sens est davantage servit par un montage postérieur. Nous sommes alors plus proche d'une démarche de poste-narration que de celle d'une conception préalable à l'écriture. L'aspect fragmentaire et pluriel du texte rend compte du caractère endogène de la construction de la fiction. L'histoire est construite par le rassemblement de fragments et intentions diverses, subséquemment ordonnancée.

Des étapes de montage interviennent à plusieurs niveaux. D'une part pour le texte dans le choix de la succession linéaire des fragments pour l'édition papier. D'autre part, avant et après les enregistrements en studio. Le changement de médium, du texte écrit au texte lu, induit un travail d'adaptation inhérent à la forme sonore. Une réécriture ponctuelle et une direction d'acteur ont été indispensables à la production du matériau de base. S'en est suivi un travail de remontage, opérant par le redécoupage et réagencement des fragments sonores. Ces derniers ont ensuite été implémentés dans le dispositif de l'installation participative tel que nous l'avons déjà analysé.

L'enjeu de la réécriture était la scénarisation de l'intrigue, absente de la première version. Nous nous rapprochions alors de la conception aristotélicienne de la tragédie.

> La tragédie est l'imitation d'une action complète et entière, ayant une certaine étendue […]. Est entier ce qui a commencement, milieu et fin. Est commencement ce qui de soi ne succède pas nécessairement à une autre chose, tandis qu'après il y a une autre chose qui de par la nature même est ou se produit ; est fin, au contraire, ce qui de soi, de par la nature succède à une

[302] *Conduit d'Aération*, Lucile Haute &alt., Paris, Ed. Coalition Cyborg, 2012, p.14.
[303] « Sonia, ma petite sœur, fleur du désert, où étais-tu ? », *ibid.*, p. 55, « Est-ce que tu m'aimes petit frère, dis-le moi tout bas, dans l'oreille. », *ibid*, p. 56.

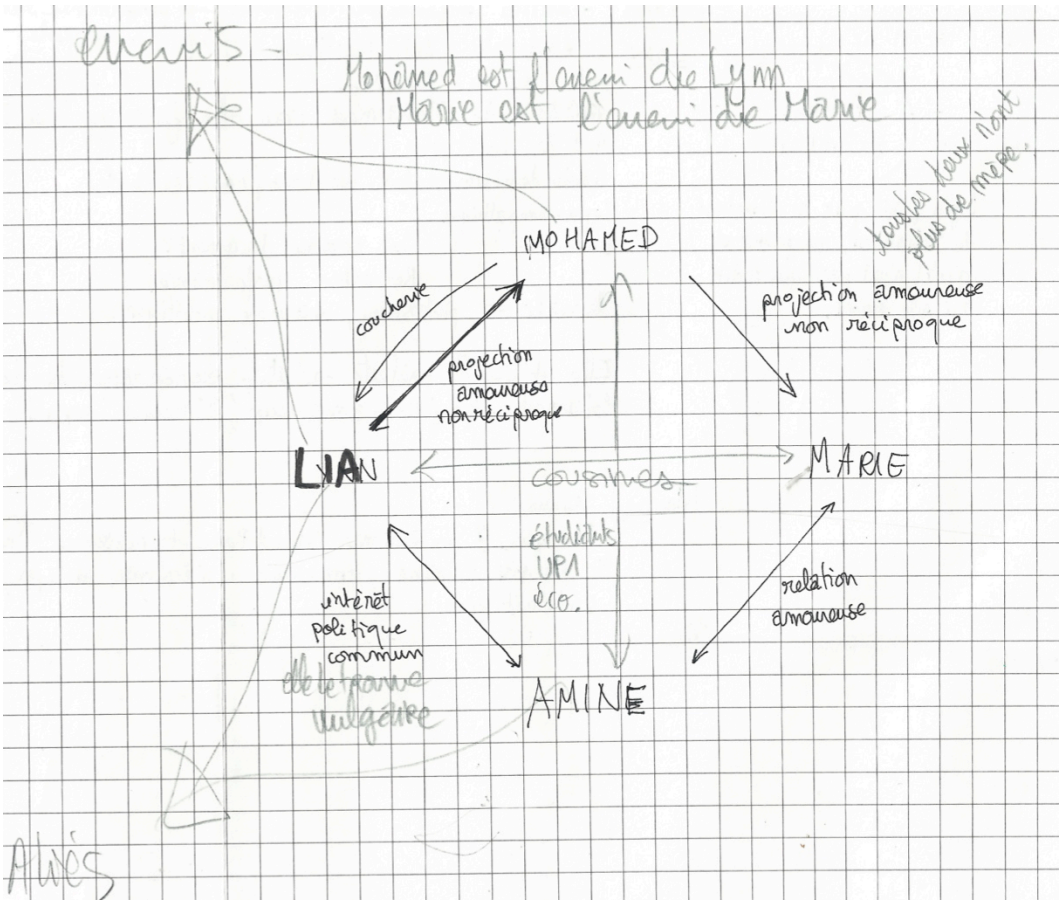


Figure 233 : *Conduit d'aération*, tissage relationnel inter-personnages inspiré de la méthode de John Truby. Les personnages, par leurs aspirations, caractère, désirs, sont là pour éclairer une facette du personnage principal : soit par contraste, soit par écho, 2013.

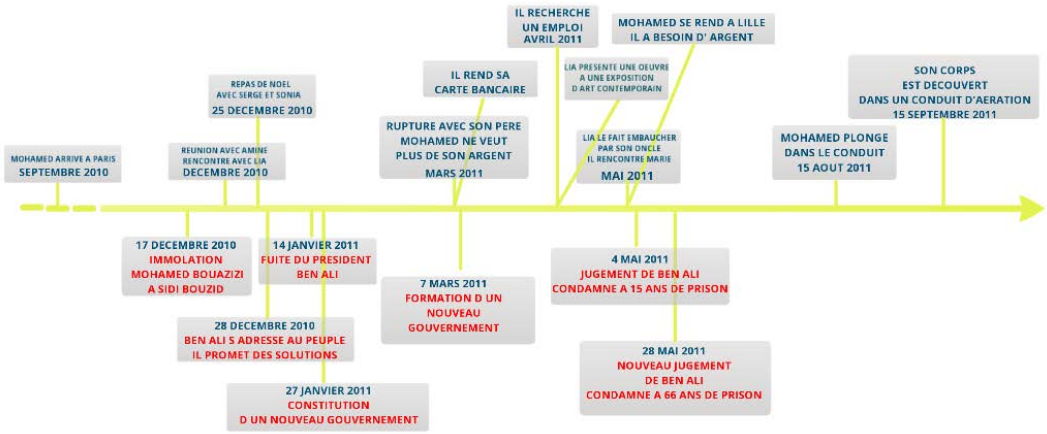


Figure 234 : *Conduit d'aération*, *timeline* des éléments de la fiction. En bleu, l'histoire de Mohamed ; en rouge, chronologie des événements de la Révolution tunisienne. A. Herbet, 2013.

> autre chose, nécessairement ou la plupart du temps, tandis qu'après il n'y a rien d'autre ; est milieu ce qui de soi succède à autre chose et est suivi d'autre chose. Les intrigues bien constituées ne doivent donc ni commencer ni finir à un point pris au hasard […].[304]

Néanmoins, au sein de cette intrigue, nous voulions tisser plusieurs fils de lecture fragmentaires et auto-suffisants. Pour cette réécriture, le groupe a été modifié avant de procéder à la refonte de l'histoire. De novembre 2013 à janvier 2014, Alexandra Saemmer, Lucile Haute et Julien Pénasse ont restructuré le scénario, en commençant par les liens entre les personnages, leur caractère et aspirations. Aurélie Herbet s'est chargée de la documentation des événements tunisiens pour enrichir notre arrière-plan historique. Odile Farge a assuré le suivi d'écriture et la mise en place d'un blog[305] a accès restreint où était accessible le fruit des séances de travail. Lorsque la grille réunissant les événements, le découpage des scènes, les narrateurs de chaque scène et les passages d'un fragment à un autre a été arrêtée, Alexandra Saemmer et Julien Pénasse ont procédé à la rédaction des textes additionnels.

Le volume de textes produits pour *Real Time Poetry Game – Conduit d'aération* était de soixante-dix pages. Une partie a été enregistrée en studio par les auteurs et leurs proches, produisant, après remontage, quelques soixante-seize minutes découpées en trente-sept fragments (sept voix divisées en cinq chapitres plus une séquence d'introduction et l'épilogue) d'une durée allant de trente secondes à cinq minutes. En février 2013, après refonte du scénario et réécriture partielle, nous avons procédé à de nouveaux enregistrements, cette fois-ci avec des comédiens professionnels ou semi-professionnels. Leur volume s'élevait à près de soixante-dix minutes après retraitement. Nous avions alors enregistré (ou réenregistré, lorsque nous avons jugé que la prestation initiale l'exigeait) quelques quarante pages de texte, soit moins de la moitié du volume de textes final. Le roman pour iPad comptait en effet quatre-vingt-dix pages.

---

[304] Aristote, *Poétique*, 1450b. Nous citons la traduction de J. Hardy (Paris, Gallimard, 1996, p.91) à l'exception du terme « fables » auquel nous avons préféré le terme d' « intrigues » de la traduction de B. Gernez (Paris, Belles lettre, 1990).
[305] Accessible à l'adresse : <http://moimoimoi.com/conduit-miroir/>.

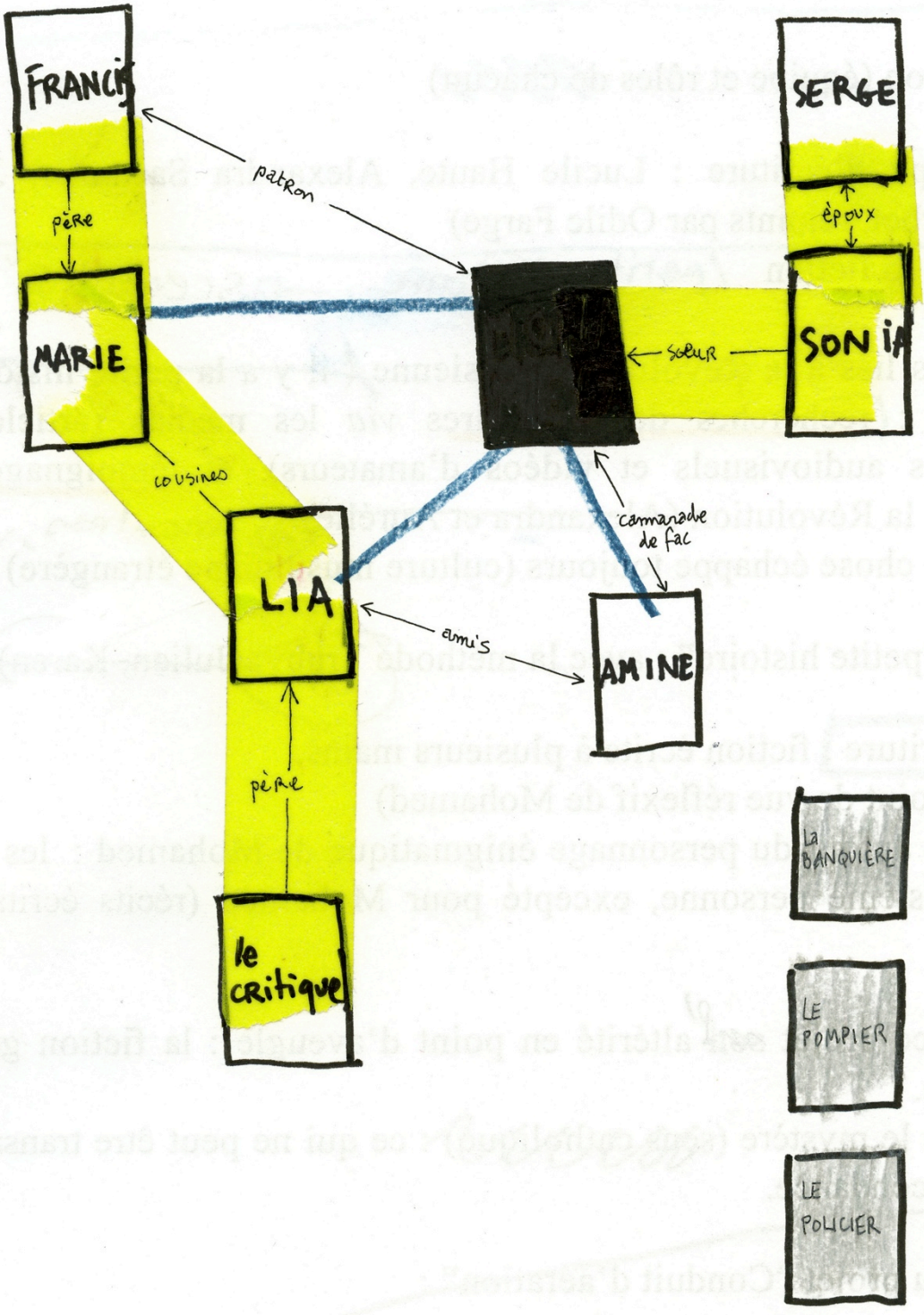


Figure 235 : *Conduit d'Aération*, tissage relationnel entre les personnages. Technique mixte sur papier, 2013.

Par rapport à la première démarche d'écriture où il s'agissait d'explorer librement certaines hypothèses avancées par les médias tout en les « augmentant » par une fiction, nous avons procédé pour cette seconde étape selon une méthodologie radicalement différente. Là où le premier modèle d'écriture collective était centrifuge, coordonné par des contraintes formelles puis les productions assemblées en un ensemble patchwork, le second s'est orienté d'emblée vers la recherche d'une grille circonscrite de possibles cohérents vis-à-vis des principaux éléments de la fiction (quand bien même des points de décohérence ont été ménagés comme nous le soulignons ci-après). L'écriture a été découpée en deux temps : un temps de scénarisation suivi d'un temps de rédaction. Les contraintes auxquelles devait se plier la rédaction n'étaient plus d'ordre formel mais structuraient les actions et jusqu'à certains éléments stylistiques.

Le champ lexical du papillon par exemple était récurrent, avec des déclinaisons selon les personnages et contextes. Le « papillon de nuit, tant redouté depuis l'enfance » (p.8 et p.9[306]) fait référence à une terreur enfantine ou à une phobie et souligne, dans la bouche de la sœur Sonia, la fragilité psychologique de Mohamed. Dans la vision du critique (p.56), les papillons prisonniers d'une volière sont une métaphore du peuple tunisien sous le joug du tyran. La scène où Marie souffle sur des tickets de caisse, « les papiers volettent, papillons d'été » (p.64), illustre la distraction solaire et sans conséquence qu'incarne cette dernière, mais est immédiatement suivie de « mouches mortes » (p.65) comme seconde face de Janus et présage mortifère. Des mouches séchées réapparaissent chez Mohamed, alignées au mur, lorsque Lia lui rend visite (p.68). C'est la maniaquerie qui semble suggérée alors. C'est aussi la vision de Lia qui aspire à faire de Mohamed son objet, à « l'épingler au mur » (p.91). À la fin du roman, les paupières de Mohamed « papillonnent » (p.76), signant l'assimilation du personnage à l'insecte, assimilation reprise à son compte par Sonia dans une bouffée d'empathie pour son petit frère venu solliciter une aide qu'elle ne peut lui accorder (p.89). L'effet poétique de ce champ lexical était présent dans quelques textes de la première version. Il a été travaillé et amplifié pour devenir signifiant dans la version finale du roman.

[306] La pagination fait référence à l'édition du roman sur iPad.

Figure 236 : *Conduit d'Aération*,
dessin préparatoire : tissage relationnel
entre les personnages (détail).
Technique mixte sur papier, 2013.

Il nous a paru intéressant de travailler la relation entre « grande histoire » et vie privée. Nous avons resitué l'histoire au moment de la révolution tunisienne. Notre Mohamed a changé de nationalité par rapport au fait divers originel. Il est devenu un jeune homme loin de son pays, loin de sa famille, tandis que le monde dans lequel il avait grandi était en train de se transformer radicalement. Si ce thème nous a intéressé pour son universalité, il nous a en revanche semblé impossible de nous mettre à la place de cet homme. Nous avons adopté un procédé narratif pour approcher cette altérité. Mohamed Ahardane [307] est devenu le point aveugle, l'inconnu, autour duquel s'est tissée l'hyperfiction. Au fur et à mesure de l'avancée du projet, nous avons réalisé que son altérité n'était pas là où nous l'avions cru. L'enjeu s'est déplacé. Notre travail d'enquête s'est élaboré autour d'un point aveugle qui en est pourtant le centre.

L'altérité profonde de Mohamed, plus que sa culture, est son caractère. Il ne semble pas entretenir de relation avec son environnement directe. Il se fait oublier, s'efface lui-même en nettoyant avec maniaquerie son appartement ou la cuisine du traiteur. Sa discrétion est aussi dans son mode d'être au monde. Il parle peu, ne fait aucun choix qui impliquerait les autres. Face au mystère du fait divers initial, l'interrogation s'est déplacée de "Comment ?" à "Qui ?". Ce "Qui ?" nous confronte, nous, auteurs, à un questionnement intime et universel. Mohamed répond à cette question. Il est celui qui peut vivre cette succession d'événements. Il est celui qui ne porte pas en lui la force de survivre aux cendres de son monde, celui qui ne crée pas un monde avec les restes de l'ancien mélangés aux promesses d'un nouveau.

Il est devenu celui qui ne s'exprime pas, ne propose aucune résolution au mystère, qui est toujours vu par les yeux de quelqu'un d'autre. Nous avons opté pour un procédé d'écriture consistant à écrire autour de cette interrogation, ce vide de sens.

[307] Nous avons changé le nom de l'homme impliqué dans le fait divers initial.

Figure 237 : *Conduit d'Aération*,
dessin préparatoire : tissage relationnel
entre les personnages (détail).
Technique mixte sur papier, 2013

La parole a donc été donnée aux personnages qui l'entouraient, qui l'auraient connu ou fréquenté. Sa sœur Sonia habite à Lille depuis plusieurs années et est mariée à un Français. Son meilleur ami Amine est français et militant prorévolutionnaire ; ses grands-parents ont immigré de Tunisie. Lia (le prénom de Lynn dans la première version a été changé) est étudiante en arts, fascinée par les mouvements contestataires. Elle projette sur Mohamed une image romantique de révolutionnaire. Un policier interroge Mohamed Ahardane lors de son arrestation pour un billet de train non-payé. Le cercle des personnages est large et permet de circonscrire le « mystère » du conduit d'aération dans une complexité sociopolitique et psychologique. Mohamed Ahardane lui-même en revanche reste « sans voix ». Les textes se sont tissés autour de lui comme un rébus dans lequel une case vide se déplace.

Cette case vide est néanmoins partiellement éclairée par chacun des personnages tour à tour, par leurs aspirations et leurs désirs, par leur caractère et leurs principes, qui contrastent ou redoublent ceux de Mohamed. Mohamed se construit au fil du texte comme l'assemblage morcelé de reflets fragmentés. Il semble n'être là où il est que par le désir des autres. Nous l'avons construit ainsi car nous ne pouvions imaginer que la situation initiale (le fait divers) ne puisse être l'expression du dessein de son protagoniste. Le modèle d'une volonté extérieure si forte qu'elle détruit l'individu à sous-tendu notre démarche. Pour autant, en procédant ainsi, nous risquions d'empêcher Mohamed d'exister, et faire de lui un fantôme sans consistance. Nous lui avons donc inventé un passé, une histoire, des désirs bien à lui, qui se manifestent parfois, subrepticement, dans une discussion avec l'un ou l'autre des protagonistes. Nous avons rempli la case vide dans l'étape de scénarisation mais n'avons donné au cours du texte, qu'un minimum d'indices sur ce que nous y avons mis.

Ce parti pris a opéré de façon métonymique dans les différentes étapes du projet : des intentions se rencontrent et entrent en négociation. Pour *Real Time Poetry Game*, c'était l'intentionnalité d'un jeu de guerre qui a été détournée mais, ce faisant, a néanmoins structuré le mode d'exploration de la fiction. Les participants ne se

Figure 238 : *Conduit d'aération*, Alexandra Saemmer, Aurélie Herbet et Lucile Haute travaillant au tissage hypertexte entre les pages de l'hyperfiction. Photographie : François Garnier, 2013.

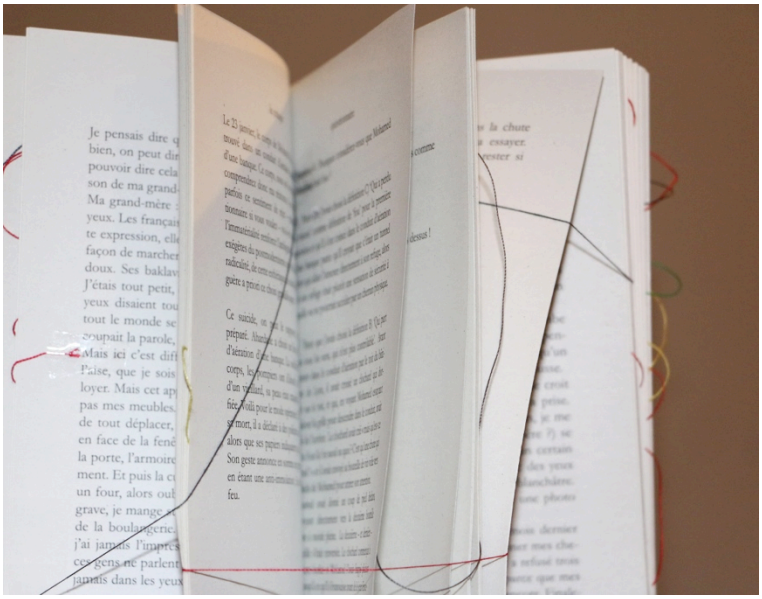


Figure 239 : *Conduit d'aération*, étape intermédiaire, prototype de matérialisation des hypertextes dans un recueil de la première version de *Conduit d'Aération*. Là où le clic sur un hypertexte numérique fait immédiatement apparaître la nouvelle page, les fils empêchent l'ouverture du livre et donc la lecture. Prototype et photographie, 2013.

lançaient plus une mort symbolique mais une parole. Le jeu de passe-passe demeurait, son tempo ralenti à l'extrême. Les textes eux-mêmes étaient la réunion de fragments épars produits dans des styles et visées plurielles. Cette divergence d'intentions a été déplacée à l'intérieur du récit lors de la réécriture. Nous l'avons d'abord modélisé dans un blog dont la structure hypertextuelle constituait le fondement pour l'application de livre numérique.

Concevoir une hyperfiction en anticipant sur les pratiques de lecture

Pour les deux versions de l'installation-performance, ce sont des voix enregistrées, et non le texte écrit qui ont été réparties dans l'espace. Lors de la première présentation, la lecture de ces textes était déclenchée par l'interaction des participants et des performers sur des dispositifs de « livres électroniques ». La possibilité d'intervenir dans l'exploration de l'histoire en manipulant les boutons sur les boîtes, a confronté le public aux mêmes choix cruciaux que tout lecteur est amené à faire lors de l'activation d'hyperliens : les participants arrêtaient une voix et en déclenchaient une autre sans jamais savoir ce qui allait suivre. Après la performance, certains participants ont ainsi exprimé leur frustration d'avoir parfois interrompu une voix particulièrement « belle » ou « intéressante ». Ces problématiques énoncées par les participants et recueillies de façon exploratoire, nous ont amenés à conceptualiser plus précisément les potentiels d'action de l'hyperlien dans le texte narratif, nous amenant à prendre en compte les résultats de ces réflexions théoriques dans la réécriture.

Tout en réhabilitant l'hyperlien qui avait ces derniers temps disparu de la fiction numérique, nous avons souhaité que celui-ci s'inscrive à l'encontre des imaginaires de la désorientation et de la lecture labyrinthique. Proposer des chemins de traverse alternatifs, par feuilletage ou activation d'hyperliens, nous paraissait alors intéressant à condition de réfléchir à des aides d'orientation au niveau de l'interface. La sélection d'une page sur le sommaire et l'apparition d'un « fil de lecture » qui relie tous les textes associés au point de vue d'un personnage, ont été conçus en réponse à ce besoin anticipé.

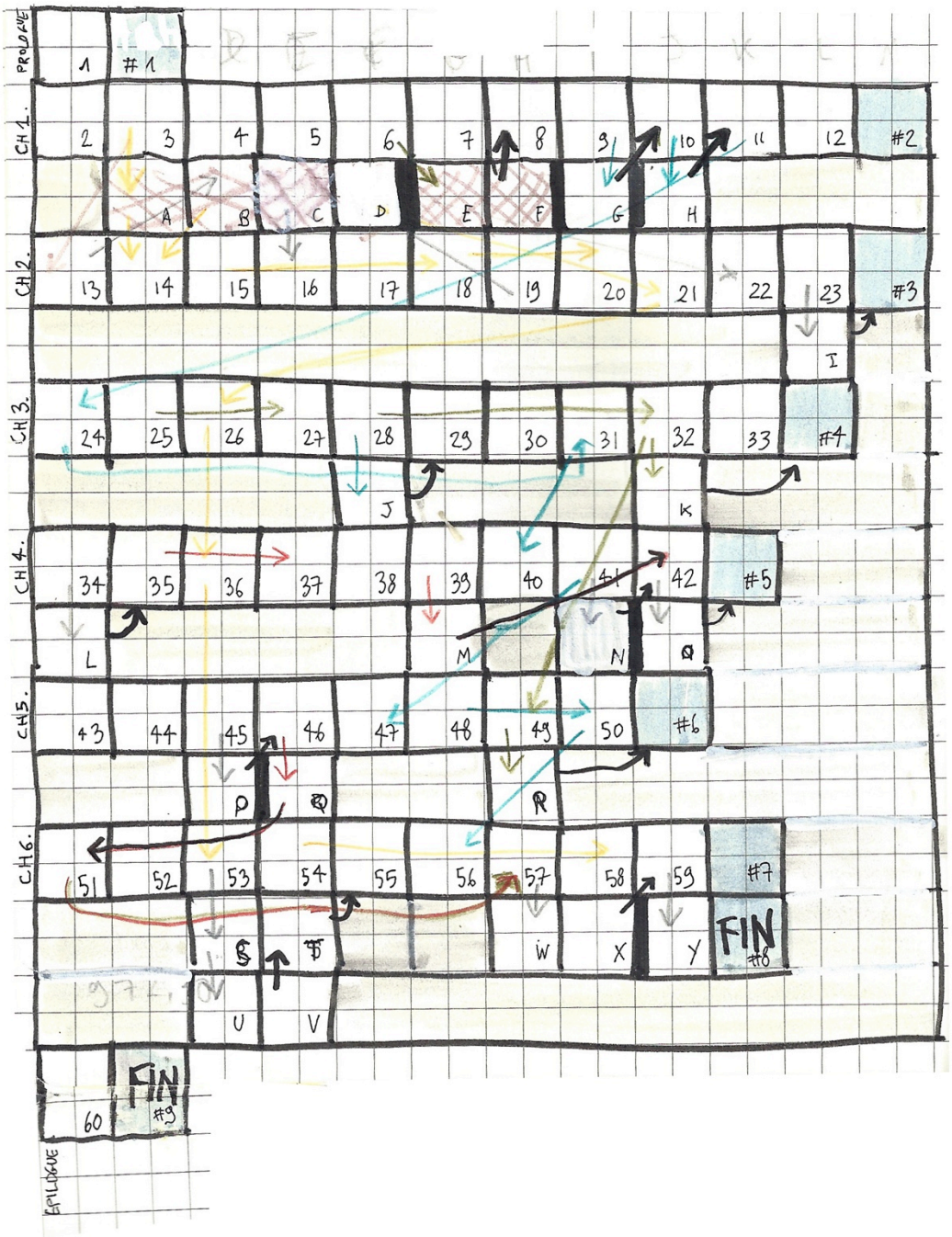


Figure 240 : *Conduit d'Aération*, tissage hypertexte entre les pages du roman pour iPad. Les pages numérotées de 1 à 60 sont les pages de texte classiques. Les pages numérotées de #1 à #9 sont des transitions vidéo et sonores entre les chapitres. Ces deux types de pages peuvent êtres lus de façon linéaire par feuilletage. La page 12 est succédées de la page #2 puis 13, 14, etc. Les pages numérotées de A à Y sont des pages cachées. Elles ne sont accessibles que par un hyperlien. Les flèches colorées sont les hyperliens par personnage. Les flèches noires figurent le retour par feuilletage de la page cachée vers les pages classiques. Les hypertextes jaunes permettent de ne suivre que les pages de Sonia, bleus, Lia, verts, Amine, rouge, Marie. Dessin, 2013.

Nous ne prônons pas pour autant un retour à des schémas narratifs classiques. Entre les différents points de vue s'ouvraient quelques décohérences potentielles, des « lieux d'indétermination » comme dirait Wolfgang Iser. Le secret de Mohamed Ahardane n'est jamais résolu. Les hypothèses fusent, les personnages tournent autour de lui, mais leur agitation ne fait que souligner l'isolement de Mohamed. Selon le parcours de lecture choisi par le lecteur, l'admiration de Mohamed pour Ben Ali éclate par exemple au grand jour ou reste une vague hypothèse, voire une idée aberrante concurrencée par d'autres hypothèses plus probables. Ces « lieux d'indétermination » renvoient vers les caractéristiques du dispositif et laissent entrevoir le caractère *construit* de la fiction.

Conduit d'Aération s'inscrit ainsi dans la « re-narrativisation », terme par lequel Bruno Blanckeman nomme le courant dont les représentants les plus connus sont Jean Echenoz et Patrick Modiano. Les textes conservent une cohérence logico-temporelle de surface, l'œuvre anticipe sur des lieux d'indétermination qui se révèlent au lecteur lors d'une exploration profonde, construisant cette fiction sur les « sables mouvants » laissés par les Avant-gardes historiques, tout en postulant qu'il est décidément possible de *raconter des histoires* sur support numérique.

Notre approche de l'hyperlien emprunte des concepts clés à la « théorie de la réception ». L'objectif fondateur de Wolfgang Iser, formulé *L'Acte de lecture*[308], est d'étudier la lecture comme une pratique individuelle et sociale de co-construction de sens. La lecture est guidée d'une part par les éléments individuels et socialement partagés formant l'« horizon d'attente[309] » du lecteur, et d'autre part par les « répertoires », « stratégies[310] » et formes du texte et du dispositif qui proposent, de façon anticipée, un mode de réception. Le « répertoire » du texte contient des éléments permettant la constitution d'une situation de rencontre avec le lecteur : par exemple des allusions à des événements historiques (comme la révolution tunisienne dans le cas de *Conduit d'aération*). Les « stratégies » du texte relient ces éléments du répertoire et ébauchent les conditions de réception du texte.

---

[308] Wolfgang Iser, *L'Acte de lecture – Théorie de l'effet esthétique*, Paris, Mardaga, 1995 (1976).
[309] Jauss H. R., *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 2010 (1990).
[310] Wolfgang Iser, *Ibid.*, 127ss.

Figure 241 : *Conduit d'aération*, Sommaire interactif du roman pour iPad en mode 'nuit'. Il présente les différentes pages, chacune affichant une amorce extraite de la page correspondante, reliées entre elles par le tissage hypertexte. Interface graphique : Tomek Jarolim avec Lucile Haute et Alexandra Saemmer. Photographie, 2014.

Tout texte contient des répertoires et des stratégies. Dans le cas du texte numérique, s'il contient un hyperlien, le texte affiche d'une part une suite immédiatement visible dans la continuité spatiale de la page-écran. D'autre part, il propose une suite activable dont le volume et le contenu ne peuvent souvent être que « présumés » par le lecteur. Une fois activé, le texte relié à l'hyperlien propose à son tour des répertoires et stratégies. Le lecteur attend sans doute une certaine contiguïté logique de l'enchaînement entre les deux textes. L'auteur peut guider la formation de ces attentes par des annonces et par l'emplacement de l'hyperlien sur des mots précis. Le niveau de contiguïté entre deux textes reliés par un hyperlien en fonction de l'horizon d'attente individuel et socialement partagé permet l'émergence d'une situation de réception satisfaisante, surprenante ou déconcertante. Grand nombre de ces « figures de la lecture » de l'hyperlien ont déjà été identifiées par Alexandra Saemmer à travers des études de corpus[311]. Dans *Conduit d'Aération*, ces typologies ont été mises à l'épreuve et complétées.

D'une part, l'auteur anticipe sur les pratiques de réception en liant deux textes par un hyperlien. D'autre part, le lecteur approche cet hyperlien avec un certain nombre d'attentes[312]. En tant qu'auteurs, nous avons dû prendre en compte le fait qu'une « présomption d'information » vis-à-vis de l'hyperlien est formulée dans beaucoup de discours d'auteurs et de lecteurs : l'hyperlien semble majoritairement approché par le lecteur avec l'attente qu'il donne des réponses « factuelles ».

La lecture hypertextuelle est par ailleurs souvent associée à une attention fugace et à des pratiques superficielles, considérées comme incompatibles avec l'attention requise par la lecture « profonde » d'un texte narratif[313]. Pour les premiers théoriciens de l'hypertexte tels que George P. Landow, l'hypertexte est en effet « intrinsèquement » fragmentaire, à la fois par sa structure et par les pratiques sur lesquelles il anticipe[314]. Dans les années 1990, certains auteurs ont pourtant

---

311 Voir : Alexandra Saemmer, *Pour une rhétorique de la réception. Figures de la lecture, anticipation de pratiques*. Habilitation à diriger des recherches soutenue le 3 juin, Université Paris 8, 2013. À paraître.
312 Pour un relevé des imaginaires de l'hyperlien en France, voir Alexandra Saemmer, *Ibid.*
313 voir Hayles N. K., « Hyper and deep attention: the generational divide in cognitive modes », *Profession*, 2007, p. 187-199.
314 Landow G. P., *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

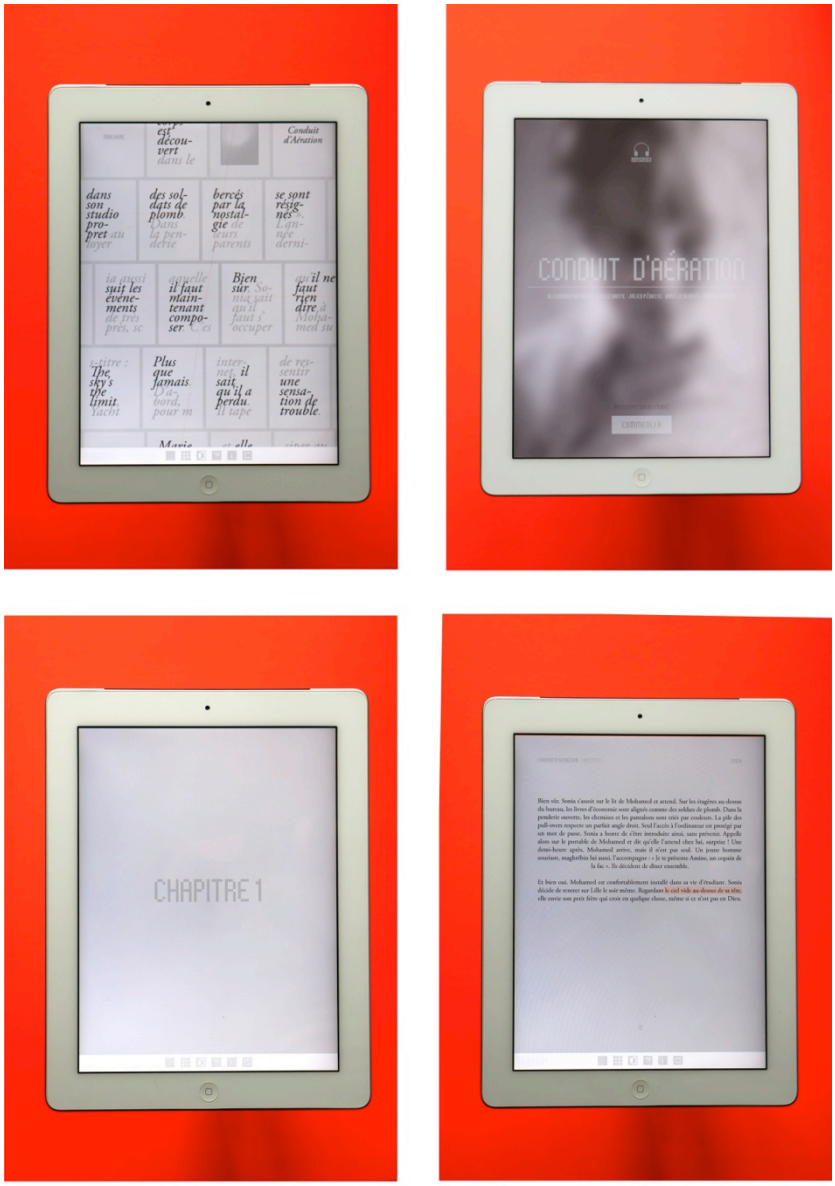


Figure 242 : *Conduit d'Aération* pages et vues du roman sur iPad en mode 'jour' : menu, une des quatre couvertures aléatoires, pages 2, 11, 23 et une animation inter-chapitres. Photographies : L. Haute, 2014.

expérimenté avec le maintien de la cohérence temporelle et logique dans l'hyperfiction[315]. Dans *Conduit d'aération*, la fragmentation du texte opère selon le prisme de la subjectivité des personnages. Notre objectif était d'explorer plus en profondeur le potentiel d'action d'un hyperlien qui soutiendrait en premier lieu la cohérence logique et temporelle de l'histoire racontée.

La lecture par feuilletage linéaire propose donc une première traversée possible de *Conduit d'Aération.* La plupart des pages-écrans contiennent par ailleurs un ou, plus rarement, deux hyperliens, qui ont été placés en fin de page pour remédier à un conflit souvent évoqué par les lecteurs : celui de ne pas savoir s'il vaut mieux continuer la lecture du texte avant de cliquer, ou cliquer tout de suite. Ces hyperliens ont été conçus de manière à préfigurer plusieurs pratiques de lecture que la rhétorique de la réception permet de nommer.

Spécificités plastiques du roman iPad

En choisissant de travailler sur ce support propriétaire, nous nous positionnions en contrepoint de la démarche de bricolage et de réassignation d'un dispositif préexistant qui animait la genèse de notre projet. Au contraire ici, nous rentrons dans un champ d'actions attendues par Apple. La question qui nous animait était celle de la possibilité du livre numérique, et plus précisément, du « beau livre » numérique, à la manière d'une édition de luxe (sur le modèle d'ouvrages augmentés de gravures ou autres types d'iconographie) plutôt que de poche. C'est-à-dire une forme certes non linéaire et dynamique mais uniforme pour chaque lecteur. En choisissant de travailler sur ce support plutôt que sur des tablettes fonctionnant sous Android (Google), nous avons fait le choix d'une plus grande homogénéité des formats. Au contraire des tablettes Android, les tablettes Apple ne présentent que trois tailles d'écran différents (normal, *retina* ou mini). Ceci nous a permis de travailler l'interface graphique au pixel près, avec une certitude quant au résultat proposé à l'expérimentateur. L'ergonomie et le développement de l'interface ont été réalisés en openFrameworks, librairie prise en charge par Xcode, l'environnement de programmation Apple.

---

[315] Voir par exemple l'hyperfiction allemande : Berkenheger S., *Zeit für die Bombe*, <http://www.wargla.de/zeit.htm>, 1997.

Figure 243 : *Conduit d'aération*, sommaire interactif du roman pour iPad en mode 'jour' (détail) et menu présentant les six boutons : « couverture », « menu », « mode jour / mode nuit », « comment manipuler l'application », « informations / résumé », « crédits ». Interface graphique : Tomek Jarolim avec Lucile Haute et Alexandra Saemmer. Photographie : L. Haute, 2014.

Dans son habilitation à diriger les recherches, Alexandra Saemmer identifie plusieurs figures de la lecture de l'hyperlien. Cette typologie a été mise en œuvre dans le roman pour iPad *Conduit d'aération*. Certaines figures de la lecture peuvent être appelées « pro-informationnelles[316] » parce qu'elles répondent à la présomption d'information avec laquelle beaucoup de lecteurs abordent le texte numérique. Dans le discours narratif, les procédés rhétoriques préfigurant ces pratiques étoffent l'univers de la fiction en fournissant par exemple la description d'un lieu, ou des précisions sur le contexte historique. Certains hyperliens dans *Conduit d'aération* permettent par exemple d'accéder à des matériaux documentaires sur la révolution en Tunisie, fournissant un éclairage informatif sur les événements évoqués par les personnages. Le potentiel d'action de beaucoup de relations entre textes reliés par hyperlien dans *Conduit d'aération* est d'ordre temporel. Sur l'une des pages-écrans, Amine est par exemple en train de visionner des vidéos que Lia prépare pour une « exposition dans le centre d'art ». L'activation de cet hyperlien permet de plonger directement dans l'ambiance du vernissage. La rhétorique de la réception parle d'un hyperlien à potentiel d'action « proleptique ». Dans un autre épisode, Sonia décide de rejoindre son frère sur le quai de gare. Lorsqu'elle constate que le train est parti, elle est tentée de sauter « dès maintenant ». Phrase sans doute énigmatique, donnant accès à une analepse narrative racontant un souvenir d'enfance qui illustre le lien affectif entre Mohamed et Ben Ali. D'autres hyperliens proposent une suite chronologique immédiate. Toutes ces relations de contiguïté préfigurent un lecteur habitué à la charpente d'un texte narratif avec ses suites chronologiques et ses sauts temporels en avant et en arrière, et peuvent être appelées des « figures de la lecture pro-chronologique[317] ».

Certains textes reliés aux hyperliens dans *Conduit d'aération* proposent non seulement des sauts temporels, mais un changement de lieu faisant émerger des figures de la lecture que la rhétorique de la réception propose d'appeler « pro-topologiques ». En activant un hyperlien sur le mot « comme si c'était hier » dans un épisode raconté par

316 Alexandra Saemmer, *Idem*.
317 *Ibid.*

page	amorce	narrateur
1	**couverture**	
2	**menu**	
3	***PROLOGUE***	
4	*un corps est découvert*	critique
5	***vidéo 1***	
6	*Conduit d'Aération* [titre]	
7	***CHAPITRE 1***	
8	*Mohamed arrive*	Sonia
9	*avec son papillon de nuit*	Sonia
10	*dans son studio propret*	Sonia
11	*des soldats de plomb*	Sonia
12	*bercés par la nostalgie*	Amine
13	*se sont résignés*	Amine
14	*Tout n'est pas blanc ou noir*	Amine
15	*éloigné de la réalité*	Amine
16	*par sa lecture indignée*	Amine
17	*Amine n'a de cesse*	Amine
18	*dans la langue même*	critique
19	*contre la masse*	critique
20	*rêvant d'en découdre*	Amine
21	*de questionner Mohamed*	Amine
22	*Parmi eux*	Amine
23	*des photos de familles*	Lia
24	*une autre dépêche*	critique
25	*une gravure de Jérôme Bosch*	critique
26	***vidéo 2***	
27	***CHAPITRE 2***	
28	*Depuis quelques jours*	Sonia
29	*Le bon élève*	Sonia
30	*le préféré de papa*	Sonia
31	*suit les événements*	critique
32	*il faut maintenant composer*	critique
33	*bien sûr*	Sonia
34	*il ne faut rien dire*	Sonia
35	*Il veut savoir*	Serge
36	*oh comme c'est inavouable*	Sonia
37	*papa a participé*	Sonia
38	*sous forme idéelle*	Serge
39	*les mensonges nous définissent*	Serge
40	*Je n'en veux plus*	Nadia
41	***vidéo 3***	
42	***CHAPITRE 3***	
43	*The sky's the limit*	Lia
44	*Plus que jamais*	Lia
45	*il sait qu'il a perdu*	Amine
46	*une sensation de trouble*	Amine
47	*sonne dans le vide*	Sonia
48	*Le livre dépasse*	Amine
49	*un immense tunel blanc*	Amine
50	*un autre écran sur lequel*	Amine
51	*une certaine partie de moi-même*	critique
52	*absorbé par ce trou*	critique
53	*sans souffrir*	Lia
54	*sans que celui-ci ait*	Lia
55	*retrouvé le sourire*	Amine
56	*des miroirs reflétaient leurs ailes*	critique
57	***vidéo 4***	
58	***CHAPITRE 4***	
59	Marie vise plus haut	Marie
60	elle s'en est toujours méfiée	Marie
61	Peu de gens savent	Sonia
62	le père l'avait oubliée	Marie
63	des portraits de famille déchirés	Marie
64	volettent, papillons d'été	Marie
65	dessiner des trous blancs	Marie
66	son regard la transperce	Lia
67	elle n'en saura pas plus	Lia
68	leurs ailes collées contre le mur	Lia
69	beaux et effrayants, trous sans fond	Marie
70	elle pose sa main dessus	Marie
71	**vidéo 5**	
72	***CHAPITRE 5***	
73	c'est un cadeau de ma soeur Sonia	Marie
74	lui la regarde avec douceur	Marie
75	Depuis que Lia a amené	Marie
76	ce cliquetis metallique	Marie
77	qu'elle affectionne sans doute	Marie
78	je n'entends que mensonges	Lia
79	tout est perdu	Lia
80	claque la porte et s'en va	Lia
81	le grand révolutionnaire	Amine
82	il deviendra son oeuvre	Lia
83	lui, la supplie	Lia
84	***vidéo 6***	
85	***CHAPITRE 6***	
86	*et ses histoires à dormir debout*	Marie
87	*sont reparties*	critique
88	*enfant jusqu'au bout*	Sonia
89	*elle ne doit rien dire*	Sonia
90	*des rapports sur les gens sans nom*	policier
91	*tombés en cendres*	Lia
92	*Mohamed n'existe plus*	Marie
93	*petit soldat de Ben Ali*	Sonia
94	*seul importe ce qui reste*	critique
95	***vidéo 7***	
96	***EPILOGUE***	
97	*un soupçon de doute*	critique
98	***vidéo 8***	
99	*crédits 1*	
100	*crédits 2*	
101	*crédits 3*	

Figure 244 : *Conduit d'Aération*, roman sur iPad, tableau présentant les amorce (à partir d'un extrait du texte de la page) et narrateur de chaque page-écran (avec le code couleur utilisé dans l'interface graphique).

la sœur de Mohamed, le lecteur peut par exemple accéder à un événement d'enfance qui a eu lieu en Tunisie, plusieurs années avant le départ de Mohamed en France.

Les figures de la lecture appelées « pro-dialogiques » proposent un déplacement de focus entre deux textes reliés par hyperlien et anticipent sur un lecteur qui accepte de mettre en perspective différents points de vue. Dans l'épisode consacré à une réunion prorévolutionnaire racontée selon le point de vue d'Amine, celui-ci présente Mohamed à Lia. Le lecteur peut activer un hyperlien sur la phrase « Lia sourit et se lance ». Le texte relié le projette dans la perspective de Lia expliquant les motivations profondes de son travail artistique : son grand-père était collaborateur lors de l'Occupation.

Il est important de signaler une autre spécificité de la version de *Conduit d'aération* pour tablette : certaines pages-écrans activables par hyperlien n'apparaissent pas dans le sommaire, et ne peuvent donc être explorées par feuilletage. Dans l'épisode cité, le lecteur a la possibilité d'explorer l'une de ces pages « cachées » pour appréhender les motivations biographiques de Lia. Un geste de feuilletage sur cette page cachée l'amène ensuite sur la même page qu'il aurait pu atteindre par simple feuilletage, sans activation de l'hyperlien, et qui débute par une phrase d'Amine adressée à Lia : « Tu n'est pas obligé de nous dire tout ça ». Si le lecteur a activé l'hyperlien, cette phrase se réfère à l'histoire de famille de Lia. Si le lecteur s'est contenté de feuilleter, il peut penser que la phrase d'Amine sanctionne le « bavardage » de Lia sur ses pratiques artistiques. De tels « lieux d'indétermination[318] » renvoient vers les caractéristiques du dispositif et révèlent le caractère construit de la fiction.

Les étapes de réécriture, re-scénarisation, rédaction complémentaire, et tissage hypertexte ont permis d'aboutir à un texte narratif non linéaire, conçu et pensé pour son support. L'implémentation sous forme d'application pour iPad a été accompagnée de nouvelles problématiques relatives au graphisme, au design, à l'ergonomie et à l'ensemble des questions d'ordre visuel.

[318] Wolfgang Iser, *Op. cit.*

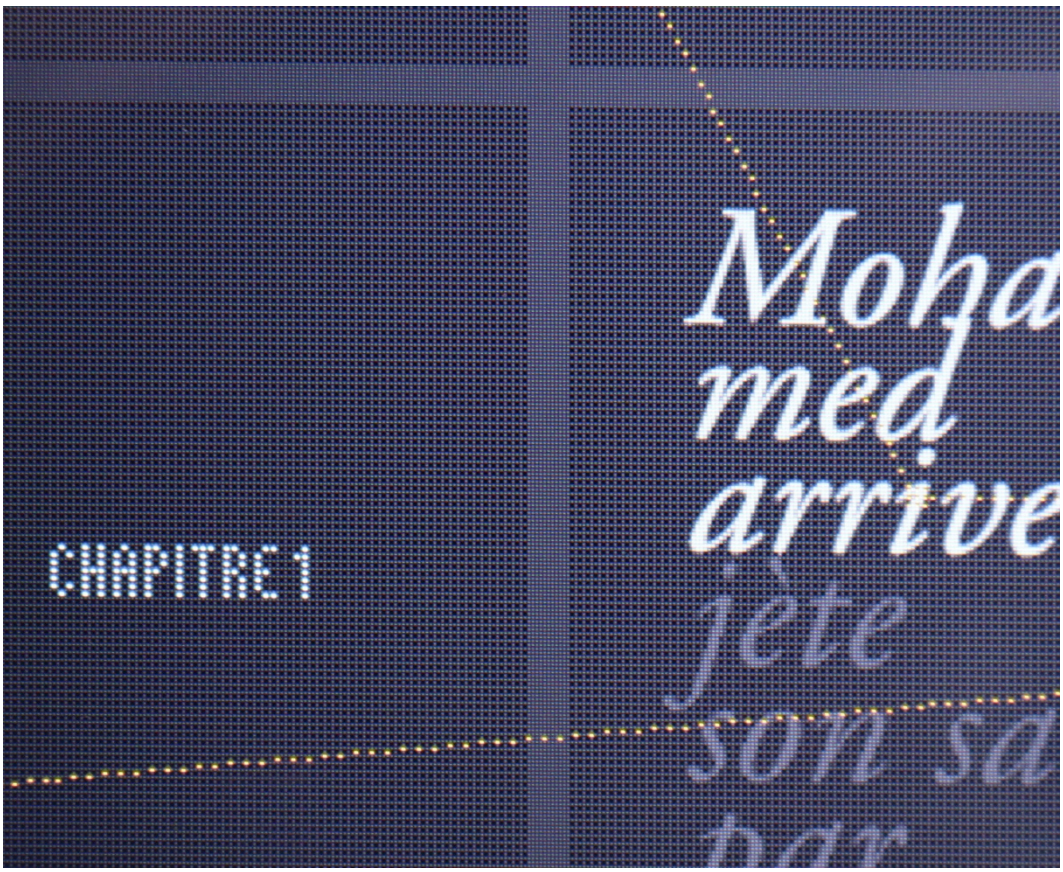


Figure 245 : Roman *Conduit d'aération* sur iPad : détail de l'interface graphique, jeux de polices de caractère, ombrage d'un pixel sur quatre pour figurer les icônes des pages-écrans et tissage hypertexte au pixel près.

La lecture hypertextuelle est souvent associée à une attention superficielle considérée comme incompatible avec l'attention requise par la lecture profonde d'un texte narratif. Quel positionnement adopter face à cette problématique propre à l'hypertexte ? Dans le travail d'écriture de *Conduit d'aération*, nous avons opté pour une forte cohérence de chacun des fils de lecture possibles. Ce positionnement a été soutenu par le travail autour des aspects visuels et interactifs, nous rapprochant alors du champ du design. L'interface graphique se devait de proposer des résolutions aux problématiques de la lecture à l'écran. En premier lieu de celles-ci, la question d'un palliatif au manque proprioceptif d'une lisibilité du volume de l'ouvrage. Comment rendre compte au sein d'un écran unique d'informations relatives à l'avancée de la lecture, en particulier dans le cas d'un hypertexte où la lecture n'est pas linéaire, ce, sans surcharger la page au détriment du confort de lecture ?

Nous avons écrit puis disposé les textes de *Conduit d'Aération* en veillant à ce que chaque page-écran contienne un micro-épisode complet de l'histoire racontée selon l'un des points de vue évoqués. Nous avons tissé l'hypertexte de manière à ce que les enchainements entre ces pages soient signifiants. Mais avant l'entrée dans une lecture profonde se posait la question du premier rapport au texte. Comment rendre compte dès le premier regard porté sur le roman, de sa dimension hypertextuelle et littéraire ?

Le lecteur peut commencer la découverte du livre numérique *Conduit d'aération* par un sommaire représentant visuellement la plupart des pages[319]. Entrant dans la lecture d'une page-écran, il peut à tout moment revenir sur ce sommaire interactif. Les pages-écrans peuvent être « feuilletées » par un geste d'appui-glisser : vers la page suivante par un glissé de la droite vers la gauche ou vers la page précédente, par un mouvement de la gauche vers la droite. Dans le menu, cette linéarité est immédiatement compréhensible par la disposition des rectangles représentant chacun une page. Leur disposition va de gauche à droite avec un retour à la ligne pour

[319] Nous avons été influencés pour cette interface du livre numérique *L'Homme volcan* (Mathias Malzieu, roman sur iPad, Flammarion-Actialuna 2011) développé par la start-up Actialuna qui a été un partenaire de réflexion dans les premières étapes de conception de notre roman sur iPad.

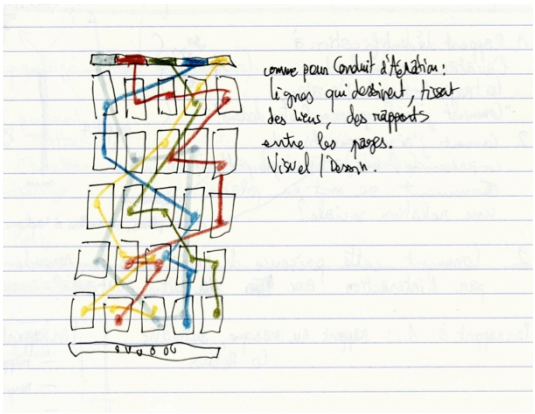


Figure 246 : *Conduit d'aération*, montage du tissage hypertexte entre les pages du roman sur iPad à l'EnsAD, juin 2013. Photographie : François Garnier.

Figure 247 : *Conduit d'aération*, Schéma de principe de visualisation du tissage hypertexte entre les pages pour le roman sur iPad.
Dessin, crayons de couleurs et encre de Chine au rotring sur papier Moleskin, L. Haute, 2013.

chaque chapitre. Le menu présente huit lignes (prologue, chapitres 1 à 6, épilogue) comportant chacune quatre à vingt pages.

Dans le menu, toutes les miniatures des pages-écrans juxtaposées ne sont pas visibles simultanément. L'écran ne permet d'en réunir que quatre en largeur et quatre en hauteur. Le menu s'aligne par défaut sur les premières pages du roman. Pour avoir accès aux autres pages, le lecteur peut faire glisser le menu vers le bas et vers la droite pour chaque ligne indépendamment.

Chaque miniature d'une page-écran présente quelques mots extraits du texte de la page à laquelle il renvoie. Ce premier regard fragmentaire sur le roman est d'ordre poétique, avant de n'entrer dans la fiction.

> Mohamed arrive
> avec son papillon de nuit
> dans son studio propret
> des soldats de plomb
> bercés par la nostalgie
> se sont résignés
> Tout n'est pas blanc ou noir
> éloigné de la réalité
> par sa lecture indignée
> Amine n'a de cesse
> dans la langue même
> contre la masse
> rêvant d'en découdre
> de questionner Mohamed[320]

Ces extraits donnent une tonalité et permettent au lecteur d'anticiper sur la nature du texte qu'il va rencontrer. La manipulation du menu permet de ré-agencer ces fragments et recomposer différemment le texte. Cette première rencontre avec le

[320] Phrases d'accroches des pages du premier chapitre.

Figures 248 et 249 : *Conduit d'aération*, présentation à La semaine des arts à l'Université Paris 8, mars 2014.
En haut : trois états de l'hyperfiction : le recueil papier, le tissage hypertexte retranscrit dans un cahier et le prototype du roman sur iPad.
En bas : Alexandra Saemmer présente le roman à un visiteur.
Photographies, 2014.

texte se veut intermédiaire entre la manipulation ludique propre au support iPad et l'immersion dans une lecture profonde. Des indices donnent au lecteur des amorces par le champ lexical des fragments choisis. D'un point de vue plastique, la police de caractère vient contrebalancer l'esthétique géométrique de l'interface. La police qui a été choisie pour le texte littéraire est Garamond. C'est une police courbe avec empâtements triangulaires, utilisée par les éditeurs Allia (Paris), Actes Sud (Arles) et pour la Bibliothèque de la Pléiade (Paris, Gallimard). Elle est d'un registre tout à fait différent de celle du péri-texte (titres, entête, chapitre, narrateur et numéros de pages). Celle-ci était le fruit des recherches graphiques de Tomek Jarolim et dessine chaque caractère dans une grille de trois pixels de large par sept pixels de haut. C'est ainsi qu'au sein du menu, la fiction et sa structure se manifestent simultanément par deux régimes de textualité.

Les extraits présentés dans les miniatures renvoient au texte de la page et appellent la lecture : d'abord fragmentaire sur le menu, puis profonde dans la page et les suivantes. Simultanément, dans le menu est figuré le tissage hypertexte qui relie les pages entre elles. Depuis le haut de l'écran du menu, quatre fils jaune, vert, rouge et bleu, courent de page en page. Leur ancrage est dynamique et leur tracé s'anime lorsque le lecteur manipule les icônes des pages-écrans. En tirant le menu vers le bas se révèlent les portraits des quatre narrateurs principaux : Sonia en jaune, Amine en vert, Marie en rouge et Lia en bleu. Ce code couleur revient page après page comme indice visuel signifiant le narrateur de chaque page du roman. L'interface du menu permet de révéler la structure hypertextuelle du roman. Cette volonté de transparence et de lisibilité n'est pas totale : en effet, aucun indice, dans le menu, ne permet d'anticiper sur les vingt-trois pages cachées réparties dans le roman.

Dès les premières expérimentations avec l'hyperlien dans le texte narratif au début des années 1990[321], l'hypertexte s'est trouvé associé à la fragmentation, à la non-linéarité, à la mise en question des schémas classiques du récit. Dans *Conduit d'aération*, nous avons au contraire voulu explorer le potentiel d'un hyperlien soutenant une cohérence logico-temporelle entre différents épisodes d'un récit tout

[321] Voir par exemple Michael Joyce, *Afternoon a story,* 1993.

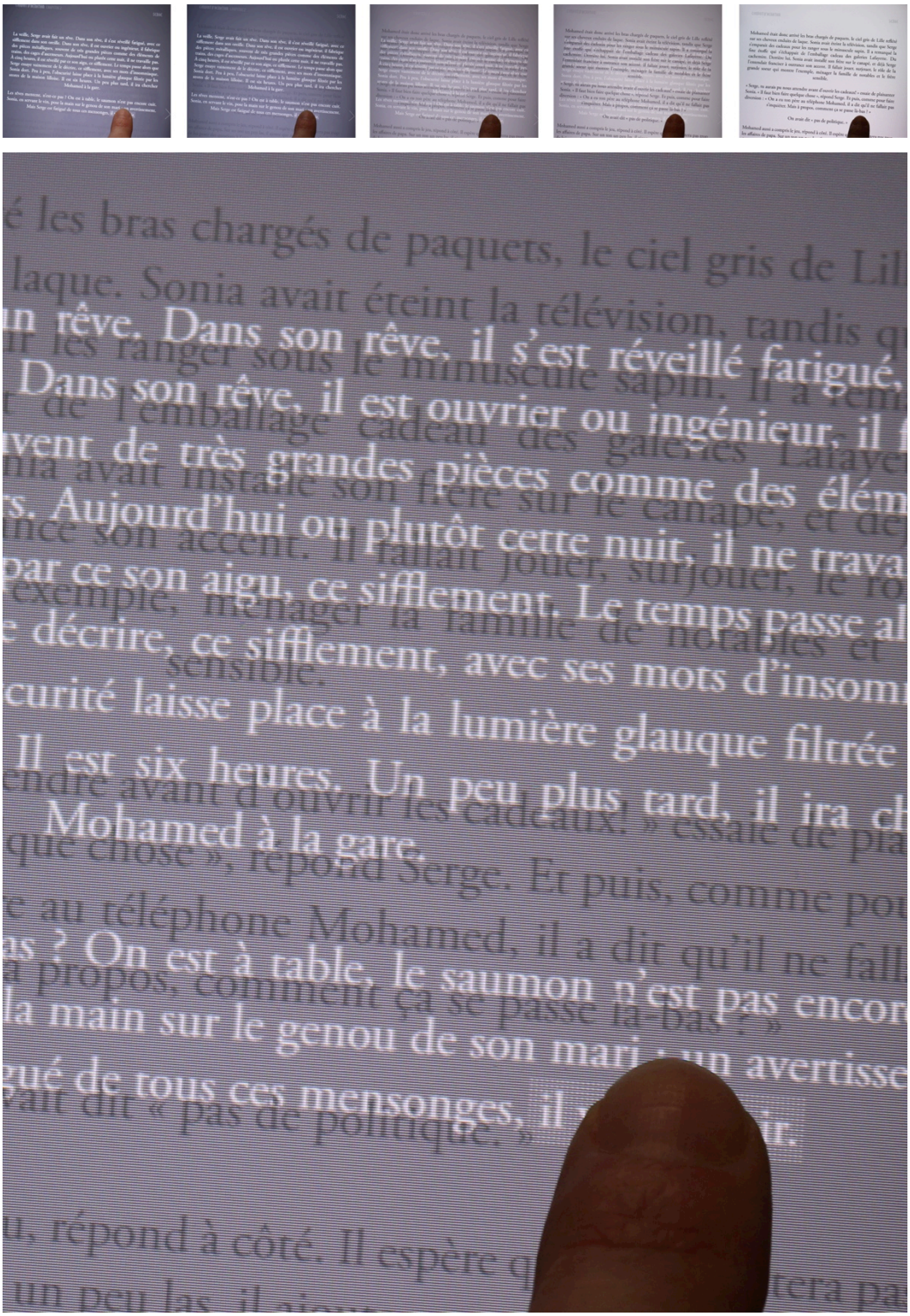


Figure 250 : *Conduit d'aération*, apparition d'une page cachée par contact maintenu sur un hyperlien (détails). La page en cours de lecture est traversée par le texte de la page révélée.

en proposant des chemins de traverse alternatifs. Nous inscrivons ainsi le livre numérique *Conduit d'aération* dans le mouvement contemporain de la « re-narrativisation[322]. Certains « lieux d'indétermination » sont ménagés dans la charpente logico-temporelle du récit. De même, les pages cachées, invisibles dans le menu juxtaposant les pages-écrans, sont la métaphore structurelle de cette décohérence interne au récit.

Ces pages sont accessibles par des hyperliens blancs, dissociés du code couleur-personnage mis en œuvre dans le reste du roman. Les toucher ne suffit pas à les activer. Le contact doit être maintenu environ trois secondes pour permettre l'apparition complète de la page. Leur numérotation est également distincte de celle du reste de l'ouvrage. Elle est en lettre (de A à V) tandis que les autres pages sont numérotées en chiffres arabes (de 1 à 101).

Articulation texte-image et intégration des médias additionnels dans le livre numérique

En produisant le roman sur iPad, nous ramenions notre hyperfiction, par rapport à l'installation participative et à l'enjeu de spatialisation de 2012, au médium historique qui a vu naître cette forme[323] : l'écran. Les questions liées à l'intégration d'autres types de contenus sont devenues prépondérantes[324]. Comment est-ce qu'une application *fait* livre lorsqu'elle intègre de la vidéo et des contenus sonores (voix) ? Comment faire jouer deux statuts du texte : lu et à lire ? Des expérimentations didactiques, censés aider le jeune lecteur au déchiffrage des mots, ont plaqué la voix sur le texte

---

322 Voir Bruno Blanckeman, *op.cit.*, 2000.

323 *Afternoon a story* de Michael Joyce est considéré comme la première hyperfiction (Watertown, Eastgate Systems, 1990).

324 Notons que ces éléments propres à l'édition numérique, qui sont au cœur de notre recherche, sont précisément qualifiés d' « accessoires » par la loi n° 2011-590 du 26 mai 2011 relative au prix du livre numérique. Cette loi définit le livre numérique en tant qu' « œuvre de l'esprit créée par un ou plusieurs auteurs, commercialisée sous sa forme numérique et publiée sous forme imprimée ou susceptible d'être imprimée, à l'exception des éléments accessoires propres à l'édition numérique ». Le décret n° 2011-1499 du 10 novembre 2011 précise cet article : « Les éléments accessoires propres à l'édition numérique s'entendent des variations typographiques et de composition, des modalités d'accès aux illustrations et au texte telles que le moteur de recherche associé, les modalités de défilement ou de feuilletage des éléments contenus, ainsi que des ajouts de textes ou de données relevant de genres différents, notamment sons, images animées ou fixes, limités en nombre et en importance, complémentaires du livre et destinés à en faciliter la compréhension ».

Figure 251 : *Un mot est un oiseau* de Actialuna, collection Syntonie, 2013. Chaque mot s'affiche un à un en rouge au moment où il est énoncé par la voix préenregistrée.
Capture écran de l'application sur iPad.

Figure 252 : Mathieu Malzieu, *L'homme-volcan*, Actialuna-Flammarion, 2011. Irruption d'une annimation entre deux planches de texte. Capture écran de la page 'menu' du livre sur iPad.

Figure 253 : Michael Joyce, *Afternoon a story*, écrit en 1987 et publié par Watertown, Eastgate Systems en 1993 est considéré comme la première hyperfiction. Capture écran de l'édition en ligne.

au moment de sa lecture[325]. Ailleurs, des animations visuelles ou sonores sont glissées au cœur du texte[326]. Aucune de ces solutions n'a été adoptée pour *Conduit d'aération*.

Le livre papier édité s'inscrit dans une économie (d'offre et de demande, de reproductibilité). Sa lecture s'accompagne d'une certaine transparence de l'énonciation éditoriale, de l'oubli du support matériel au profit d'une recherche d'immersion (en particulier dans les textes de fiction). La lecture sur support numérique pose la question de l'entrée en fiction. Sur un support non dédié, le texte est mis en concurrence avec les autres usages potentiels du dit support. À l'intérieur de l'application, la multiplicité des médiums tend à reproduire ce rapport de concurrence [327] – quand bien même l'enjeu annoncé soit souvent celui d'une *complémentarité*. Des solutions adoptées par certains éditeurs traditionnels portant leur catalogue sur support numérique sont homothétiques, au format pdf ou ePub. Elles se contentent d'imiter le papier. Au contraire, les avant-gardes de la littérature numérique ont le plus souvent adopté des solutions en ligne. De fait, le site Internet permet une large diffusion de ces productions expérimentales.

Notre conception du livre numérique se distingue du livre homothétique autant que du site web au sens classique, à savoir : un support au contenu extensible et dont la forme ouverte (au sens de Umberto Eco) est difficilement circonscriptible par le lecteur. Nous postulons que ce qui *fait* livre dans le numérique est une forme autoportée, circonscrite, quoique dynamique et parfois non linéaire, et dont l'essence, ainsi que dans le livre papier, n'est pas nécessairement littéraire ni textuelle (nous pensons en particulier aux livres laissant la part belle à l'iconographie). L'éventuel paradoxe du livre numérique se résout dans une complète adéquation entre les particularités du support au service d'un contenu pensé nativement pour celui-ci.

Nous avons souligné plus tôt les enjeux de lisibilité de l'interface. Les choix quant à la place donnée aux médiums vidéo et sonore répondaient à une problématique

---

[325] Voir par exemple *Un mot est un oiseau* de Actialuna, collection Syntonie, 2013.
[326] Mathieu Mazieu, *L'homme-volcan*, Actialuna-Flammarion, 2011.
[327] Nous renvoyons aux recherches et à la thèse en cours autour des pratiques de lecture sur supports numériques de madame Nolwenn Thréondart en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris 8, sous la direction de madame Alexandra Saemmer.

Figure 254 : *Conduit d'aération*, vignette d'un interlude vidéo en fin de chapitre, depuis la page de menu.

Figure 255 : *Conduit d'aération*, photographie de l'une des vidéos intégrées au roman (détail) : le flou rencontre la rigueur d'une grille laissant apparaître un pixel sur quatre.

similaire d'enjeu de cohérence formelle du livre. Les vidéos devaient trouver une place qui ne soit pas en rupture ou en contrepoint trop exacerbé vis-à-vis du texte à lire. En somme, il fallait leur donner une place cohérente au sein de l'horizon d'attente du lecteur et éviter de perturber la lecture profonde. C'est ainsi que nous avons placé les vidéos comme autant de scansions dans le volume principal du texte à lire, à chaque fin de chapitre. La rupture dans le fil de lecture rejouait un découpage classique du texte et pouvait être anticipée par le lecteur depuis la page du menu.

Choix plastiques

Revenons sur les choix esthétiques opérés vis-à-vis du traitement des images et de l'interface. Le noir et blanc et le flou des vidéos opèrent comme unificateur esthétique des documents d'archives, des documents produits pour l'édition et des captations des performances. Ainsi certaines animations des fins de chapitre ont été réalisées à partir de documents d'archives (fin des chapitres 1 et 5 où l'on voit des images télévisées de la Révolution tunisienne pour le premier et des interventions de Ben Ali pour le second) tandis que d'autres ont été produites pour le projet (fin des chapitre 2, 3, 4, 6, prologue et épilogue). Lors des présentations sous forme de lecture performance, nous avons intégré des captations réalisées lors d'autres performances (pour le passage de la sebha en particulier). Le traitement visuel apporté à ces documents d'origines diverses a pour effet de les ramener au même niveau incertain, entre documentaire et fiction, tout en retirant les marquages esthétiques qui permettraient d'en identifier clairement la source (logo d'une chaine télévisée, écriture spécifique des caméras et éclairage d'un plateau de télé, grain d'une vidéo tournée à l'aide d'un appareil réflex récent, etc.). Un autre effet de cet usage du flou est de traduire visuellement le caractère insaisissable d'une éventuelle résolution du mystère ou de son personnage principal, Mohamed.

Ces deux caractéristiques, le flou et le noir et blanc, sont rattachées au contenu de la fiction. Elles sont contrebalancées par le cadre, l'interface, qui d'une part ménage une place à quatre couleurs vives associées chacune à un personnage et d'autre part travaille le rapport du contenu à son support au pixel près. En effet, l'iconographie,

Figure 256 : *Conduit d'aération*, présentation du prototype du roman sur iPad à La semaine des arts à l'Université Paris 8. Photographie, 2014.

Figure 257 : *Conduit d'aération*, photographie du menu (détail) : les portraits des quatre narrateurs principaux sont le seul espace coloré du roman, prolongés chacun d'une ligne pointillée manifestant le tissage hypertexte.

On notera la différence de qualité d'image entre les deux documents. Le premier associe le contenu (roman-application) à son contenant (la tablette) tandis que le second tend à isolé l'interface graphique et la restituer comme se suffisant à elle-même sur la page du présent manuscrit. Au contraire, dans la photographie du haut, la lumière produite par la tablette est saisie par l'appareil. Ce constat met en exergue la nécessité d'une documentation tenant compte de l'indissociabilité d'une création dédiée à un contenant spécifique.

fixe (sur la page du menu) ou animée (en fin de chapitres) est placée sous une grille ne laissant apparaître qu'un pixel sur quatre. Cette grille permet de jouer pleinement avec le support de manifestation du roman augmenté : l'écran de l'iPad et lie intimement le contenu et son support.

Le roman sur iPad nous a permis d'explorer pleinement la mise en forme numérique de notre hyperfiction, ce, avec un outil permettant de par son format (objet plat et détaché de tout support pendant sa manipulation, au contraire d'un ordinateur) de jouer du mimétisme avec le livre. Nous nous sommes intéressé tout autant à l'anticipation possible des pratiques de lecture par l'hyperlien qu'à leur actualisation dans une situation de réception précise : la lecture sur tablette. Nous nous sommes ensuite penché sur la question de savoir ce qu'il advenait du texte, des hyperliens et de la perception du temps et de l'espace du récit lorsqu'une hyperfiction, initialement conçue pour un dispositif de lecture privée, se transforme en une installation participative, proposée au public pour une exploration en temps limité.

Figure 258 : *Conduit d'aération*,
installation performance à l'Institut Français
et Ambassade de France à Rome.
Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013.

3. Spatialisation de la fiction

Le processus de création et de conception des différentes versions de l'hyperfiction *Conduit d'aération* est fondé sur une théorie du « potentiel d'action[328] » de l'hyperlien dans un texte narratif. Dans le livre numérique comme dans l'installation-performance, il s'agissait alors d'anticiper sur la motivation des déplacements des auditeurs-spectateurs entre les différents textes. Nous présenterons dans cette partie à la fois les enjeux théoriques des versions spatialisées de l'hyperfiction et un retour d'expérience des installations-performances et mises en scène sous forme de lecture-performance.

Montage temporel et spatial d'un hypertexte déambulatoire

Suite à notre expérimentation avec l'installation-performance de *Conduit d'aération* en 2012 et nos réflexions théoriques et réécritures pour la version sur iPad, nous avons repensé aussi sa mise en espace. Dans notre version de février 2013 à l'Institut Français et Ambassade de France à Rome, l'hyperfiction s'est trouvée littéralement installée dans le temps et dans l'espace. Il nous importait de réfléchir sur les apports de cette nouvelle dimension spatiale, et de l'engagement du corps de l'auditeur-spectateur dans l'exploration et la perception de la fiction.

Notre postulat était que le potentiel d'action de l'hypertexte explorable à l'écran peut être transposé dans l'espace d'une installation, et que certaines problématiques concernant notamment le choix crucial de l'activation de l'hyperlien placé dans un texte, courent d'une version à l'autre de notre projet. La scénographie participative testée dans la première version de l'installation-performance interrogeait la nature performative de l'hypertexte, l'influence de la participation sur l'événement partagé, ainsi que ses aspects rituels et plastiques. Les observations faites auprès du public ont motivé les partis pris de la seconde version, qui a été présentée le 25 février 2013 au Palazzo Farnese dans le cadre du « Festival de la fiction française ».

---

[328] Le terme est emprunté à Wolfgang Iser, *L'Acte de lecture – Théorie de l'effet esthétique*, Paris, Mardaga, 1995 (1976).

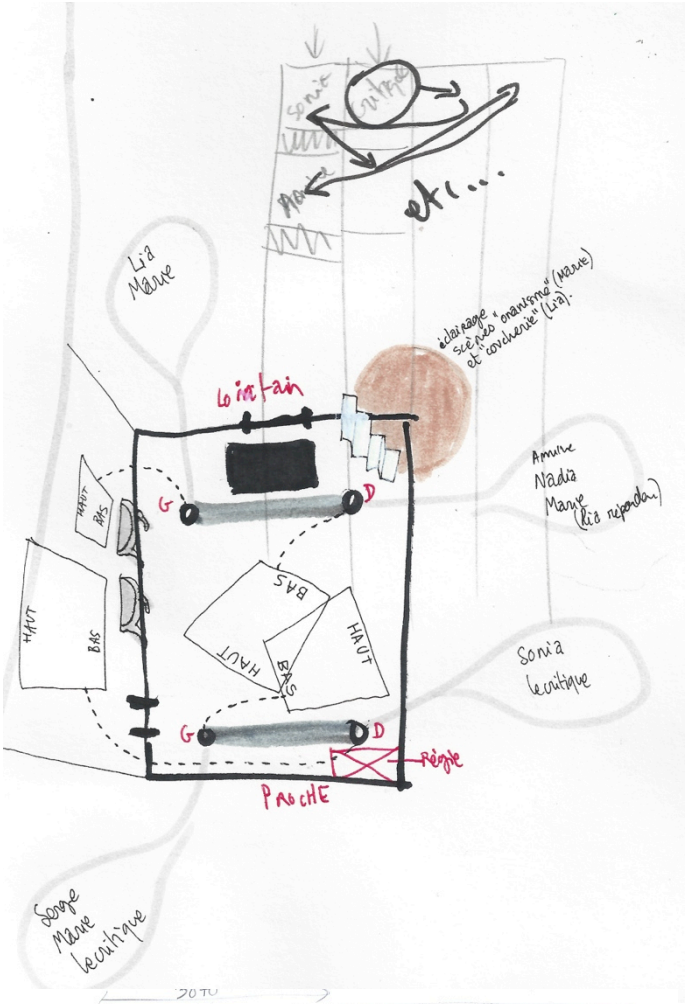


Figure 259 : *Conduit d'aération*, document de travail, recherche scénographique et spatialisation des différentes voix dans l'installation de Rome, mention des personnage s'exprimant dans chacun des quatre haut-parleurs (mentionnés par les ronds noirs accompagnés d'une lettre G ou D rouge) auxquels correspond une séquence sonore de la durée de la performance (32 minutes).
Les différentes séquences sont synchronisées et se répondent. Au sein de cette grille spatiale et temporelle prennent place des 'événements' performés.
Feutres et encre sur papier cartonné, 2013.

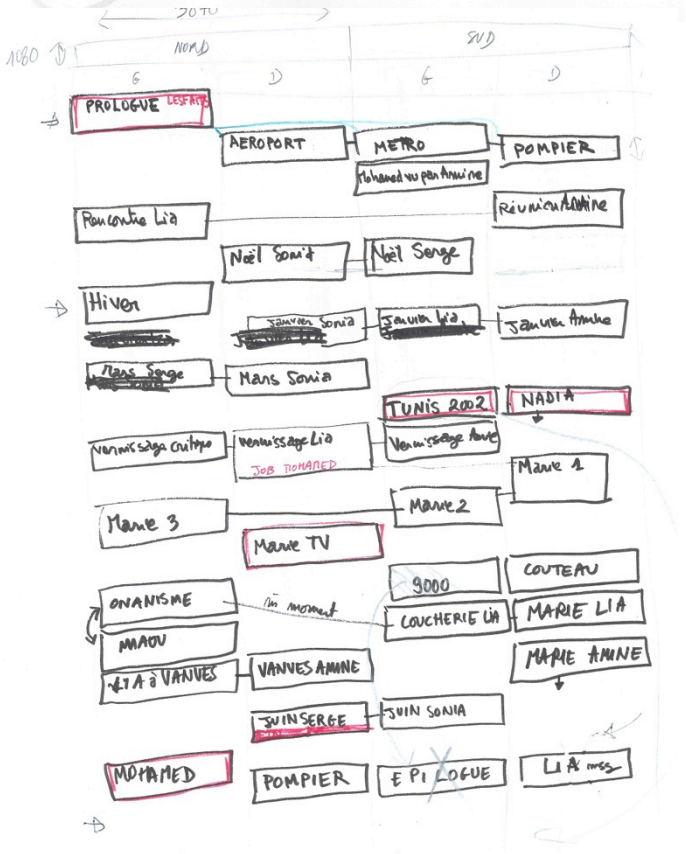


Figure 260 : *Conduit d'aération*, document de travail, montage sonore entre les quatre *timeline* relatives chacune à un haut-parleur.
Feutres et crayon sur papier, 2013.

Lorsque le public entrait dans la salle sombre, la voix d'un narrateur exposait le fait divers à l'origine de *Conduit d'aération*, puis esquissait une première interprétation. Rapidement d'autres voix se faisaient entendre, émises tour à tour depuis quatre haut-parleurs disposés dans la salle. Elles racontaient l'histoire de Mohamed Ahardane selon différents points de vue et pendant une unité de temps imposée (30 minutes).

Apports de la théorie du théâtre environnemental

Nous proposons la notion d'« hypertexte déambulatoire » pour caractériser le dispositif de cette deuxième version. Chacun des quatre haut-parleurs jouait un enchaînement linéaire et prédéterminé d'une voix enregistrée. L'exploration de l'hyperfiction selon différents points de vue s'effectuait par la simple déambulation des auditeurs-spectateurs dans l'espace.

Pour la première version de l'installation-performance (Espace Centquatre, 2012), l'enchaînement logico-temporel des épisodes était mis en danger par la décision des participants porteurs de boitiers-livres électroniques. Leurs interactions pouvaient survenir à tout moment, par une pression sur l'un des boutons du boitier, et interrompre le déroulement d'une voix en faveur d'une autre. La relation du spectateur à son environnement s'articulait autour de l'interface et à travers elle, sur la prise de pouvoir dans l'expérience collective. Ce dispositif favorisait, pour les manipulateurs des boitiers, une émotion médiatique narcissique. Il n'organise pas tant l'attention sur l'histoire racontée que sur les agents qui font avancer l'évolution de sa découverte.

Pour la seconde version, l'expérience sensible est plus incarnée et personnelle. Le dispositif est exogène et plastique dans la liberté d'exploration. C'est le déplacement de l'auditeur-spectateur dans l'espace physique du dispositif qui traduit le « clic » hypertextuel. L'auditeur-spectateur invente et trace sa navigation dans l'hyperfiction en se déplaçant entre les quatre haut-parleurs. C'est ainsi qu'ils participent d'une décomposition / recomposition du sujet Mohamed à travers les paroles des autres protagonistes. Ces variations nous amèneront à étudier et qualifier l'étendue du champ d'influence du spectateur.

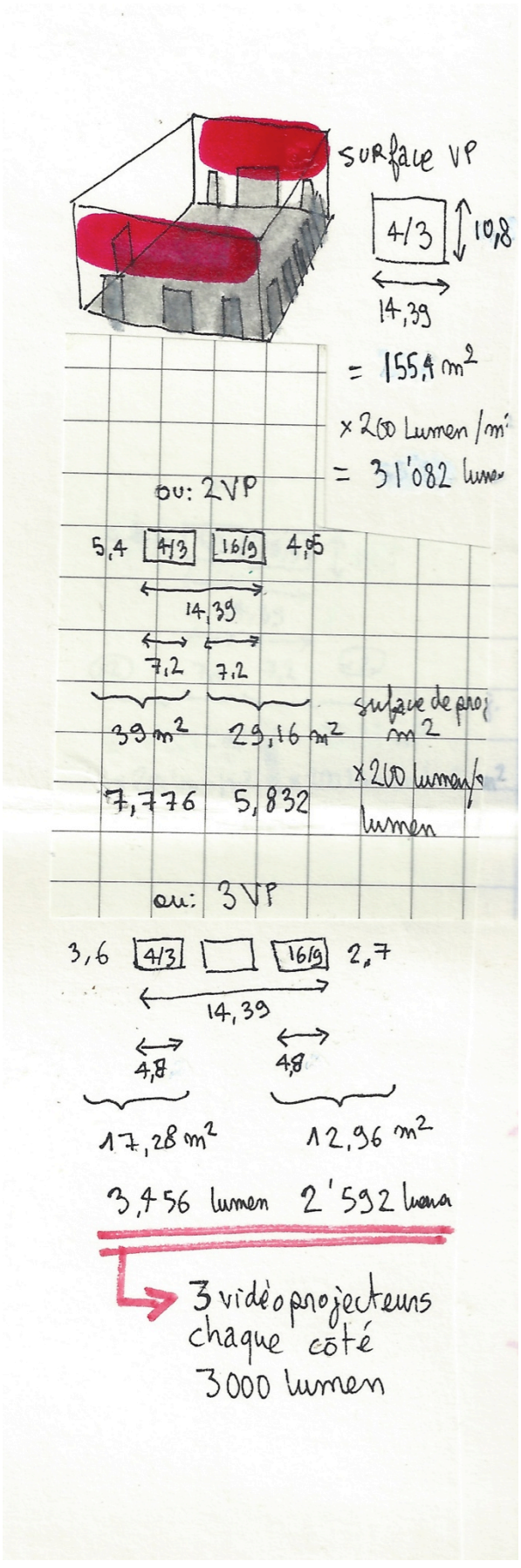


Figure 261 : *Conduit d'aération*, document de travail, recherches scénographiques pour les projections vidéo. L'option des projections murales en vis-à-vis a été abandonnée au profit de deux projections au sol et deux projections murales juxtaposées (voir page précédente en haut).
Encre de Chine au Rotring, feutres et vernis sur papiers, 2013.

Certains spectateurs de la première version étaient gratifiés d'un boitier-livre manipulable qui leur permettait de participer à l'évolution de la découverte de l'histoire. Leurs interactions déclenchaient la lecture de tel ou tel fragment : ils prenaient ainsi des décisions fatales pour tous les autres auditeurs-spectateurs dans la salle, qui eux n'étaient pas dotés de boitier-livre. Pour la deuxième version, l'enchaînement logico-temporel des textes a été prédéterminé à travers la répartition des voix sur les quatre sources sonores (voir ci-contre). La déambulation personnelle entre les différents points de vue n'influençait plus la découverte de l'histoire pour les autres spectateurs.

La deuxième version s'est rapprochée davantage d'un spectacle au sens où des scénettes jouées étaient données à percevoir à une audience n'intervenant pas sur ces éléments. Elle se plaçait dans la filiation du théâtre environnemental et des recherches d'une annulation de la distinction entre l'espace scénique et l'espace des spectateurs telles que Richard Schechner a pu les mener. En opposition à la scénographie du théâtre à l'italienne, qui est bidimensionnelle, « une sorte de tableau accroché », « la conception d'environnement est strictement tridimensionnelle[329] ». Il propose un « plan classique d'environnement » :

> Un théâtre se doit de donner à chaque spectateur l'occasion de trouver sa place. Il faut que l'on trouve des zones d'intervention, où les spectateurs puissent entrer physiquement dans la performance ; il faut que l'on trouve des zones classique, où […] le public puisse être à distance du cœur de l'action et l'observer avec détachement. […] Dans l'ensemble, il faut que l'on perçoive le théâtre comme un lieu invitant à faire des choix. Un environnement réussi me donne une impression d'espace total, de microcosme, de fluidité, de contact et d'interaction.[330]

Chaque séance au Palais Farnèse était une « bulle temporelle » encadrée de marqueurs forts (ouverture et fermeture de la porte d'entrée de la salle, plongée de l'espace dans le noir complet à certains moments). La lumière a joué un rôle prépondérant,

---

[329] Richard Schechner, *performance*, *op. cit.*, p. 180.
[330] *Ibid.* p. 179.

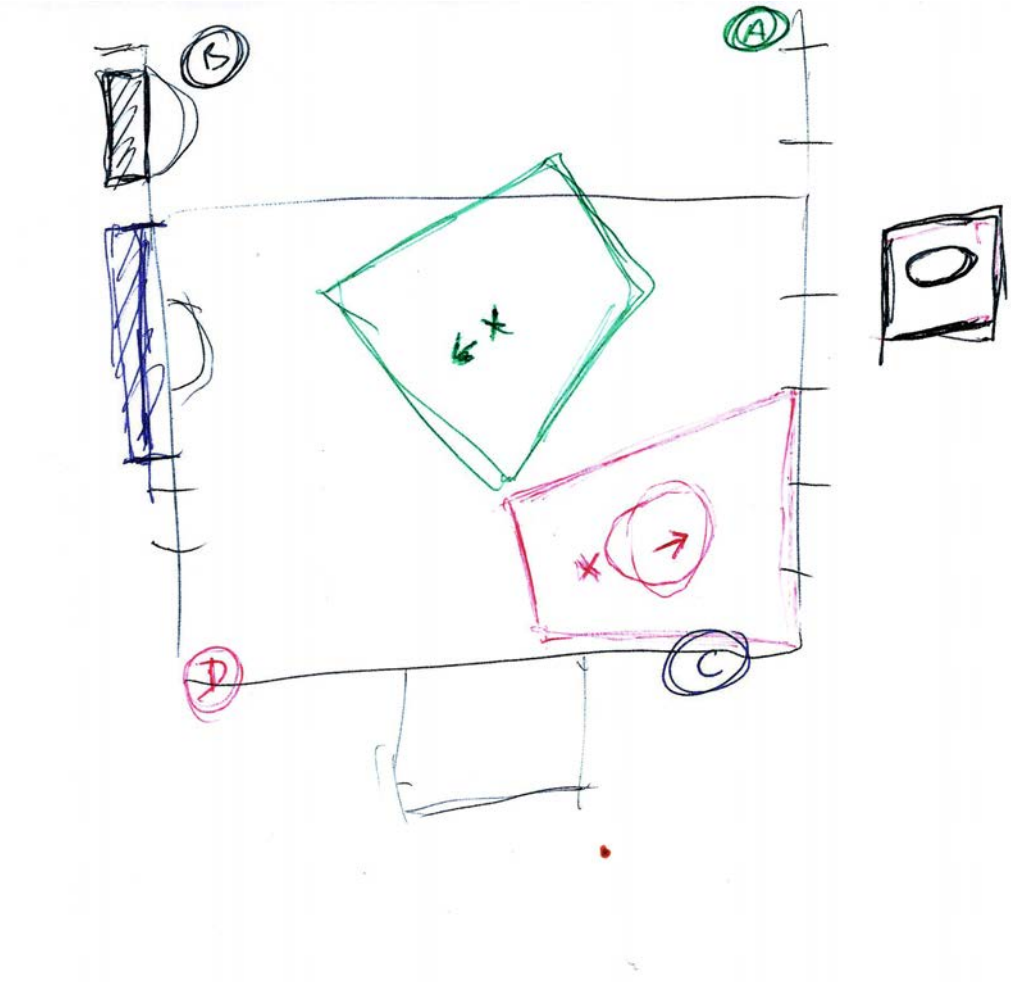


Figure 262 : *Conduit d'aération*, installation-performance de Rome, 2012, document de travail : positionnement des vidéo-projections au sol et murales dans le Salon d'Hercule.
Stylo bille sur papier, Gregory Dassié.

accompagnant et soulignant certains moments de la performance, enrichis par de courtes séquences de jeu théâtral[331]. Nous avons conservé de la première version de l'installation l'usage de projections lumineuses et vidéo ponctuelles, signalant à l'auditeur-spectateur des points d'attention. Montage et scénographie se rejoignaient dans un travail de montage spatial. Telle que nous l'entendons ici, cette notion ne rejoint tout à fait ni celle de Lev Manovich ni celle de Richard Schechner.

Le premier qualifie de montage spatial la logique de juxtaposition de ses éléments instaurée par les images numériques en mouvement selon les nouvelles dimensions spatiales, et par distinction du cinéma privilégiant le développement temporel de l'image en mouvement[332]. Le second propose plusieurs types d'organisation de l'espace, parmi lesquelles une organisation temporelle.

> L'espace peut être organisé temporellement, de façon à ce qu'une séquence dans l'espace équivaille à une progression dans le temps, comme sur les panneaux égyptiens, les triptyques médiévaux et les décors des moralités, dans lesquelles la progression de l'histoire depuis la création jusqu'à la Rédemption ou l'Enfer en passant par la Chute et la Crucifixion, devaient paraître évidente pour peu qu'on sache regarder.[333]

Dans ces deux définitions, un espace de représentation est constitué, en attente d'une exploration linéaire : celle de la caméra ou celle du « regardeur-arpenteur ». Un autre exemple serait la fresque monumentale, où l'échelle de la représentation, par rapport au corps du regardeur, oblige le déplacement et réinstaure une dimension spatiale dans la représentation 2D. Or, Richard Schechner insiste sur la non linéarité de l'expérience du spectateur dans le théâtre environnemental. Si celui-ci accepte son rôle, dit-il, son expérience sera « de l'ordre des montagnes russes[334] ». L'espace du théâtre environnemental est hétérotopique[335], tout à la fois un ici et un ailleurs. « Le travail sur l'environnement […] a trait à l'espace : le trouver, entrer en relation et

---

331 Nous revenons sur la dimension performantielle dans la sous-partie suivante.
332 Lev Manovich, *Le langage des nouveaux médias*, *op. cit.*, p. 297-198.
333 Richard Scechner, *Ibid.*, p. 167.
334 *Ibid.* p. 166.
335 Michel Foucault, *Les hétérotopies*, *Op. cit.*

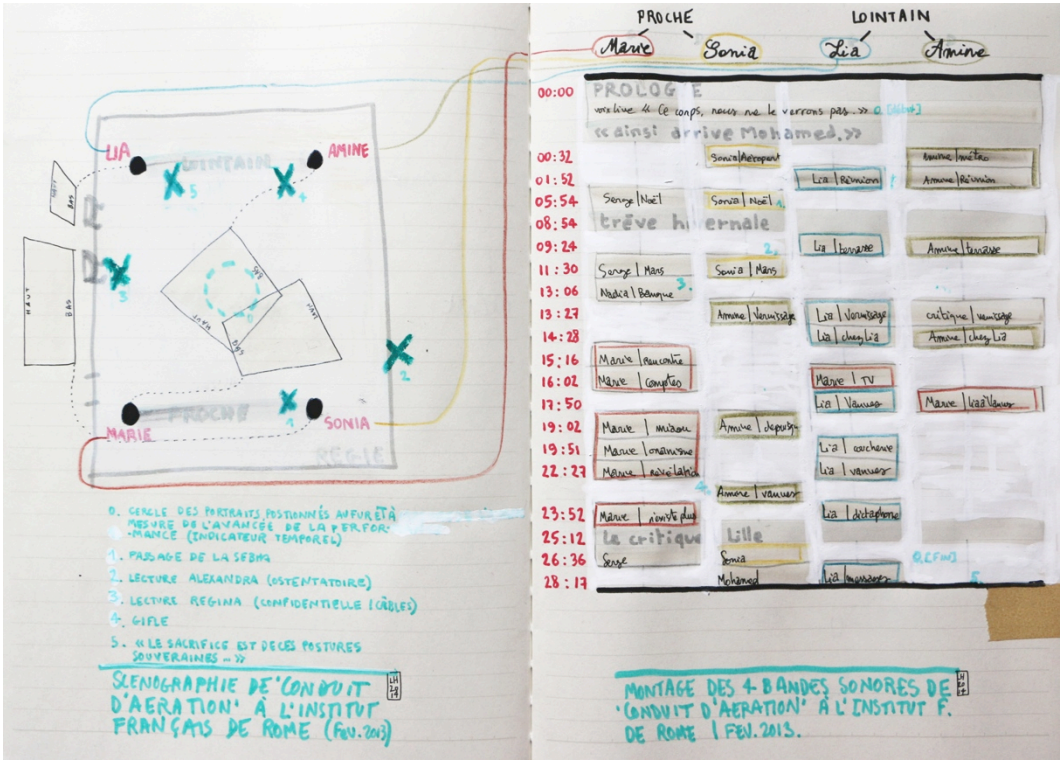


Figure 263 : *Conduit d'aération*, document de travail, montage temporel et spatial de l'installation performance de Rome, 2013.

négocier avec lui, l'exprimer[336] » écrit encore Richard Schechner. Tous les éléments font partie de l'environnement, y compris les autres spectateurs.

> Dans le théâtre environnemental, les lumières et la disposition de l'espace sont telles qu'il est impossible de regarder une action sans voir les autres spectateurs qui, visuellement du moins, font partie de la performance. Et dans la mesure où donner une performance signifie prendre en charge une fonction directive, tout spectateur est entraîné à le faire dans une certaine mesure par l'architecture du théâtre environnemental. [337]

L'attention portée par le performer à l'espace d'inscription de la performance est déjà soulignée par Gina Pane en 1971 :

> Le but de mes recherches est de construire en me préoccupant de toutes les données de l'environnement – l'aspect formel esthétique ne me concerne pas. En effet, j'adopte une expression élémentaire où la dimension, la couleur et la position sont en relation avec la mobilité du spectateur et son environnement. [338]

L'installation est conçue ici pour accueillir la performance. Nous retenons du théâtre environnemental une conception de l'installation-performance en tant qu'ensemble temporel et spatial d'éléments donnés à explorer. La conception et réalisation de l'installation performance répond à l'injonction du théâtre environnemental : « Texte, action et environnement doivent être élaborés conjointement[339] ». Ainsi, l'étape de montage a été double et permis à la trame de l'histoire d'atteindre un niveau de complexité supplémentaire. Il est d'abord temporel avec des flashback et ellipses relevant du montage linéaire classique (écriture, cinéma, radiophonie, musique). Il est ensuite spatial par la localisation des voix à une source fixe (à l'exception du narrateur qui est émis simultanément par les quatre hautparleurs).

---

336 Richard Schechner, *Ibid.*, p. 159.
337 *Ibid.* p. 166
338 Gina Pane, *Lettre à un(e) inconnu(e)*, Édition des Beaux-Arts de Paris, 2012 (première édition : 1971), p.44.
339 *Ibid.*, p.177.

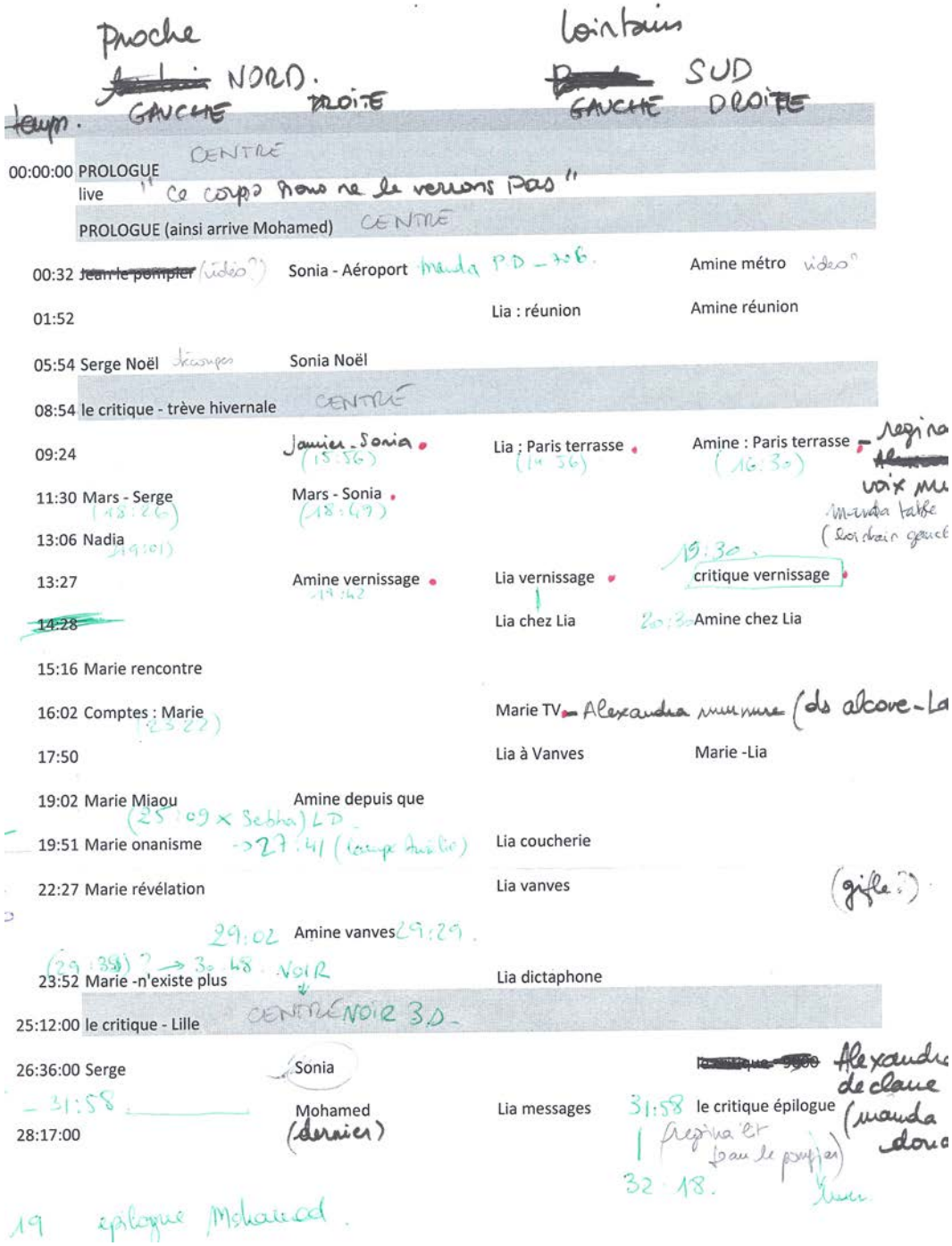


Figure 264 : *Conduit d'aération*, document de travail, fil conducteur de l'installation-performance de Rome, 2012.

Contrairement au livre numérique de *Conduit d'aération* destiné à la lecture sur iPad, qui permet au lecteur d'explorer la matière textuelle dans sa totalité en maîtrisant le temps consacré à cette exploration, la réception du récit dans les deux versions de l'installation-performance reste forcément partielle et fragmentaire. L'installation se donne à explorer pour un temps limité et prédéterminé. Pendant la durée de la présentation, plusieurs éléments sonores peuvent être déclenchés simultanément. Le spectateur doit effectuer un choix crucial entre les voix, choisir le point de vue subjectif d'un personnage. Si un visiteur décide de s'installer devant l'un des haut-parleurs et d'y rester, il ne perçoit, dès que celui-ci fait silence, que le murmure des autres voix émergeant des autres haut-parleurs. Il n'est pas en mesure de les comprendre de façon distincte et ne peut qu'imaginer ce que les autres voix racontent. S'il se déplace en revanche trop rapidement d'un haut-parleur à un autre, la cohérence temporelle et logique de l'histoire entière se trouve mise en danger.

Le dispositif rend donc sensible deux possibles de la lecture hypertextuelle : celui de l'inaction, qui condamne le lecteur à l'exploration d'un seul point de vue ; et celui du clic frénétique, menant potentiellement au manque de contiguïté entre les matériaux proposés. Ces deux modes d'exploration ne sont pas sans écho aux modes de perception identifiés par Richard Schechner dans le théâtre environnemental : de la participation et de l'observation distante.

> Les spectateurs font l'expérience du passage d'un extrême à l'autre : de l'implication poussée, parfois active, et de la participation, on passe à une distance critique, et le regard qu'on a sur la performance, sur le théâtre et les autres spectateurs semble fortement distant. [340]

Entre ces deux expérimentations extrêmes de l'installation, un éventail d'autres possibles s'ouvre. Des figures de la lecture, telles qu'elles ont été identifiées et anticipées dans la typologie des hyperliens du roman pour tablettes[341], peuvent par

[340] *Ibid*, p. 166.
[341] Voir *infra* « Typologie des hyperliens », pp. 369-371.

SS E C R E T TUNIS 000679

SIPDIS

STATE FOR NEA/MAG (HARRIS)

STATE PASS USTR (BURKHEAD)

USDOC FOR ITA/MAC/ONE (NATHAN MASON), ADVOCACY CTR (REITZE), AND CLDP (TEITEL AND MCMANUS)

CASABLANCA FOR FCS (ORTIZ)

CAIRO FOR FINANCIAL ATTACHE (SEVERENS)

LONDON AND PARIS FOR NEA WATCHER

E.O. 12958: DECL: 06/23/2018

TAGS: ECON KCOR PGOV EINV EFIN SOCI TS

SUBJECT: CORRUPTION IN TUNISIA: WHAT'S YOURS IS MINE

REF: A. TUNIS 645

B. TUNIS 568

C. TUNIS 385

D. TUNIS 160

E. TUNIS 113

F. 07 TUNIS 1489

G. 07 TUNIS 1443

H. 07 TUNIS 1433

I. 06 TUNIS 2848

J. 06 TUNIS 1673

K. 06 TUNIS 1672

L. 06 TUNIS 1630

M. 06 TUNIS 1622

N. 01 TUNIS 2971

Classified By: Ambassador Robert F. Godec for Reasons 1.4 (b) and (d).

SHOW ME YOUR MONEY

Montre-moi ton argent

Le secteur financier tunisien reste en proie à de graves allégations de corruption et de mauvaise gestion financière. Les hommes d'affaires tunisiens disent en plaisantant que votre relation la plus importante est celle que vous avez avec votre banquier, ce qui montre l'importance des relations personnelles plutôt qu'un solide business plan pour obtenir un financement. Les conséquences de la fonction bancaire basée sur les relations est un taux de prêts improductifs de 19 pour cent, ce qui reste élevé mais quand même inférieur au taux de 25 pour cent en 2001. Des contacts de l'ambassade sont empressés de faire remarquer que beaucoup de ces prêts sont détenus par de riches hommes d'affaires tunisiens qui utilisent leurs liens étroits avec le régime afin d'éviter le remboursement. Le laxisme fait du secteur bancaire une excellente cible d'opportunités, avec de multiples histoires sur les affaires de la « Première Famille ». Le dernier remaniement à la Banque de Tunisie [redacted], dont l'épouse du Ministre des Affaires étrangères assure la présidence et Belhassen Trabelsi nommé au conseil d'administration, est l'exemple le plus récent de la corruption qui gangrène le secteur financier. Selon un représentant du Crédit Agricole; Marouane Mabrouk, un autre des gendres de Ben Ali, a acheté 17% des parts de l'ancienne Banque du Sud (aujourd'hui Attijari Bank) peu de temps avant sa privatisation. Ces 17% de parts étaient nécessaires pour obtenir des intérêts de contrôle à la banque, étant donné que la privatisation ne touchait que 35 pour cent des parts de la banque. Le Crédit Agricole a déclaré que Mabrouk a vendu ses actions à des banques étrangères et Mabrouk avait reçu un bonus important de la société retenue suite à l'appel d'offres. L'espagnol-marocain, Santander-Attijariwafa une prime significative. [redacted] a raconté que quand il travaillait encore à la banque, il avait pour habitude de recevoir des appels téléphoniques de clients, pris de panique, qui déclarent que Belhassen Trabelsi leur avait demandé de l'argent. Il n'a pas indiqué s'il leur a conseillé de payer ou non.

Figure 265 : *Conduit d'aération*, document de travail, texte d'un câble wikileaks travaillé par la comédienne Regina Demina pour la lecture *live* dans l'installation-performance de Rome, 2012.

exemple s'actualiser entre les différentes trames. Dans notre installation-performance, les dimensions participative et exploratoire se rencontrent pour parachever la construction d'une version de l'histoire spatialisée de Mohamed.

Rôles et influence des performers

Nous avons anticipé et construit des croisements cohérents entre les voix du récit. Cette construction est intervenue à plusieurs niveaux, à commencer par la réécriture des textes et le montage sonore des quatre lignes des haut-parleurs. La scène au cours de laquelle Marie, qui flirtait avec Mohamed, surprend Lia alors que celle-ci dépose un baiser dans le cou de Mohamed, est énoncée par Marie et par Lia. Le montage sonore travaille donc sur deux lignes en ménageant un dialogue entre elles et permettant à tout auditeur-spectateur placé entre ces deux haut-parleurs de choisir son camp entre les deux rivales tout en devinant l'autre point de vue énoncé. À d'autres moments, le dialogue entre deux personnages était moins ostentatoire. Nous avons alors tissé par notre présence même des fils d'exploration de la fiction, reprenant alors la fonction de médiateur non verbal proposée plus tôt.

De la médiation non verbale

Il s'agissait alors d'incarner par nos propres déambulations entre les haut-parleurs des fils possibles d'exploration de l'installation-performance lors des séances. En effet, pour reprendre la comparaison avec l'hypertexte numérique, nous n'avons pas matérialisé des « mots cliquables » par des projections visuelles, mais proposé au public le déplacement vers une autre voix en nous déplaçant nous-mêmes, en tant que performers, de la façon la plus démonstrative possible. Suivant certains « mots-clés » dans la bande sonore, nous nous engagions dans ces déplacements en espérant que certains des auditeurs-spectateurs allaient nous suivre. Malgré cette proposition de « clic-déplacement », chaque participant pouvait inventer son propre mode d'exploration de l'installation-performance, par exemple celui de rester avec une seule voix pendant toute la durée de la performance.

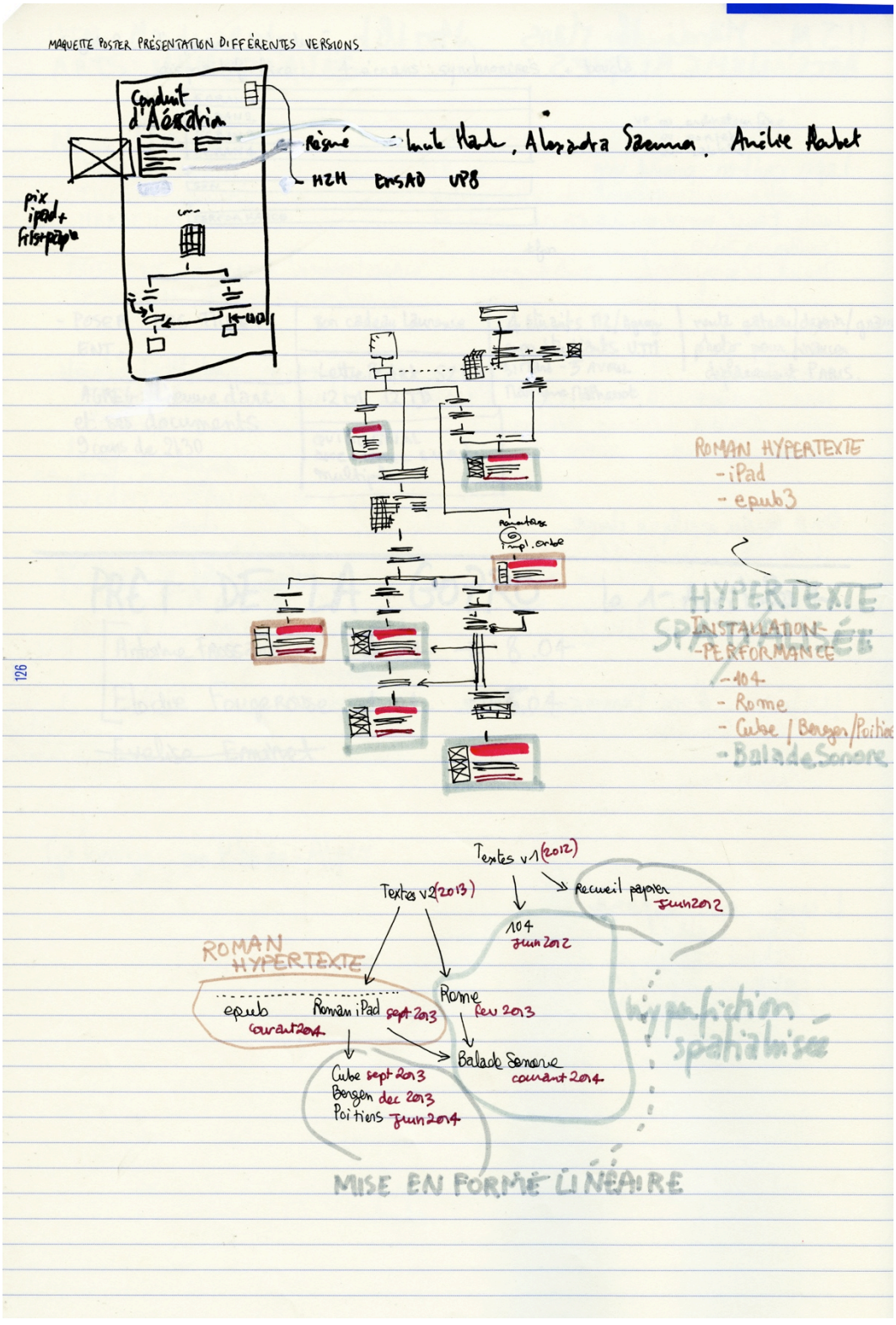


Figure 266 : *Conduit d'Aération*, croquis : liens entre les versions, feutre sur papier, 21x29cm, 2014.

D'après ce que nous avons pu observer grâce aux vidéos qui ont été tournées lors des deux séances de performance, certains auditeurs-spectateurs ont adopté une attitude qu'ils ont jugée adéquate à une forme qu'ils reconnaissaient. Ils observaient les attitudes des performers, se positionnaient en spectateurs externes et s'installaient en un point fixe. Beaucoup de participants n'ont ensuite plus bougé pendant toute la durée de la performance, se concentrant sur l'écoute d'une voix, et regardant les performers déambuler seuls entre les différents points de vue. Ils ont adopté l'attitude d'un spectateur de théâtre classique, comparable à celle d'un lecteur sur support numérique qui n'activerait aucun hyperlien.

Certains autres visiteurs déambulaient dans tous les sens, écoutant des bribes de textes, passant déjà ailleurs. La présence des performers n'a plus été prise en compte. Les auditeurs-spectateurs ont adopté une attitude à la fois frénétique et décomplexée, comme pourrait le faire un lecteur qui clique sur tous les hyperliens qui se présentent, sans prendre le temps de s'interroger sur ses motivations et les conséquences de ses interactions. Ces observations étaient intéressantes d'un point de vue heuristique : nous avions bien présenté notre projet comme une hyperfiction mise en espace, qui permettait d'explorer certaines caractéristiques du texte numérique de façon sensible.

Les performers avaient notamment pour fonction d'habiter le dispositif afin de le rendre habitable. Un autre rôle qui leur était attribué était d'aider au surgissement de certains éléments de la fiction. C'est ainsi que nous avons travaillé les scénettes jouées par des performers au sein de l'installation dans le but d'incarner des éléments de la fiction, sans nécessairement incarner les personnages. Nous revenons ci-après sur ce point dans la sous-partie « mise en scène de la lecture privée ».

Dimensions plastiques et scénographiques de l'installation-performance

Du point de vue de la scénographie, les caractéristiques émergentes de la première version à l'Espace Centquatre en 2012 ont été identifiées et amplifiées dans la seconde version de Rome en 2013. L'aspect cérémoniel qui résultait de la faible luminosité, de la lenteur des déplacements et de l'écoute attentive est devenu le point de départ de l'installation-performance.

Figure 267 et 268 : *Conduit d'aération*, vue de l'installation-performance à Rome. En haut : à la sixième minute, la comédienne Regina Demina vient déposer le portrait de Marie, le personnage à qui elle a prêté sa voix. En bas, à la dixième minute, Lucile Haute vient déposer la Sebha au centre du cercle. Vidéogrammes : Grégory Dassié, 2013.

La transformation radicale du dispositif lui-même a consisté à supprimer les boitiers-livres au profit d'une exploration non médiée par quelque objet technique (les boitiers-livres de la première version, l'iPad pour lire le roman). La succession des différentes voix a été uniformisée d'une séance à l'autre au lieu d'être participative tandis que l'expérience propre de chaque spectateur s'est singularisée par les déplacements de celui-ci. Les auditeurs-spectateurs agissaient sur l'évolution de leur découverte personnelle de l'histoire, non sur l'expérience collective. Chacun construisait sa propre version de l'histoire par sa déambulation. Ainsi que nous l'avons analysé plus tôt, nous avons mis en place un une topographie sonore résultant d'un montage spatial et temporel. Nous souhaitons revenir maintenant sur les aspects plastiques de l'installation.

Outre les performers manifestant des chemins d'exploration, l'aspect cérémoniel était porté par une « prêtresse » qui déposait un à un les portraits des personnages de la fiction. Ce faisant, elle constituait peu à peu un cercle lisible également comme indicateur temporel de l'avancée de la séance : lorsque le cercle était complété, la séance s'achevait. Les voix trouvaient ainsi un ancrage matériel dans ces portraits flous, les même qui ont servis dans le roman sur iPad.

Dans l'introduction énoncée de façon générale dans l'ensemble de la salle (au contraire des autres voix qui étaient locales), « Le 15 septembre 2011, un corps fut découvert dans le conduit d'aération menant au siège d'une banque », le critique annonçait l'ambiguïté d'un narrateur-personnage, c'est-à-dire d'une ambiguïté de statut : « Cette histoire s'est emparée de moi autant que je me suis emparé d'elle » dit-il. Ce narrateur induisait immédiatement l'image d'un corps, d'une personne qui s'interpose face aux images suscitées par l'histoire contée. Cette instance portait la narration et simultanément, l'encombrait déjà de sa présence. Cette ambiguïté était présente dans le ton de conférencier adopté par le personnage, qui « tout en s'attribuant le rôle classique de la voix de narrateur, comme dans un film avec narrateur ou de 'voix-je', rompt la convention en s'affichant dans leur singularité, et

Figure 269, 270 et 271 : *Conduit d'aération*, Rome. Lecture confidentielle de câbles wikileaks relatifs à la corruption Tunisienne par Marie (Regina Demina). Le visionnage de la vidéo compte-rendu permet de voir les auditeurs-spectateurs se rapprocher en masse de la comédienne.
Vidéo accessible sur <lucilehaute.fr/conduitdaeration2.html>
Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013.

comme voix projetées […] Cet acousmètre[342] inhabituel, au lieu de parler neutre et de feindre d'ignorer la salle, tient compte ostensiblement dans son élocution, son articulation, son timbre, de la distance qui le sépare de nous[343]. » Ajoutons néanmoins que le trouble analysée par Michel Chion au cinéma est d'un autre ordre ici puisque la voix est enregistrée et rendue sans corps ni image de corps.

L'énonciation plurielle produisait, malgré sa nature hétérogène, une unité sensible et symbolique qui était en soi une présence en ce qu'elle s'unissait à d'autres médias. Elle produisait une « présence hybride, faite d'une multi-corporéité, d'une corporéité éclatée[344] ». Cette présence d'un nouveau type désigne, dans le cadre de la représentation, une personne en tant qu'abstraction, c'est-à-dire relevant d'une construction ou de la mise en régime, par les auteurs, des personnages et, de façon métonymique, par les protagonistes, de Mohamed.

Nous avons joué avec l'hétérogénéité de cette présence en ponctuant les voix enregistrées de moments de voix énoncée en direct. Ainsi, la comédienne Regina Demina, qui avait prêté sa voix à Marie, a-t-elle lu de façon confidentielle, sans micro, des extraits de câbles *Wikileaks* relatifs à la corruption tunisienne. Sa voix non amplifiée n'était audible qu'à très faible distance, au contraire des voix enregistrées. En contrepartie, sa présence était magnifiée par une douche de lumière indiquant clairement à partir du moment où elle s'éclairait, que *quelque chose* allait se jouer et provoquant le rapprochement des spectateurs. La concomitance des sources sonores de nature et de provenance différentes dénotait des temporalités incompatibles : le présent de l'émission directe se mêlait au passé de l'émission différée. Ce jeu entre le direct et le différé n'est pas sans écho avec la pièce *Aujourd'hui c'est mon anniversaire* de Tadeusz Kantor.

En 1989, Tadeusz Kantor décède, quelques jours avant la première de sa dernière création *Aujourd'hui c'est mon anniversaire*. La représentation est maintenue. L'artiste,

---

[342] La présence acousmatique se dit d'un son que l'on entend sans voir la cause dont il provient, par opposition à une « écoute visualisée ». Voir : Michel Chion, *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma, Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982, p.26

[343] *Ibid.*, p.48.

[344] B. Picon-Vallin, « Registres de présence de l'acteur en scène », in GD Farcy et R Prédal (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001, p. 240.

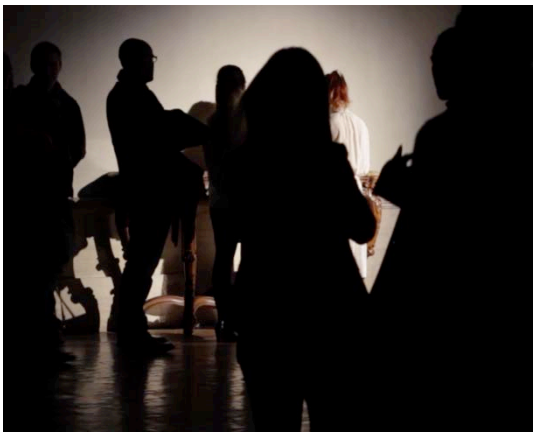


Figure 272 et 273 : *Conduit d'aération*, Rome. Rapprochement des auditeurs-spectateurs autour de Regina Demina faisant la lecture confidentielle de câbles wikileaks relatifs à la corruption Tunisienne. Vidéo accessible sur <lucilehaute.fr/conduitdaeration2.html> Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013.

qui aurait dû monter sur scène et prendre part au spectacle de ses propres funérailles, est absent. Il est le manque autour duquel se construit la représentation. « Une absence réelle irrémédiable qui ne permet pas la répétition et qu'on ne peut représenter avec un cercueil de théâtre ni avec une absence feinte[345]. » Dans cette mise en scène, la mort réelle de l'auteur, par un tragique hasard, rejoint et rompt avec la fiction. L'absence visible du corps de l'auteur-interprète a un impact réel sur le jeu de ceux qui restent, les acteurs. Un enregistrement vocal se substitue à l'absent, activé et actualisé par le jeu des corps en présence.

Notre travail autour d'un corps dont nous avons tenté d'inventer l'histoire n'est pas sans écho avec la pièce posthume de Tadeusz Kantor. Il s'agit de jouer avec la présence des corps sur l'espace orthonormé et visible mais aussi dans l'espace sonore, cette sphère acoustique qui, au-delà et en vertu de son caractère d'invisibilité, devient un élément scénographique essentiel. L'autre impalpable de l'installation-performance *Conduit d'aération* était la lumière. Le plan de feu, réalisé avec Marie-Luce Nadal, scénographe, a pleinement participé à tisser le montage spatial reliant les quatre *timeline* sonores à l'espace où se sont jouer plusieurs scénettes telle que la lecture confidentielle des câbles.

Incarner l'action plutôt que le personnage

Nous souhaitions que les séances d'exploration de l'installation performance jouent de modes de présence troubles. Ce trouble était relatif au statut de celui qui parle : le narrateur qui s'avère être un personnage, la comédienne ayant la voix de l'un des personnages et lisant un texte qu'elle n'est pas censée rencontrer, au sein de la fiction. Nous avons cherché des régimes d'incarnation incomplète. Comment rendre présents l'action tandis que le personnage sensément à l'origine du geste, lui, ne serait pas incarné ? Outre leurs rôles de médiation non verbale et d'énonciateur comme contrepoint du texte enregistré, les performers embrassaient enfin un troisième rôle consistant à mettre en corps des scénettes extraites de la fiction. Ceci a particulièrement opéré pour la scène du passage de la Sebha.

---

[345] E. Brunella, « Présence et absence : Kantor sur la scène », in Klunsinskas J. et Moser W. (dir.), *Esthétiques et recyclages culturels*, Ottawa, Presses universitaires d'Ottawa, 2004, p. 104.

Figure 274 : *Conduit d'aération*, Rome.
Passage de la Sebha de « Sonia » à « Mohamed ».
Vidéogrammes : Grégory Dassié, 2013.

Dans la fiction, Mohamed a reçu ce bijou de sa sœur qui elle-même l'a reçu de leur mère. Le bijou passe de mains en mains. Mohamed l'offrira à son tour à Marie. Dans l'installation-performance, au début de la séance, Sonia, la sœur de Mohamed, raconte cet épisode. À côté du haut-parleur d'où la voix de Sonia est émise, l'une des performers est assise, sous une douche de lumière. Un autre performer s'approche d'elle.

> Sonia ouvre sa main et lui tend une chaine avec des boucles argentées, ce chapelet que leur mère lui a donné juste avant de mourir, pour qu'elle trouve l'amour, un jour qu'elle serait grande. Sonia tend la Sebha à son frère, pour qu'il trouve l'amour à son tour, lui dit-elle et sourit.

Sur ces mots, la première performer s'est levée, a pris la main du second et y a glissé le bijou. Puis la douche de lumière s'est éteinte et chacun est lentement reparti dans une direction différente.

À un autre moment, nous entendions Marie décrire la scène où elle surprend Lia déposer un baiser dans le cou de Mohamed. De rage elle « le gifle ». Nous opérons un glissement : dans l'installation performance, « Marie » gifle « Lia » à la place de Mohamed. Si la comédienne Régina Demina incarne pleinement le personnage, par sa présence et ses mimiques, la Lia qui lui fait face – nous-même – n'a fait que prêter son visage à l'un des portraits floutés. Néanmoins, ce qui a été pleinement visible et audible est la gifle, claquement distinct ramenant dans l'espace réel une action de la fiction de façon d'autant plus efficace qu'elle était violente et fugitive.

Ce qui s'est joué n'était pas le surgissement des personnages. À l'exception de notre Marie, les performers ne leur ressemblaient pas. Souligner les mots enregistrés par une action jouée en direct permettait à nouveau d'ancrer la fiction dans l'espace physique de la séance. Il s'agissait d'induire un travail de la forme et des corps par la fiction. Cela se produisait par l'enchâssement des instances de la perception au cœur de l'action et par l'enchâssement des instances « formantes » de la fiction en train de s'énoncer, de s'opérer elles-mêmes dans l'espace. Cet espace était hybride, occupé par des performers et spectateurs, par des entités semblant tantôt directement issues de

Figure 275 : *Conduit d'aération*, Rome.
La gifle de Marie.
Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013.

l'histoire et tantôt participer du péri-texte, c'est-à-dire du cadre d'énonciation de l'histoire : une séance qui, là encore, relevait peut-être tout autant du spiritisme que du théâtre.

> La théâtralité, selon le philosophe Samuel Weber, est avant tout un clivage : entre le réel de ce qui se passe sur scène et la fiction qui entoure les actions / parole des acteurs ; entre une chose écrite / répétée et une chose jouée qui varie chaque fois. […] aller vers le théâtre, c'est s'éloigner d'un romantisme de l'immédiat, de la présence, pour aller vers des événements dont l'expérience est scindée par la fiction, diluée par la répétition, et qui me semblent de ce fait, beaucoup plus proches de la vie[346].

Réel et fiction se rejoignaient pour mieux ne pas coller l'un à l'autre dans ce type de scénette. Ce qui avait lieu n'était pas la fiction incarnée mais une histoire racontée à laquelle les corps agissant faisaient écho, un écho qui ne saurait être confondu avec son origine demeurant, elle, inaccessible. Nous rejoignions à nouveau des problématiques travaillées par Richard Schechner, quant bien même dans notre cas, les termes de « jeu » et de « rôle » semblent impropres.

> Jouer un rôle est perçu comme une activité parmi de nombreuses autres, qui comprennent l'économie, la logistique, l'accueil, les relations individuelles. Les acteurs ne sont pas perçus comme les figures magiques de l'histoire mais comme les figures qui jouent l'histoire[347].

Les scénettes ponctuelles faisaient image, le temps de leur mise en lumière. Puis, dès que la mise en lumière, qui avait aussi pour fonction de construire un cadre de représentation, s'arrêtait, les performers changeaient à nouveau de statut. L'installation-performance *Conduit d'aération* avait pour objet de réunir les conditions d'émergence d'une représentation tout en opérant en l'absence des choses : en l'absence d'une résolution de l'énigme, en l'absence du corps dont nous contions

---

[346] Julien Bismuth, cité dans Julie Pellegrin, *idem*.
[347] Richard Schechner, *performance*, *op. cit.*, p. 184.

Figure 276 : *Conduit d'aération*,
autre forme d'appel des fantômes : mise en
scène de la lecture privée, Le Cube, 2013.
Vidéogramme : Grégory Dassié.

l'histoire. Or c'est cela incarner, c'est « donnent chair en l'absence de la chose[348] » plutôt que donner corps. C'est le mystère que nous incarnions, tour à tour, non pas l'un ou l'autre des performers mais l'ensemble de l'installation-performance. Les corps en présence participaient à une cérémonie non religieuse relevant peut-être, ainsi que l'installation plastique du récit, d'une esthétique chrétienne.

> Le monde visible, celui où le Verbe avait daigné s'incarner et s'humilier, ce fût à la condition implicite de lui faire subir une perte, un dommage sacrificiel. Il fallait en quelque sorte "circonscrire" le monde visible, pouvoir l'inciser et le mettre en crise, en défaut, pouvoir lui donner la chance d'un miracle, d'un sacrement, d'une transfiguration. Ce qu'on nommera d'un mot essentiel à toute cette économie : une *conversion*. Il ne fallait rien de moins qu'une conversion, en effet, pour trouver dans le visible lui-même l'Autre du visible, à savoir l'indice visuel, le symptôme du divin[349].

La *conversion* est peut-être ce que nous ne cherchions justement pas à atteindre en travaillant à ces mises en corps d'actions sans incarnation de personnage. Les présences restaient celles de passeurs, d'intermédiaires vers la fiction tandis que celle-ci demeurait d'un autre registre. Les images que nous avons produites étaient de deux registres : celui, à nouveau, d'une cérémonie de spiritisme augmenté et celui, approprié par chaque auditeur-spectateur, des figures de l'histoire racontée.

> L'image de la présence, l'imaginaire qu'elle met en branle, dépasse en puissance la réalité de l'être et sa perception en acte.[350]

Les scénettes avaient pour ambition de permettre la rencontre de ces deux registres. L'installation-performance était le tombeau de Mohamed depuis l'intérieur duquel nous avons cherché à entendre sa voix mais n'avons fait que révéler l'architecture de l'évincement du sujet, celle-là même qui structure notre hyperfiction. L'installation performance tenait à la fois du tombeau et de l'oblitération du sujet.

---

[348] Marie-Jozé Mondzain, *L'image peut-elle luer*, Paris, Bayard,
[349] Georges Did-Huberman, *Devant l'image*, Paris, Les éditions de minuit, 1990, p. 39.
[350] Maurin F., « Performance et punctum », *op. cit.*, p. 213.

Figure 277 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée,
Le Cube.
Photographies : Carine Le Malet, 2013.

Mise en scène de la lecture privée

La version environnementale de notre hyperfiction n'a pas ensuite été reproduite. Nous avons été invités à présenter *Conduit d'aération* sous forme de performance dans des contextes de mise en scène plus modeste. Outre les questions liées au cadre de la performance (en quelle mesure une invitation, de part la salle et les contraintes techniques et matérielles qu'elle induit, influence-t-elle la forme proposée ?) cela a été l'occasion de réfléchir à une forme liée davantage au roman sur iPad.

Différences et répétition : de la forme exploratoire à la mise en scène linéaire

En nous ramenant à une mise en scène frontale, nous perdions l'aspect exploratoire et devions donner une forme linéaire à notre hyperfiction. Nous avons travaillé deux niveaux de fiction : l'histoire racontée et la façon de la raconter. Ce qui a été mis en scène, c'est un (ou d'autres fois deux) lecteur de l'hyperfiction sur tablette, découvrant l'interface qui était re-projetée derrière lui, à destination du public. Puis des éléments de la fiction se matérialisaient autour de lui, de façon ponctuelle et à nouveau sous forme de scénettes jouées. Nous anticipions alors sur deux phases de réception, l'une immersive et relative à l'histoire racontée, la seconde fondée sur une distanciation critique et relative à ce qui était mis en scène : la monstration du roman sur iPad.

Il s'agissait tout autant de raconter l'histoire de Mohamed que de faire une démonstration d'un cadre d'énonciation du récit, à savoir, le roman sur iPad. À travers ce cadre d'énonciation surgissait la fiction qui allait jusqu'à le déborder lorsque des personnages s'incarnaient pleinement sur scène. Un trouble s'instaurait par le redoublement d'actions représentées par les vidéos, par des actions jouées.

L'enjeu ici était de travailler les cadres de la performance. Le dispositif de mise en scène frontale et la linéarité prédéfinie et reproductible de la forme présentée nous a amené à nous questionner : s'agissait-il encore de performance ? La réponse serait positive suivant la définition qu'adopte Richard Schechner, qui emploie le verbe dans son sens transitif et élargit son cadre à l'ensemble du processus de la rencontre entre

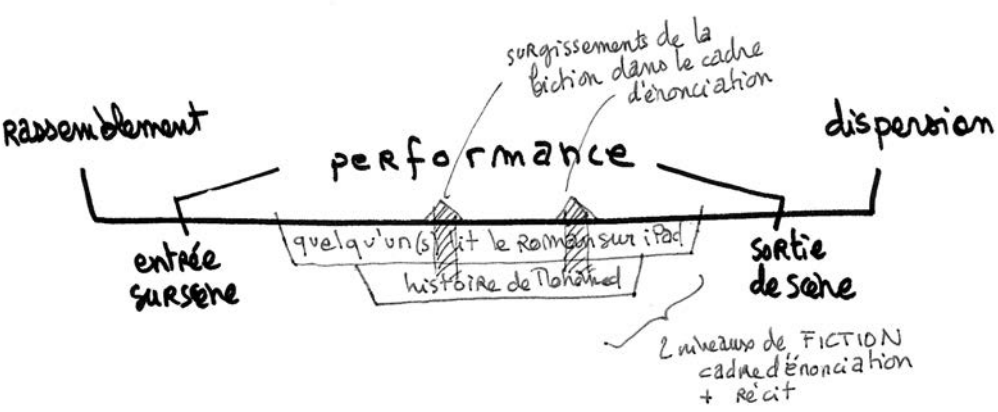


Figure 278 : cadres de la performance

« La structure performative élémentaire de la séquence rassemblement/performance/dispersion sous-tend et contient littéralement la structure dramatique » (R. Schechner, *performance*, p.93).

Pour les mises en scène de la lecture privée de *Conduit d'aération*, nous insérons à cette structure le double niveau de fiction, le cadre d'énonciation (la lecture du roman sur iPad) et le récit (l'histoire de Mohamed)) qui cadrent, à leur tour, les moments de surgissement du personnage (Marie et, à un moindre niveau, Mohamed).

un groupe d'individus officiant (les performers) et un groupe de témoins (les spectateurs).

> [La performance est une] constellation de tous les événements, la plupart passant inaperçus, qui se produisent parmi les interprètes et les spectateurs entre le moment où le premier spectateur entre dans l'espace de jeu […] et celui où le dernier spectateur sort[351].

La dimension reproductible voir répétitive n'est pas contradictoire dans sa conception de la performance.

> Les performances […] sont faites de comportements doublement encodés, de comportement restaurés, d'actions performées que les gens s'entraînent à exécuter, qu'ils pratiquent et répètent[352].

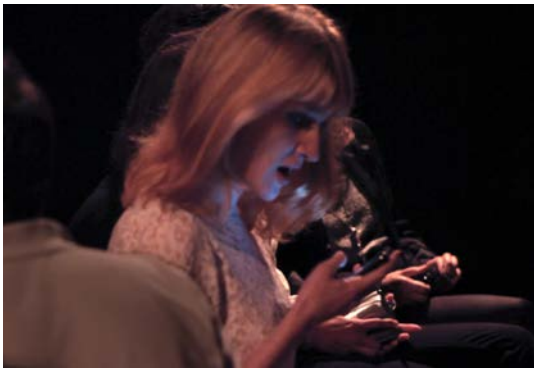
Il nous reste à définir dans quelle mesure cette performance relevait d'une dimension performantielle. Dans le sens qui nous importe, cette dimension est apportée par l'itération d'une forme anticipée, amorcée, travaillée par fragments, puis présentée pour la première fois entièrement à destination d'un public. En somme, même lorsque nous avons adopté une forme linéaire non participative, il y avait encore quelque chose de la démo de Lunenfeld[353]. Même lorsque notre fil conducteur était une bande vidéo, il y avait l'incertitude des actions jouées en temps réel, qui lui étaient attachées.

Le Cube, Issy-les Moulineaux, septembre 2013

La première version linéaire de *Conduit d'aération* à été présentée au Cube – Centre de création numérique (Issy-les-Moulineaux) et était annoncé comme une démo performé de notre roman sur iPad.

---

[351] Richard Scechner, *performance*, *op. cit.*, p.31.
[352] Richard Schechner, *Performance Studies : An Introduction*, London-New-York, Routledge, 2002, p.22
[353] Voir *infra* pp. 253-255 et pp. 331-333.



Figures 279, 280 et 281: *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, le Cube.

Scène du passage de la sebha de Mohamed à Marie. En arrière-plan, derrière les lecteurs, la projection vidéo montre un gros plan de la même scène jouée à Rome et intégrée dans la version du roman iPad utilisé pour cette version de la performance.

En bas : La comédienne Regina Demina lit le texte de Marie depuis une place dans le public avant de se lever et venir sur scène.

Vidéogrammes : Grégory Dassié, 2013

Deux lecteurs immobiles prenaient place sur scène. Ils devenaient les piliers de ce qui allait se jouer. Ils manipulaient chacun un iPad et derrière eux les pages du roman augmenté se succédaient : à gauche, le roman augmenté de visuels et animations, à droite, une version en langue anglaise réalisée pour le public de Electronic Literature Organization, à l'initiative de la soirée. Les voix des personnages se faisaient entendre : d'abord le critique, puis Sonia, puis Marie. Dans le public, la comédienne qui avait prêté sa voix à Marie commençait à redoubler l'enregistrement en calant chaque mot, chaque souffle sur celui qu'elle avait eu en studio. Petit à petit, sa voix, d'abord audible uniquement par ses voisins directs, prenait plus d'ampleur. Ce moment était encore plus artificiel que le simple enregistrement, produisait un écho métallique. Il en révélait et renversait l'artificialité parce qu'il posait l'inerte en modèle auquel le vivant se pliait. L'enregistrement devenait carcan[354], un carcan intime, au souffle prêt, auquel la comédienne devait se synchroniser.

Elle se levait ensuite. Marie était là. Marie allait sur la scène tandis que le texte décrit : c'est au parc Jean Paul II à Vanves, Marie prend le soleil. Mohamed le rejoignait. Mohamed qui n'existe pas était manifesté par un corps sans présence vêtu d'un sweater noir à capuche, un trou noir à côté de Marie qui rayonnait et attirait tous les regards. Une scénette était jouée : le passage de la Sebha. Cette scène orientait l'interprétation de l'histoire autour du chagrin d'amour. Marie se levait et s'en allait. Mohamed n'avait jamais été là.

Au Cube, nous avions pu jouer avec la lumière, sur le modèle de l'installation-performance de Rome. Elle avait une fonction de cadre temporel et spatial : une douche lumineuse indiquait aux spectateurs que quelque chose se passait puis que cela se terminait, que l'attention devait se déporter ailleurs. Au moment où Marie se levait pour quitter la scène, la lumière s'éteignait tandis que les deux lecteurs continuaient d'explorer le roman sur iPad jusqu'à la l'épilogue.

---

[354] La référence à la vidéo de Robert Filiou, *L'esclave* (1978) ne saurait être oubliée tant elle érige avec clarté le paradigme d'une image prenant le contrôle de son modèle.

Figure 282 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée, Bergen.
Pour cette version, Mohamed devient
lecteur de sa propre histoire.
Vidéogramme : Daniel Apollon, 2013.

L'épilogue était prononcé par Alexandra Saemmer qui prenait à son compte la parole du critique, ce personnage qui voulait être le narrateur mais aussi l'auteur de toute l'histoire : « Peu importe si j'ai monté cette histoire de toute pièce » dit-il. Ceci instaurait à nouveau le trouble quand au statut de celui qui parle. Le texte de l'épilogue était-il énoncé au nom des auteurs ou du narrateur-critique ? Dans le texte lui-même, tel qu'il pouvait être lu dans l'application, certains moments laissaient deviner que le critique pourrait être Mohamed lui-même. C'est précisément sur ces ambiguïtés que nous avons joué lors des performances. L'enchaînement de faits était fixé en amont, réduit à une énonciation de textes pour une durée de dix-sept minutes. En contrepoint de cette fixité, nous avons mis en place d'autres incertitudes.

Bergen Public Library, Norvège, décembre 2013

Pour l'invitation des *Ephemeral migration* à la Bergen Public Library, nous étions deux lectrices-performers, Alexandra Saemmer et nous-même, à présenter la mise en scène de la lecture privée de *Conduit d'aération*. Le fait que le public soit non francophone nous a invité à conserver le dispositif présenté au Cube et juxtaposer une version du roman augmentée de médias notamment vidéo à une version plus sommaire présentant le texte en anglais. Cette projection de la traduction était indispensable afin de donner prise à la narration.

Nous avons à nouveau joué avec les rôles et places. Alexandra Saemmer était à visage découvert tandis que nous portions le sweater noir à capuche de Mohamed. Nous proposions donc la situation de départ suivante : Mohamed lisant sa propre histoire. Initialement, nous sommes les lecteurs, face-à-face, manipulant chacun un iPad. Une autre fiction racontée vis-à-vis de ce qui est projeté, décrypté comme manipulé en direct par les lecteurs. C'est une fiction technique et le cadre de la performance. En lieu et place de notre comédienne, Alexandra se levait, jouait Marie. Le décalage, par rapport à Regina Demina qui minaudait et portait les « boucles blondes » du personnage ne permettait pas l'adéquation entre le personnage de la fiction et le corps en incarnant les faits et gestes. Pourtant une certaine attitude était manifeste et *quelque chose* de Marie était *là*.

Figure 283 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée, Bergen.
Alexandra Saemmer en une lectrice de
l'histoire de Mohamed.
Vidéogramme : Daniel Apollon, 2013.

Le jeu instauré ici avait été initié lors de l'installation-performance de Rome, en faisant appel tour à tour à des professionnels et à des non-professionnels. Il nous importait de mettre à l'épreuve l'incarnation du récit. Le statut de performer n'avait plus la dimension auratique des pionniers du domaine.

> Contrairement à toute une génération de performeurs pour lesquels la présence de l'artiste était indispensable, la réalisation peut être déléguée à des interprètes. Et lorsque l'artiste se met lui-même en scène, c'est là encore pour jouer un rôle.[355]

Mohamed à nouveau, était un trou noir. La capuche du sweater lui couvrait le visage. Après la scène du passage de la Sebha, 'Marie' s'en allait reprendre sa place de lectrice tandis que 'Mohamed' déplaçait de petits cadres présentant les portraits de Marie, Sonia, Lia et un cadre vide, lui-même, avant de retourner s'asseoir à son tour. Il s'agissait des mêmes cadres utilisés pour l'installation-performance de Rome. La prise de parole de la conclusion a été laissée à notre invitant, Scott Retberg. À nouveau, la question se posait de savoir qui parlait ? Le décryptage pour les personnes présentes de savoir qui est le narrateur du texte restait du même ordre que lors de la présentation du Cube : cet épilogue était-il énoncé par un personnage de la fiction ou bien s'agissait-il d'une notice des auteurs ?

Médiathèque François Mitterrand, Poitiers, juin 2014

Pour cette version, nous avons cherché à intégrer dans le cadre de la performance tous ses abords, incluant les entrées et sortie de scène. Si cette double question, comment est-ce que cela commence et comment est-ce que cela fini ?, avait été traité dans les installations-performance tout autant que dans les deux versions précédentes de la mise en scène de la lecture privée, elle a atteint à Poitiers un autre degré.

---

[355] Julie Pellegrin, « La performance comme espace d'énonciation », *in Artpress 2, Performances contemporaines 2*, op. cit., p. 94.

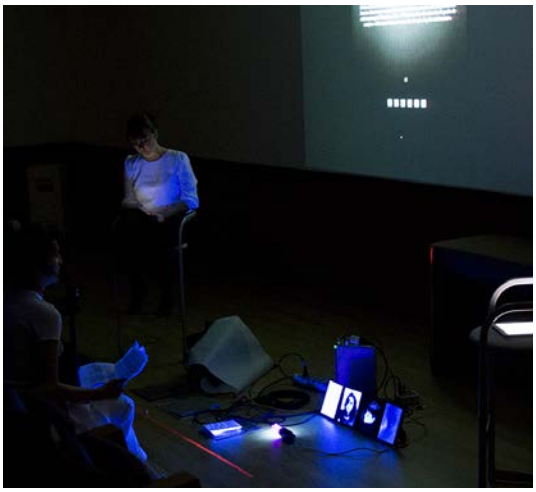


Figure 284 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée, Poitiers.
Ouverture par la lectrice et régie en pleine scène.

Figure 285 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée, Poitiers.
Scène du passage de la Sebha.

Photographies : Olivier Neuillé, 2014

La salle qui nous a accueillis présentait une scène très courte, plus adaptée à des conférences ou des projections qu'à d'autres types de représentations. Il en résultait que le sol de la scène n'était visible que pour les spectateurs assis aux trois premiers rangs. Sur cette scène nous avions disposé les éléments techniques nécessaires à la présentation : un ramassis de câbles ayant une lointaine familiarité formelle avec le strict tissage hypertextuel, un ordinateur renversé sur la tranche, une lampe (éteinte), une ampoule de lumière noire (allumée), les quatre portraits (Marie, Sonia, Lia et le cadre blanc de Mohamed). Deux tabourets hauts encadraient l'ensemble. Une haute estrade de taille réduite était placée en fond de scène pour isoler un second niveau de représentation, une scène dans la scène.

Lorsque le public entrait, Aurélie Herbet (lectrice), Regina Demina (Marie) et nous-même (Mohamed) étions déjà assis au premier rang. La lectrice s'est levée et a lancé la projection vidéo depuis l'ordinateur avant de prendre place sur l'un des tabourets hauts. C'était elle qui ouvrait l'espace d'énonciation en prenant place sur scène tout autant que par le geste concret de lancer la projection. Cinq minutes s'écoulaient durant lesquelles les voix du critique puis de Sonia se faisaient entendre, puis celle de Marie. Nous avons recréé un instant de trouble lorsque 'Marie' s'avérait être assise dans le public. Elle se levait et venait sur scène prendre place sur l'estrade qui devenait alors le parc Jean-Paul II à Vanves. Mohamed encapuchonné venait à son tour sur scène, allumait une lumière vive sur Marie – Mohamed l'invisible était-il aussi un régisseur ? Il lui offrait la Sebha qu'elle jetait dans son sac avant de se lever puis de prendre place sur le deuxième tabouret haut.

À compter de ce moment, la projection vidéo se jouait en diptyque entre les deux moitiés verticales de l'écran. Mohamed éteignait la lumière et plaçait les quatre portraits ainsi que l'ampoule de lumière noire allumée à l'endroit où Marie s'était allongée. Puis il s'asseyait par terre et disparaissait à nouveau pour tous les spectateurs qui n'étaient pas assis sur l'un des deux premiers rangs.

S'en suivait à nouveau un enchaînement linéaire jusqu'à l'épilogue. Mohamed enlevait le sweater et disparaissait alors totalement de la scène – si tant est qu'il ait été *là*. Les trois personnes sur scène énonçaient la conclusion en répétant certaines phrases à

Figure 286 : *Conduit d'aération*,
mise en scène de la lecture privée, Poitiers.
Marie devient à son tour une lectrice et la
projection vidéo joue maintenant sur les
deux parties de l'écran.
Photographie : Olivier Neuillé, 2014

tour de rôle comme un mantra (« Le 15 septembre 2011, le corps de Mohamed fut découvert dans un conduit d'aération menant au siège de la banque Chaabi, à Paris. ») puis en instaurant des variations (Marie : « Il va de soi que ce geste est un suicide », la lectrice : « Il va de soi que ce geste est un suicide que l'on peut supposer méticuleusement préparé », nous : « Il ne va pas de soi que ce geste est un suicide »), en complétant les phrases (Marie : « La soufflerie a asséché son corps », la lectrice : « les pompiers ont d'abord cru retrouver celui d'un vieillard », nous : « sa peau était craquelée, presque momifiée ») puis en reprenant ces différentes modalités d'énonciation collective jusqu'à la sentence finale : « Il importe peu de savoir si Ahardane a cherché à dire quelque chose, de même, il importe peu de savoir si j'ai monté cette histoire de toute pièces. Le véritable enjeu est de savoir ce qui reste » énoncée en chœur par un personnage, Marie, une lectrice, et par Mohamed qui n'existe pas et dont la place est occupée par les auteurs.

La performance comme cadre d'un invisible

Le projet *Conduit d'Aération* peut être abordé sous différents angles : du point de vue de son contenu narratif, de sa structure hypertextuelle, de son implémentation sous forme de livre numérique pour iPad ou d'epub (version en cours de réalisation non développée dans la thèse). Ce projet de recherche-création était en premier lieu une histoire non linéaire racontée par ses protagonistes et explorable selon différentes modalités. Pour chacune des versions, nous avons dû inventer non seulement une forme à offrir à la perception d'un public mais aussi des modes d'exploration de cette forme ainsi que les modes de collaborations entre les différentes personnes impliquées. Travailler avec des dispositifs techniques complexes, en particulier dans le domaine des technologies numériques et des arts vivants, nous a invités à interroger le dispositif « méta » qui a présidé à la présentation publique de l'œuvre ou à ses étapes de réalisation. Il s'est agit, à chaque étape, de jouer avec les cadres : cadre narratif, cadre d'énonciation du récit, cadre technique de création, cadre institutionnel de présentation.

Richard Schechner a travaillé à intégrer dans le cadre de la performance les bords du cadre, c'est à dire : à la fois penser la transition entre ce qui est performance et ce qui

Figure 287 : Xavier Leroy, *Low Pieces*, 2009-2011
Suite de paysages chorégraphiques jouant sur la perception des corps et de groupes de corps animés de mouvements suggérant tour à tour les domaines animaux, mécaniques ou végétaux.

ne l'est pas, mais aussi tenter de la faire déborder. La performance (en l'occurrence, théâtrale) n'a pas lieu uniquement sur la scène.

> Il est difficile de parvenir à une définition de la « performance », car les frontières qui la séparent d'un côté du théâtre et d'un autre côté de la vie courante sont arbitraires. Par exemple, à Vancouver, le TGP a donné deux représentations « en temps réel » de *Commune*, dans lesquelles le public était invité à arriver au théâtre à la même heure que les interprètes. Une douzaine de spectateurs sont venus à 18h, ont regardé le Group faire le ménage, installer les accessoires, se changer, s'échauffer, ouvrir la caisse, faire entrer le public à l'heure habituelle, jouer la pièce en présence de spectateurs, se changer, faire le ménage, fermer le théâtre. Deux performances différentes ont eu lieu simultanément : celle à laquelle a assisté le public « en temps réel » et celle à laquelle a pris part le public « habituel ». Pour le public « en temps réel », le public « habituel » faisait partie du théâtre, au même titre qu'un certain nombre d'événements qui ne faisaient normalement pas partie du spectacle. [356]

Ce qui se joue est la construction d'un regard. Le public « en temps réel » voit entrer dans le cadre de représentation qui leur est proposé, de 18h à la fermeture du théâtre, le public « habituel ». Ce à quoi ils ont pu assister également était le changement de statut des comédiens, entre le moment où ils mettent en place le cadre de la représentation (ménage, accueil) et celui où ils y incarnaient un rôle. Xavier Leroy propose une mise en exergue de la capacité de performers (ici, des danseurs) à faire image avec la série des *Low pieces*. En encadrant les différents tableaux (suggérant tour à tour des images de meute de lions, d'anémones de mer et des soubresauts électroniques indistincts) par deux périodes de cinq minutes de discussion ouverte entre les performers et le public, Xavier Leroy posait d'abord les corps qu'il allait donner à voir en tant que sujets. La déshumanisation des corps mis en scène était encadrée par deux transitions-seuils qui reposaient sur la participation du public. Lorsque celui-ci invectivait (« On n'a pas payé pour ça ! »), il reconnaissait, ce faisant,

---

[356] Richard Schechner, *performance*, *op. cit.* p. 48.

Figure 288 : *Conduit d'aération*, invoquer les fantômes : mise en scène de la lecture privée, Le Cube, 2013. Vidéogramme : Grégory Dassié.

les destinataires de sa récrimination en tant qu'interlocuteurs. Entre les deux transitions-seuils, l'enchaînement des tableaux rapprochait les corps mouvants des différents régimes (animal, végétal, mécanique), superposant aux corps humains des images relevant d'autres régimes.

Ce qui se pose est la question de la construction-déconstruction d'une représentation, et plus précisément, de la représentation d'un sujet. Cette construction autour d'un vide dans les plateformes simulées (d'abord, il n'y a pas de corps) était d'ordre sémiologique et chargée d'une dimension fictionnelle. D'autre part, il s'est agit de participer à la construction d'un sujet de fiction littéraire (d'abord, il y a un corps mort). Mais ces deux types de construction opèrent autour d'un manque : le *Il n'y a personne* autour duquel le maquillage, tel que l'analyse Baudrillard, vient construire *une* personne. Quelque chose n'est pas là que l'on a cherché à rendre perceptible. Mohamed était cet autre qui n'a pas de lieu et à qui nous donnions lieu : un être hors de soi.

Conclusion

Cette thèse a eu pour objet de rendre compte non seulement des problématiques relatives aux rapports de la performance aux dispositifs numériques mais aussi d'un parcours singulier mû par ces questionnements. Comment faire performance au sein d'un espace programmé ou d'un dispositif numérique ? Y a-t-il encore performance si les performers ne sont plus le centre de l'attention mais les médiateurs – éventuellement non verbaux – d'une installation participative ? Quel type de performance est à l'œuvre dans une lecture scénographiée et répétée ? Telles sont les principales questions qui ont guidé la recherche. Les performances, installations et le roman-application *Conduit d'aération* pour *iPad* ont eu pour objet d'étudier la dimension performative pouvant surgir pendant leur exploration. Chacune des pièces réalisées révèle la pluralité des cadres d'appartenance auxquels elle participe simultanément : scénographie, fiction, règle ludique, dispositif interactif. Même lorsque des formes qui ont été réalisées n'étaient plus à performer mais à explorer, il s'est agi de rechercher les limites de la performance, les cadres favorisant son surgissement, ses modalités et ses participants.

Ces cadres ont adopté différentes formes : du dispositif technique complexe pour *Disorder Screen Control* jusqu'à la simple partition pour *Le toucher de l'avatar* à La Serre de Saint-Étienne. Dans le premier cas, performer revenait à occuper une place au sein de ce dispositif, d'en faire la démonstration. Des intentions mises en puissance et matérialisées par le dispositif technique étaient actualisées par la performance. La situation résultait de la rencontre entre ces intentions et les actions de participants. Ces actions ont débordé l'anticipation que nous avions pu en faire. Ce n'est peut-être que dans ce débordement qu'il y a pleinement eu performance. Dans le second cas, il s'est agi de réunir les conditions pouvant permettre un surgissement à travers les corps des performers, dans un enjeu de transmission d'un savoir incarné, acquis pendant *Disorder Screen Control*. Il s'agissait pour ainsi dire de performance déléguée, à laquelle nous ne prenions pas part nous-même. Dans un premier temps, une

méthodologie a dû être construite pour accompagner le travail du groupe des six performers jusqu'à ce qu'ils atteignent un état de corps spécifique, le plus proche possible de celui atteint en incarnant les espionnes de *Disorder Screen Control*. Cette méthode a été répétée et personnalisée jusqu'à ce que chaque performer ne la vive plus comme une contrainte externe à laquelle il devait se plier mais la fasse sienne et l'incarne pleinement. L'enjeu était de faire image : d'actualiser un devenir-avatar par un ensemble d'attitudes et de démarches. Le résultat de ce travail a été présenté publiquement dans un second temps, pour prendre acte de la transmission d'une connaissance incarnée de l'avatar. Les six performers restituaient des images d'avatars incarnées et mouvantes. Le motif de l'avatar avait été approché par les dessins de la série *Le toucher de l'avatar*. Ces dessins ont présidé à la composition des photographies réalisées avec le photographe Laurent Hini. Lors des séances en studio, l'enjeu était aussi d'atteindre un devenir-image, cette fois-ci figé. Nous avions identifié la scénographie (l'éclairage et le fond) comme cadre externe et le désir d'incarner ce dessin partition comme principe actif de l'événement. Nous avons nommé *performance* le moment où l'image a surgi et a été saisie par l'appareil. Cette performance était une expérience vécue en première personne par le modèle et échappait à tout autre témoin. L'image était saisie. Le devenir-image actualisé par le modèle était une sorte de performance invisible.

Nous sommes arrivée à un constat : la performance s'inscrit bien dans des cadres temporels et spatiaux que nous avons nommés « environnements mixtes » ; elle surgit pourtant toujours *à côté* de là où elle a été anticipée. La performance rencontre des installations participatives et des espaces programmés au sens où elle les déborde. En témoigne, pendant *Diorder Screen Control*, la consigne donnée par un participant inconnu depuis la plateforme *Second Life* : « Touchez les gens de votre main en déambulant » qui, ce faisant, a cristallisé les enjeux autour desquels travaillait la série de dessins et photographies, *Le toucher de l'avatar*, amorcée deux ans plus tôt. Ce *Toucher de l'avatar* a eu lieu au cœur d'un champ de tensions entre différents dispositifs intentionnels (la salle de concert, la soirée *Discontrol Party*, la plateforme *Second Life*, le système de *chat* et de télétransmission vidéo). Cet emboîtement a été parachevé par cette consigne qui, elle, n'avait pas été anticipée.

La transversalité des approches ainsi que l'interdisciplinarité des équipes de conception et de réalisation ont renforcé la singularité des projets. Les collaborations ont enrichi les projets. Pour le cas de l'hyperfiction *Conduit d'Aération*, l'auteur hypertexte a insisté sur la nécessité d'une re-narrativisation. La performer a mis en avant la puissance d'incarnation de la voix ou des comédiens. La scénographe a insisté sur le rôle de la lumière dans le montage spatial. Il s'est agit, à chaque étape, de jouer avec les cadres : cadre narratif, cadre d'énonciation du récit, cadre technique de création, cadre institutionnel de présentation. Chercher les collaborateurs, les moyens et les contextes propices à la création est devenu indispensable lorsque les recherches plastiques ont atteint une certaine ampleur. En tant que cadre extérieur, le contexte institutionnel est devenu tout aussi important que la structuration de la chose-même. Dans la conception et réalisation d'environnements mixtes, l'enjeu est de concevoir un événement qui dépasse le déroulement anticipé. Concevoir une performance, c'est réunir les conditions de la possibilité d'un surgissement. Ces conditions sont autant de modalités d'ordre technique et scénographiques. Ce sont des modalités maîtrisables et anticipées, travaillées, affinées, itération après itération. En s'actualisant, la performance devient rétroactivement possible au sein de son contexte de réalisation. Celui-ci peut alors être qualifié de cadre de la performance.

Les performances et installations-performances du projet *Conduit d'aération* ont tout particulièrement joué sur ce registre. Qu'est-ce qu'un performer qui, sous une douche de lumière, mime tout à coup des actions par ailleurs décrites par un personnage du récit. Le performer ne ressemble en rien au personnage censé réaliser ces actions. Puis il quitte la zone éclairée et s'en va ailleurs sans mot dire. Est-ce qu'il fait image ? Est-ce qu'il accompagne ou bien empêche les spectateurs qui entendent l'histoire de se créer leurs propres images, comme le feraient les lecteurs d'un livre ? Nous avons expérimenté différentes modalités d'incarnation d'éléments d'une fiction. À d'autres moments, les performers ont eu le rôle d'incarner le péritexte, ce qui entoure le récit plutôt que des éléments du récit. Ils sont devenus les agents du cadre d'énonciation cérémoniel voire spirite et dont l'enjeu était de permettre au récit d'être énoncé et entendu. Pour étudier les installations-performances au sein du projet *Conduit d'aération*, dont l'enjeu était la transposition dans l'espace des potentiels d'action de l'hypertexte, nous avons aussi réalisé des pièces ne relevant pas de la performance, à

commencer par un roman pour *iPad*. Réunissant l'ensemble des textes de l'hyperfiction dans sa version finale, celui-ci a été le témoin pour les versions installations et performances de l'hyperfiction. Chaque présentation publique est venue piocher des extraits de l'hyperfiction pour construire une version respectant les dimensions fragmentaires et non linéaires du récit. L'ampleur de l'histoire qui a été racontée lors des présentations publiques était réduite par rapport à celle du roman. Il a donné lieu à des problématiques plastiques spécifiques relatives au rapport entre le texte et les médias additionnels, ou le choix crucial de l'activation de l'hyperlien placé dans un texte. Comment exploiter la spécificité pluri-médias de la tablette, sans concurrencer voire empêcher la lecture profonde qui est le type de pratique associée au roman ? D'autres questions émergeantes, relatives à l'édition de textes sur supports numériques, nous invitent à pousser plus avant nos recherches dans ce domaine. Nous réalisons actuellement la version ePub3 pour liseuses et pour tous les types de tablettes. N'ayant pas été achevée avant la rédaction de la thèse, nous ne l'avons pas évoquée. Pour la Commission européenne, ce format ouvert (c'est-à-dire non propriétaire) est le format de référence pour l'édition numérique. Nous avons peu abordé les questions politiques et économiques soulevées par le fait de porter ce travail sur un support propriétaire. L'*iPad* en est l'illustration : il ouvre autant de possibles relatifs aux expérimentations plastiques qu'il ferme de portes vis-à-vis de la diffusion et pérennisation des créations. Ces questions portent sur un nouveau terrain, celui du design et de l'industrie de l'édition numérique, la question de l'autorité d'un outil ou dispositif vis-à-vis de son contenu. Ces recherches pourraient être menées plus avant notamment l'édition de cette thèse qui souffre de l'absence des documents vidéo et sonores. En effet, pour des formes vivantes ou non pérennes dont les dimensions temporelles et spatiales sont étendues, il semble particulièrement pertinent de pouvoir augmenter un essai ou une thèse de médias temporels (vidéo, son) ou tridimensionnels (maquette 3D). Leurs spécificités liées notamment aux modes d'explorations qu'elles induisaient pourraient trouver dans ce type de documents un écho favorable. Outre les questions de documentation et de transmission de ces formes éphémères, nous avons également cherché à rendre compte des itérations, analyses, ajustements et nouvelles itérations des projets. Là encore, des médiums non-retranscriptibles sur papier auraient pu accompagner la documentation présente.

Afin de permettre la restitution des différentes explorations, nous avons donné une large place aux documents de travail et iconographiques. Les schémas d'idées ou d'installations ont été autant d'étapes de recherches et de ces mises en formes graphiques de la pensée. En tant que plasticienne, notre recherche s'est exprimée d'abord en formes, dessins et autres schémas, précédant toute autre étape de concrétisation. Le dessin a présidé et accompagné la formation des idées, avant la mise en mots, avant la mise en espace. La performance comme le dessin – du moins tel que nous le pratiquons – rendent perceptibles leurs étapes de réalisation. Au contraire, le roman augmenté sur support numérique est une forme exploratoire dont l'état final est amputé de toute origine de production et dont le processus de réalisation est indéchiffrable si ce n'est par un expert. Est-ce le propre du médium de présenter tout document réalisé nativement avec des outils numériques comme équivalent à tout autre préexistant ou à venir ? Autrement dit d'aplatir (ou de produire l'illusion d'un aplatissement) les distinctions entre le possible et l'actuel ? Une production numérique est donnée dans l'évidence de son existence et laisse à son spectateur le soin d'en démêler le sens et l'usage. La conception aura dû être d'autant plus précise et anticiper les actions possibles du spectateur-explorateur. Au contraire, la performance, comme le dessin, se donne en tant que forme en gestation plutôt que forme finalisée, avec ses imperfections et ses accidents. Ces accidents, lorsqu'ils surviennent dans le numérique, sont le plus souvent la mise en échec d'une proposition. Serait-ce que faire performance avec le numérique, c'est travailler avec ses promesses non tenues ? Les seules formes certaines seraient-elles celles qui précèdent ou documentent l'exploration d'environnements mixtes ? Performer les environnements mixtes, c'est apporter de l'incertain dans ce qui a été prévu et mis en puissance dans l'espace de la performance. C'est mettre l'espace programmé à l'épreuve du temps et des corps (ceux des performers et ceux du public). C'est actualiser ce programme en y apportant de développements imprévus.

Bibliographie

Arts participatifs, arts numériques, arts médiatiques, design d'interaction

Ouvrages

Bishop Claire, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, London, Verso, 2012.

Bianchini Samuel, *Audience Works*, 2 volumes, Paris, mfc-michèle didier, 2013.

Bourriaud Nicolas, *L'esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du Réel, 1998.

Bureaud Annick, Magnan Nathalie (dir.), *Connexions, art réseaux média*, Paris, éditions de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002.

Cormerais Franck (dir.), *Poétique(s) du numérique*, Montpelliers, L'entretemps, 2008.

Cormerais Franck (dir.), *Poétique(s) du numérique 2*, Lavérune, L'entretemps, 2013.

Couchot Edmond, Hillaire Norbert, *L'art numérique, Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion 2003.

Delprat Étienne, *Système DIY, Faire soi-même à l'ère du 2.0*, Paris, Éditions Alternative, 2013.

During Élie, Jeanpierre Laurent, Kihm Christophe, Zabunyan Dork (dir.), *In actu, De l'expérimental dans l'art*, Dijon, les presses du réel, 2009.

Francastel Pierre, *Art et technique aux XIXe et XXe siècles*, Paris, Minuit, 1956.

Frieling R., Groys B., Atkins R., Manovich Lev, *The Art of Participation: 1950 to Now*, catalogue, San Francisco Museum of Modern Art et New York & London, Thames and Hudson, 2008.

Froumentraux Jean-Paul, *Artistes de laboratoire, recherche et création à l'ère numérique*, Paris, Hermann, 2011.

Herrmann Gauthier, Reymond Fabrice et Vallos Fabien (dir.), *Art conceptuel, une anthologie*, Paris, Éditions MIX, 2008.

Jauss Hans-Robert, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, 2010.

Lartigaud David-Olivier (dir.), *Art++*, Orléans, éditions HYX, 2011.

Lunenfeld Peter, *Snap to Grid : A user's Guide to Digital Arts, Media and Culture*, Cambridge, MIT Press, Cambridge, 2000.

Maza Monique et Saemmer Alexandra (dir.), *E-Formes 2, Au risque du jeu*, Saint Etienne, Publications de l'Université de Saint Etienne, 2011.

McLuhan Marshal, *Pour comprendre les média*, (1964) Paris, Seuil, Coll. Points, 1968.

Mitchell William J., *Me ++, The Cyborg Self ans the Networked City*, Cambridge, MIT Press, 2003.

Moindrot Isabelle et Shin Sangkyu, *Transhumanités, Fictions, forms et usages de l'humain dans les arts contemporains*, Paris, L'harmattan, 2013.

Moulon Dominique, *Art contemporain et nouveaux medias*, Paris, Scala, 2011.

Popper Frank, *L'art à l'age électronique*, trad. Par Frank Straschitz, Paris, Hazan, 1993.

Saleh Imad &alt. (dir.), *Pratiques et usages numériques*, H2PTM'13, Paris, Hermès-Lavoisier, 2013.

Shields, Rob (dir.), *Cultures of Internet: Virtual Spaces, Real Histories, Living Bodies*, London, SAGE Publications Ltd, 1996.

Articles

Amato Etienne-Armand, Weissberg Jean-Louis. « Le corps à l'épreuve de l'interactivité : interface, narrativité, gestualité » dans *Anomalie digital art*, n°3, 2003.

Ascott Roy, « Y a-t-il de l'amour dans l'étreinte télématique ? », *Art Journal*, Automne, 1990 et trad. par Marie-Hélène Dumas dans Bureaud Annick, Magnan Nathalie (dir.), *Connexions, art réseaux média*, Paris, éditions de l'École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2002.

Bianchini Samuel, « Œuvre variable, configurer, conditionner, programmer l'image », dans lartigaud David-Olivier (dir.), *Art++*, Orléans, Éditions HYX, 2011.

Bianchini Samuel, « L'interface-conscience comme modèle », dans Carlut Christiane (dir.), *Copyright – copywrong*, Nantes, Éditions MeMo, 2003.

Bianchini Samuel et Labrune Jean-Baptiste, « Playgame, jouer sans fins ? », dans Monique Maza et Alexandra Saemmer (dir.), *E-Formes 2, Au risque du jeu*, Saint Etienne, Publications de l'Université de Saint Etienne, 2011.

Couchot Edmond, « De la représentation à la simulation, évolution des techniques et des arts de la figuration » dans *Culture technique*, n°22, Paris, éditions du Centre de Recherche sur la Culture Technique, 1991 <http://documents.irevues.inist.fr/handle/2042/29805>.

Dajez Frédéric. « La figure interfacée : À propos de l'Odyssée d'Abe » dans Barboza Pierre, Weissberg Jean-Louis (dir.), *L'image actée : scénarisation numériques, parcours du séminaire l'action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, collect. Champs visuels, 2006.

Duguet Anne-Marie, « Question de l'art », dans *Actualité du virtuel*, CD-Rom, Paris, Ed. du Centre Pompidou, 1996.

Gibson James J., « The Theory of Affordances », *Perceiving, Acting, and Knowing*, éd. R. Shaw et J. Bransford, Hillsdale, Lawrence Erlbaum, 1977.

Gibson James J. « Notes on affordances. Reasons for realism » dans Reed Edward S., Jones Rebecca, *Selected Essays of James J. Gibson*, London, Lawrence Erlbaum Associates, 1982.

Haute Lucile, « Téléperformance : étude d'un champ artistique hybride », dans Cormerais Franck (dir.), *Poétique(s) du numérique 2*, Lavérune, L'entretemps, 2013.

Haute Lucile, « Téléperformance : Métamorphoses de la performance artistique par les technologies info-communicationnelles », dans Kamga Rachel (dir.), *Mobilité virtuelle*, Paris, Europia, 2010.

Lunenfeld Peter, « Demo or Die », publié dans la mailing liste *nettime* le 30 juillet 1998 <www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9807/msg00085.html> et trad. par Marie-Hélène Dumas, dans Bureaud Annick, Magnant Nathalie (dir.), *Connexions, art réseau media*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts, 2002.

Nova Nicolas, Labrune Jean-Baptiste, « Des nouvelles formes d'interactions ludiques », dans BEAU Frank (dir.) *Culture d'Univers, Jeux en réseau, mondes virtuels, le nouvel âge de la société numérique*, Limoges, FYP Editions, 2007.

Revues

Artpress 2 n°12, « Arts technologiques, Conservation et restauration », Paris, février/mars/avril 2009.

Artpress 2 n°29, « L'art dans le tout numérique », Paris, mai/juin/juillet 2013.

Figures de l'art n° 26, Andrieu Bernard (dir.), « *Arts immersifs, dispositifs et experiences* », Pau, Presses de l'Université de Pau et des pays de l'Adour, 2014.

Les cahiers européens de l'imaginaire n°3, « Techno magie », Paris, CNRS Édition, février 2011.

mcd-Musiques et Cultures Digitales hors série n°3, « 15 ans de création artistique sur internet », Paris, septembre 2009.

mcd-Musiques et Cultures Digitales hors série n°4, « Live A/V, Performances audiovisuelles », Paris, mars 2010.

mcd-Musiques et Cultures Digitales hors série n°6, « Internet des objets », Paris, janvier 2011.

mcd-Musiques et Cultures Digitales n°69, « net art », Paris, décembre/janvier/février 2013.

Traverses n°44-45, « Machines virtuelles », Paris, Revue du Centre de Création Industrielle, Centre Georges Pompidou, 1988.

Corps, représentations du corps, pratiques corporelles, cognition

Ouvrages

Andrieu Bernard, Berthoz Alain (dir.), *Le corps en acte : Centenaire Maurice Merleau Ponty*, Nancy, Presses Universitaires de Nancy, 2011.

Andrieu Bernard, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011.

Anzieu Didier, *Le Moi peau*, Paris, Dunod, 1995.

Berthoz Alain, *Le sens du mouvement*, Paris, Odile Jacob, 1997.

Butler Judith, *Ces corps qui comptent, de la matérialité et des limites discursives du « sexe »*, trad. par Charlotte Nordmann, 1993 et Paris, Amsterdam, 2009.

Butler Judith, *Le récit de soi*, trad. par Bruno Ambroise et Valérie Aucouturier, 2005 et Paris, PUF, 2007.

Corbin Alain (dir.), *Histoire du Corps*, Volume 2 – « De la Révolution à la Grande Guerre », Paris, Édition du Seuil, 2005.

Courtine Jean-Jacques (dir.). *Histoire du Corps*, Volume 3 – « Les mutations du regard. Le XXe siècle », Paris, Édition du Seuil, 2006.

Foucault Michel, *Le corps utopique, les hétérotopies*, Paris, Nouvelles éditions Lignes, 2009.

Jeudy Henri-Pierre, *Le corps comme objet d'art*, Paris, Armand-Colin, 1998.

Le Breton David, *L'adieu au corps*, Paris, Metailié, 1999.

Le Breton David, *Anthropologie du corps et modernité*, Paris, PUF, 1990.

Redeker Robert. *Le Sport est-il inhumain ?*, Paris, Editions Panama, 2008.

Schilder Paul, *L'image du corps*, trad. Par François Gantheret et Paule Truffert, 1950 et Paris, Gallimard, coll. tel, 1968.

Varella Francisco, Thompson Evan, Rosch Eléanor, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Paris, Seuil, 1999.

Vigarello Georges (dir.). *Histoire du Corps*, Volume 1 – « De la Renaissance aux Lumières », Paris, Édition du Seuil, 2005.

Articles

Laumond Jean-Paul, « Simplexité et Robotique : vers un génie de l'action encorporée. » dans Petit Jean-Louis, Berthoz Alain (dir.), *Simplexité et Complexité*, Paris, Odile Jacob, 2013.

Legrand Dorothée, « The bodily self : the sensori-motor roots of pre-reflective self-consciousness », dans *Phenomenology and Cognitive Sciences*, n°5, 2006.

Hayles N. Katherine, « Hyper and deep attention: the generational divide in cognitive modes », *Profession* 13, 2007.

Revues

Quasimodo n°5, « Art à contre corps », Montpellier, Printemps 1998.

Quasimodo n°7, « Modifications corporelles », Montpellier, Printemps 2003.

Cybernétique

Ouvrages

Lafontaine Céline, *L'Empire cybernétique, des machines à penser à la pensée machine*, Paris, Seuil 2004.

Teilhard de Chardin Pierre, *L'activation de l'énergie*, Paris, Seuil, 1963.
Triclot Mathieu, *Le moment cybernétique, la construction de la notion d'information*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, 2008.
Wiener Norbert, *Sur quelques points de collision entre la cybernétique et la religion. God & Golem Inc.*, Cambridge, MIT Press, 1964, et trad. G. Scholem, Nîmes, Éditions de l'Éclat, 2000.
Wiener Norbert, *The Human Use of Human Beings, Cybernetics and Society*, Londres, Eyre and Spottiswoode, 1950.

Rapports

Nora Simon et Minc Alain, *L'information de la société, rapport à M. le Président de la république*, Paris, La Documentation française, 1978.

Articles

Riva Giuseppe et Galimberti Carlo, « The psychology of Cyberspace : a socio-cognitive framework to computer-mediate communication », dans *Journal New Ideas in Psychology*, 15 (2), Elsevier Science Ltd, 1997.

Dessin, peinture

Ouvrages

Alberti, *De Pictura*, 1435 et trad. par Jean-Louis Scheffer, Paris, Macula Dédale, 1992.
Bellmer Hans, *Petite anatomie de l'image*, 1957 et Paris, Allia, 2002.
Caraës Marie-Haude et Marchand-Zanartu Nicole. *Images de Pensée*, Paris, Éditions de la Réunion des musées nationaux, 2011.
Deleuze Gilles, *Francis Bacon, Logique de la sensation*, Paris, Seuil, 2002 (La différence, 1981)
Dexter Emma, *Vitamine D*, Paris, Phaidon, 2006.
Deligny Fernand, Alvarez de Toledo Sandra et Bertrand Ogilvie, *Cartes et lignes d'erre, Traces du réseau de Fernand Deligny 1969 – 1979*, Paris, L'arachnéen, 2013.
Dürer Albrecht, de *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit*, (imprimé en 1525, éditions française : *Les quatres livres de Albrecht Dürer*, trad. par Loys Meigret, Paris, édition de Charles Perier, 1557). Version numérisée accessible sur Galica <http://bibliotheque-numerique.inha.fr/collection/4850-les-quatre-livres-d-albert-durer/>
Harmon Katharine, *You are Here, Personal Geographies and Other Maps of Imagination*, New York, Princeton Architectural Press, 2004.
Harmon Katharine, *The Map as Art, Contemporary artists explore cartography*, New York, Princeton Architectural Press, 2009.
Kubin Alfred, *Le travail du dessinateur*, 1973 et Paris, Allia, 1999, 2007.
Rattemeyer Christian, *Vitamine D2*, Paris, Phaidon, 2013.
Sylverster David, *Entretiens avec Francis Bacon*, Genève, Skira, 2005.

Articles

Vandecasteele Eric, « Peinture et absence », dans *L'absence*, actes des XIIe journées de formation et de perfectionnement des psychologues, Canteleu, éditions ANPASE, 1990

Catalogues et monographies

Basquiat Jean Michel, *Basquiat*, Milan, Charta, 1999.
De La Beaumelle Agnès (dir.). *Hans Bellmer, Anatomie du désir*, Paris, Édition Gallimard/Centre Pompidou, Paris, 2006.

Revues

Collection n°3, Paris, Les Belles Lettres, 2012.
Cursif n°1, Analogues, Arles, 2011.
Cursif n°2, Analogues, Arles, 2012.
Roven n°8, Paris, automne/hiver 2012-2013.
Roven n°9, « Le carnet de recherches », Paris, printemps/été 2013.
Roven n°10, « Dessin et performance », Paris, automne/hiver 2013-2014.

Espaces simulés, mondes virtuels, étude des jeux vidéo, avatars

Ouvrages

Amato Etienne-Armand, Pereny Etienne (dir.), *Les avatars jouables des mondes numériques*, Paris, Hermes-Lavoisier, 2013.
Andrieu Bernard, *Les avatars du corps, une hybridation somatechnique*, Montréal, Liber, 2011.
Barboza Pierre, Weissberg Jean-Louis (dir.), *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire l'action sur l'image*, Paris, L'Harmattan, coll. Champs visuels, 2006.
Boellstorff, Tom, *Coming of Age of Second Life : An Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press, 2010.
Burdea Grigore, Coiffet Philippe, *La réalité virtuelle*. Paris, Hermès Science Publications, 1993.
Cauquelin, Anne, *À l'angle des mondes possibles*, Paris, PUF, coll. Quadrige, Essais/Débats, 2010.
Coiffet Philippe, *Mondes imaginaires, les arcanes de la réalité virtuelle*. Paris, Hermès, 1995.
Cooper, Robbie, Dibbell Julian, *Alter Ego : avatars and their Creators*. Londres, Chris Boot, 2007.
Crang Mike, Crang Phil, May Jon (dir.). *Virtual Geographies : Bodies, Space and Relation*s. Londres, Routledge, 1999.
Damer Bruce, *Avatars ! Exploring and Building Virtual Worlds on the Internet*. Peachpit Press, 1998.
De Cayeux, Agnès, Guibert, Cécile (dir.), *Second Life, un monde possible*, Paris : Les Petits Matins, 2007.
Dodge Martin, Kitchin, Rob. *Atlas of Cyberspace*, Addison-Wesley, Pearson Education Ltd, 2001.
Fortin Tony, Mora Philippe et Tremel Laurent, *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'harmattan, 2005.
Fuchs Philippe, *Les interfaces de la réalité virtuelle*, AJIIMD, Paris, Presses de l'École des Mines, 1996.
Fuchs Philippe, Moreau Guillaume (dir.), *Le traité de la réalité virtuelle*, cinq volumes, Volume 1 – « L'homme et l'environnement virtuel » ; Volume 2 – « Interfaçage, immersion et interaction en environnement virtuel » ; Volume 3 – « Outils et modèles informatiques des environnements virtuels » ; Volume 4 – « Les applications de la réalité virtuelle » ; Volume 5 – « les humains virtuels ». Paris, Presses de l'Ecole des Mines, 2006 pour les volumes I à IV, 2009 pour le volume V.
Granger Gilles Gaston, *Le probable, le possible et le virtuel : essai sur le rôle du nonactuel dans la pensée objective*. Paris, Odile Jacob, 1995.
Heim Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford, New York, Oxford University Press, 1993.
Meadows Mark Stephen*, I, Avatar : The Culture and Consequences of Having a Second Life,* New Riders, 2007.
Musso Pierre (dir.), *Territoires et cyberespace en 2030*, La Documentation Française, 2008.

Queau Philippe, *Le virtuel, vertus et vertiges*. Champ Vallon : Milieux, 1993.
Roustan Mélanie, *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?*, L'harmattan, 2003.
Rymaszewski Michael, James AU, Wagner, Ondrejka, Cory [et al.]. *Second Life: The Official Guide*, New Jersey, John Wiley & Sons, Hoboken, 2006.
Taylor T.L., *Play Between Worlds : exploring online game culture*, Cambridge, MIT Press, 2006.
Tisseron Serge, Gravillon Isabelle, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris, Albin Michel, 2008.
Turkle Sherry. *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster, 1995.
Wagner James Au., *The Making of Second Life*. Harper Business, 2008.

Articles

Abruzzese Alberto, « La religion compréhensive d'*Avatar* », dans *Les cahiers européens de l'imaginaire* n°3, « Technomagie », Paris, CNRS Éditions, février 2011.
Auray Nicolas, « L'engagement des joueurs en ligne : éthnographie d'une sociabilité distanciée et restreinte » dans *Les Cahiers du numérique*, 2003/2, Vol. 4.
Auvray Malika, Fuchs, Philippe, « Perception, immersion et interactions sensorimotrices en environnement virtuel », dans *Intellectica*, 2007/1, 45.
Bardzell Shaowen et Jeffrey Bardzell, « Docile Avatars: Aesthetics, Experience, and Sexual Interaction in Second Life », dans Linden J. Ball, M. Angela Sasse, Corina Sas, Thomas C. Ormerod, Alan Dix, Peter Bagnall, and Tom McEwan (Editors), *People and Computers XXI – HCI… but not as we know it*, the British Computer Society, 2007.
Bell Mark W., « Toward a definition of "virtual worlds" », dans *Journal of Virtual Worlds Research*, juillet 2008, Vol.1, n°1. <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283>
Berry Vincent, « Les cadres de l'expérience virtuelle : analyse de l'activité ludique dans les MMO », dans *75e congrès de l'association francophone pour le savoir : Le jeu vidéo, un phénomène social massivement pratiqué ?*, Trois-Rivières, Québec, 8 mai 2007. <http://www.omnsh.org/spip.php?article145>
Boullier Dominique, « Les industries de l'attention : au-delà de la fidélisation et de l'opinion », *Réseaux*, 2009, n°154-2.
Boulos N. Kamel, Hetherington, Lee, Wheeler, Steve, « Second Life : An Overview of the Potential of 3-D Virtual Worlds in Medical and Health Education », dans *Health Information & Libraries Journal*, 2007, 24(4). <http://bit.ly/XBJEwb>
Boyd Danah, « Friendship. Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out » dans Ito, Mizuko, Baumer Sonja, Bittanti Matteo [et al.] (dir.), *Kids Living and Learning with New Media*, Cambridge, MA, London, England : The MIT Press, 2009.
Coussieu Wilfried, « Errances virtuelles », dans *Les cahiers européens de l'imaginaire* n°3, « Technomagie », Paris, CNRS Éditions, février 2011.
Davis Alanah, Murphy, John, Owens, Dawn [et al.], « Avatars, People, and Virtual Worlds : Foundations for Research in Metaverses », dans *Journal of the Association for Information Systems*, Vol.10, n°2, 2009.
Garnier François, Haute Lucile, « Virtual Gallery Weekend Berlin : An online shared spaces experimentation dedicated to Contemporary Art », dans Michael Gardner, Francois Garnier, Carlos Delgado Kloos (ed.), *Proceedings of 2nd European Immersive Education Summit Paris 2012*, Universidad Carlos III de Madrid, Departamento de Ingeniería Telemática, Madrid, Spain. <http://europe.immersiveeducation.org/node/99>
Haute Lucile, « Subjectivations de l'avatar : Bimbo, Rambo et alternatives », dans Itzhak Goldberg, *Lieu commun*, actes du colloque organisé 20-21 juin 2013, INHA, à paraître.
Morignat Valérie, « Avatars et mondes virtuels », dans *Adolescence*, n°69, 2009.
Perény Etienne, Amato Etienne-Armand, « L'heuristique de l'avatar : polarités et fondamentaux des hypermédias et des cybermédias » dans *Revue des Interactions Humaines Médiatisées*, Vol.11, n°1, 2010.
Pesce Mark, « The Panoptic Self, Keynote address for "Earth to Avatars" », 26 octobre 1996. <http://hyperreal.org/~mpesce/e2a.html>

Actes de colloques

Arsenault Dominic, Picard Martin, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », dans Actes du colloque, HomoLudens : *Le jeu vidéo: un phénomène social massivement pratiqué*. Congrès de l'ACFAS, 2008. <http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63>

Auray Nicolas, « Sosies et avatars dans les jeux : entre écriture et image. L'image-sosie : l'original et son double », Actes du 1er colloque international Icône-Image, 8-10 Juillet 2004 / ed. par Durand, Micheline, Gruau, Maurice, Py, Jacques [et al.], Les Trois P. Obsidiane, 2005. <http://ses.telecomparistech.fr/auray/02_publication.html>

Thèses

Amato Etienne-Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation, Du phénomène ludique aux avatars en réseau,* Thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, Université Paris 8, Vincennes, Saint-Denis, 2008. <http://www.omnsh.org/spip.php?article185>

Lelièvre Edwige, *Des jeux de rôle en ligne tridimensionnels aux jeux à réalité alternée : expérience esthétique, création et expérimentation,* Thèse de doctorat en Esthétique, Science et Technologie des Arts. 2012.

Lucas Jean-François, *De l'immersion à l'habiter dans les mondes virtuels. Le cas des villes dans Second Life*, Thèse de doctorat en Sociologie. Université Rennes 2, 2013.

Revues

Adolescence n°69, « Avatars et mondes virtuels », 2009.

Adolescence n° 79, « Fantasmes et réalités du virtuel », 2012.

Les cahiers européens de l'imaginaire n°3, « Technomagie », Paris, CNRS éditions, février 2011.

Romans

Gibson William, *Neuromancien*, Ace Books. 1984.

Stephenson Neal, *Le samouraï virtuel*, (*Snow Crash*) Bantam Books, 1992 et LGF, Livre de Poche, 2000.

Installation, pratiques de l'espace

Ouvrages

Alberganti Alain, *De l'art de l'installation, la spatialité immersive*, Paris, l'Harmattan, 2013.

Berque Augustin (dir.), *L'habiter dans sa poétique première*, Paris, Editions donner lieu, 2008.

Berque Augustin, *Écoumène, Introduction à l'étude des milieux humains*, Paris, Éditions Belin, 1987.

Boullier Dominique, *L'urbanité numérique : la troisième ville en 2100*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Cauquelin, Anne, *L'invention du paysage*, Paris, Plon, 1989, et Paris, PUF, coll. Quadrige, Essais/Débats, 2011.

De Radkowski, Georges-Hubert, *Anthropologie de l'habiter : vers le nomadisme*, Paris, PUF, 2002.

Ellgood Anne, *Vitamin 3D: New Perspectives in Sculpture and Installation*, London, Phaidon, 2009.

Lussault Michel, *L'homme spatial : la construction sociale de l'espace humain*, Paris, Les éditions du Seuil, 2007.

Maza Monique, *Les installations vidéo, « œuvres d'art »*, Paris, L'harmattan, 1998.

Perec Georges, *Espèces d'espaces*, Paris, Galilée, 1974, 2000.

Picon Antoine, *Smart cities*, Paris, Éditions B2, 2013.

Picon Antoine, *Culture numérique et architecture, une introduction*, Basel, éditions Birkhäuser GmbH, 2010.
Picon Antoine, *La ville, territoire des cyborgs*. Paris, les éditions de l'imprimeur, 1998.
Pirson Jean-François, *Pédagogies de l'espace – Workshops*, Fenêtre sur n°1, Bruxelles, 2011

Articles

Bourassa Renée, Edwards, Geoffrey, « La réalité mixte, les monde virtuels et la géomatique : de nouveaux enjeux », dans *Actes du colloque Géo-Congrès, Histoire de voir le monde*, Québec, 2007.
Collot Michel, « Paysage et pensée selon la phénoménologie » in *Donner lieu au monde : la poétique de l'habiter*, actes du colloque de Cerisy-la-Salle, Augustin Berque, Alesia de Biase, Philippe Bonnin (dir.), Paris, Editions Donner Lieu, 2012.
Godin Charles, « Installation » dans *Dictionnaire de philosophie*, Paris, Ed. Fayard/Editions du Temps, 2004.
Lejeune Françoise, « Corps à corps œuvre-public », in *Revue Proteus – Cahiers des théories de l'art, n°4 : la place de l'esthétiques en philosophie de l'art*, numéro coordonné par Bruno Trentini, octobre 2012 <http://www.revue-proteus.com/parus.html>
Lussault Michel. « Habiter, du lieu au monde : Réflexions géographiques sur l'habitat humain », dans Paquot, Thierry, Lussault, Michel, Younes, Chris (dir.), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, Armillaire, 2007.
Lussault Michel, « La mobilité comme événement. Les sens du mouvement : modernité et mobilités dans les sociétés urbaines contemporaines », dans Allemand, Sylvain, Ascher, François, Levy, Jacques (dir), *Colloque de Cerisy, Institut pour la ville en mouvement, juin 2003*, Paris, Belin, 2004.
Paquot Thierry. « Introduction : "Habitat", "Habitation", "Habiter", précisions sur trois termes parents », dans Paquot, Thierry, Lussault, Michel, Younes, Chris (dir.), *Habiter, le propre de l'humain. Villes, territoires et philosophie*, Paris, La Découverte, coll. Armillaire, 2007.

Catalogues, recueils et monographies

Kabakov Ilya, *Installations 1983-1995*, Paris, Éditions du Centre Pompidou, 1995.
Tapié Alain et Zwingenberger Jeanette (dir.), *L'homme-Paysage, visions artistiques du paysage anthropomorphe entre le XVIème et le XXIème siècle*, Paris, Somogy éditions d'art et Lille, Palais des Beaux-Arts, 2006.

Littérature, littérature numérique, fiction, hyperfiction et hypertexte

Ouvrages

Blanckeman Bruno, *Les récits indécidables: Jean Echenoz, Hervé Guibert, Pascal Quignard*. Paris, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2000.
Borges Jorge Luis, *Fictions*. Paris : Gallimard, 2008. Première édition, 1944.
Bouchardon Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Hermès Science, Lavoisier, 2009.
Iser Wolfgang, *L'Acte de lecture – Théorie de l'effet esthétique*, 1976 et Paris, Mardaga, 1995.
Jauss Hans Robert, *Pour une esthétique de la réception*, 1990 et Paris, Gallimard, 2010.
Jouve Vincent, *L'effet-personnage dans le roman*. Paris, PUF, coll. Écriture, 1992.
Murray Janet H, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA, The MIT Press, 1997.
Landow G. P., *Hypertext 2.0, The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Ryan Marie-Laure, *Avatars of story*, University of Minnesota Press, 2006.
Saemmer Alexandra, *Pour une rhétorique de la réception. Figures de la lecture, anticipation de pratiques*. Habilitation à diriger des recherches en Sciences de l'information et de la communication, soutenue le 3 juin 2013, Université Paris 8.
Saemmer Alexandra Maza Monique et (dir.), *E-Formes, Écritures visuelles sur supports numériques*, Saint Etienne, Publications de l'Université de Saint Etienne, 2008.
Saemmer Alexandra, *Pratiques textuelles sur support numérique*, Saint tienne, Presses de l'Université de Saint-Étienne, 2007.
Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction ?* Paris : Les éditions du Seuil, 1999.
Taylor Diana, *The Archive and the Repertoire*, Durham/Londres, Duke University Press, 2003.
Todorov Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.
Truby John, *Anatomie du scénario : Cinéma, littérature, séries télé*, Paris, Nouveau Monde Editions, 2010.
Vandendorpe, Christian, *Du papyrus à l'hypertexte : essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris : La Découverte, Cahiers libres, 1999.

Articles

Clement Jean, « Fiction interactive et modernité », dans *Littérature*, n°96, décembre 1994.
Saemmer Alexandra, Haute Lucile, Herbet Aurélie, Farge Odile, « L'hyperfiction *Conduit d'aération* », dans Saleh Imad &alt. (dir.), *Pratiques et usages numériques*, H2PTM'13, Paris, Hermès-Lavoisier, 2013.

Revues

mcd-Musiques et Cultures Digitales n°66, « Machines d'écriture, Littérature, scènes et médias à l'ère du numérique », Paris, mars/avril/mai 2012.

Romans

Wilde Oscar, *Le portrait de Dorian Gray*, trad. Par Richard Crevier, 1890 et Paris, Flammarion, 1995.

Nouveaux médias, humanités numériques

Ouvrages

Breton André, *L'utopie de la communication : le mythe du village planétaire*, Paris, La Découverte, 1997 (1992).
Cassili Antonio, *Les liaisons numériques, vers une nouvelle sociabilité ?*, Paris, Seuil, 2010.
Dervin Fred et Abbas Yasmine (dir.), *Technologies numériques du soi et (co-)constructions identitaires*, Paris, L'harmattan, 2009.
Georges Fanny, *Les profils utilisateurs du web 2.0*, Paris, Ed. Questions théoriques, 2010.
Guillaume, Marc. L'empire des réseaux. Paris, Descartes et Cie, 1999.
Hoquet Thierry, *Cyborg philosophie, Penser contre les dualismes*, Paris, Seuil, 2011.
Latour Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes*, Paris, La Découverte, 1991.
Lévy Pierre, *L'intelligence collective, pour une anthropologie du cyberespace*, Paris, La Découverte, 1997.
Lévy Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, coll. Essais/Poche, 1998.
Manovich Lev, *Le langage des nouveaux médias*, Cambridge, The MIT Press, 2001 et trad. par Richard Crevier Dijon, les presses du réel, 2011.
Manovich Lev. *Softwares takes command*, 2008 et disponible en ligne sous licence « Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0 United States » : bit.ly/145EdF

Munier Brigitte, *Robots. Le mythe du Golem et la peur des machines*, Paris, Éditions de la Différence, 2011.
Pepperell Robert. *The Post-human Condition*. Oxford, Intellect Books, 1995.
Rheingold Howard. *Les communautés virtuelles*. Addison-Wesley France, 1995.
Rifkin Jeremy. *L'âge de l'accès : Survivre à l'hypercapitalisme*. Montréal, Paris, La Découverte, Boréal, 2000.
Turkle Sherry, *Life on the Screen : Identity in the Age of the Internet*, New York, ed. Simon & Schuster, 1997.

Articles

Boyd Dannah. « Friends, Friendsters, and Fop 8 : Writing community into being on social network sites », dans *First Monday*, n°12, 4 décembre 2006, Vol.11, http://bit.ly/SE1Va8
Denis Jérôme, Licoppe, Christian. « L'équipement de la coprésence dans les collectifs de travail : la messagerie instantanée en entreprise » dans *Sociologie du travail et activité*, Bidet, Alexandra, Pillon Thierry (dir.), Toulouse, Octares, 2006.
Ertzscheid Olivier. « L'homme est un document comme les autres : du World Wide Web au World Life Web », dans *Hermès, La revue*, Paris, Hermès, n°53, 2009/1.
Flichy Patrice. « Le corps dans l'espace numérique », dans Esprit, n°343, 2009.
Gray Chris Hables, « Citoyenneté cyborg », dans *Artpress2* n°25, *Cyborg*, mai/juin/juillet 2012.
Haraway Donna, « Un manifeste cyborg : science, technologie et féminisme socialiste à la fin du XXe siècle », dans *Socialist Review* 80, 1985 et dans *Des singes, des cyborgs et des femmes*, Arles, Actes Sud, 2009.
Jaureguiberry Francis. « Le moi, le soi et Internet » dans *Sociologie et sociétés*, 2000, Vol.32, n°2, et http://id.erudit.org/iderudit/001364ar
Jordan Brigitte, « Blurring Boundaries : The "Real" and the "Virtual" in Hybrid Spaces. » dans *Human Organization. Society for Applied Anthropology*, Vol.68, n°2, 2009.
Latour Bruno. « Factures/fractures : De la notion de réseau à celle d'attachement. Ce qui nous relie » dans *La société défaite ? Resémentisation de lien et nouveaux cadres d'action*, Micoud, André, Peroni, Michel (dir.), La Tour d'Aygues, Editions de l'aube, 2000.
Licoppe Christian, « Mobiles et sociabilité interpersonnelle : la présence "connectée". La société de la connaissance à l'ère de la vie numérique » dans *Actes du colloque du 10e anniversaire du GET*, 29 juin 2007, Paris, 2007.
Lohard Audrey. « La génèse innatendue du cyberespace de William Gibson » dans *Quaderni* n°66, printemps 2008.
Lohard Audrey. « Les territoires physiques vus du cyberespace », dans *Quaderni* n°66, printemps 2008.
Mousseau Jacques, « L'*homo communicans* », dans : *Communication et langage*s n°94, 4ème trimestre 1992 et : <http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_1992_num_94_1_2388>
Mullins Aimée, « La liberté prothétique », interview par Raphaël Cuir, *artpress2* n°25, *Cyborg*, mai/juin/juillet 2012.
Musso Pierre, « Le cyberespace, figure de l'utopie technologique réticulaire » dans *Sociologie et sociétés* Vol.32, n°2, 2000. <http://id.erudit.org/iderudit/001521ar>

Rapports et thèses

Boyd Danah, Crawford, Kate. *Six Provocations for Big Data. A Decade in Internet Time : Symposium on the Dynamics of the Internet and Society*, 21 septembre 2011, Oxford. <http://ssrn.com/abstract=1926431>
Boyd Danah *M. Taken Out of Context : American Teen Sociality in Networked Publics*, thèse de doctorat, School of Information, University of Califonia, Berkeley, 2008.
Georges Fanny, *Sémiotique de la représentation de soi dans les dispositifs interactifs. L'Hexis* numérique, Thèse de doctorat en arts et sciences de l'art, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, 2007. <http://fannygeorges.free.fr/FGeorges_These_0108.pdf>

Lévy Pierre. *Cyberculture. Rapport au Conseil de l'Europe dans le cadre du projet « Nouvelles technologies : coopération culturelle et communication »*, Paris, Editions Odile Jacob, 1997.

Ouvrages généraux, histoire de l'art, méthodologie de recherche-création

Ouvrages

Arasse Daniel, *Le détail, Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1996.
Arasse Daniel, *Le sujet dans le tableau, Essai d'iconographie analytique*, Paris, Flammarion, 1997.
Barthes Roland, « Diderot, Brecht, Eisenstein », dans *Œuvres complètes*, t.II, Paris, Seuil, 1973.
Baudrillard Jean, *La société de consommation*, Paris, Éditions Denoël, 1970.
Duchamp Marcel, *Duchamp du signe*, Paris, Paris, Flammarion, 1994.
Freud Sigmund. *Cinq leçons sur la psychanalyse*, suivi de *Contribution à l'histoire du mouvement psychanalytique*, Paris, Petite Bibliothèque Payot, 1966.
Freud Sigmund. Le Rêve et son interprétation. Paris : Gallimard, 1969.
Goody Jack. La peur des représentations, l'ambivalence à l'égard des images, du théâtre, de la fiction, des reliques et de la sexualité. Paris : La Découverte, 2003.
Gombrich E.H., *Histoire de l'art*, Paris, Phaidon, 2006 (1950).
Hall Edward Twitchell. La Dimension cachée. Paris : Les éditions du Seuil, Points Essais, 1978. Première édition : The Hidden Dimension. New York: Doubleday, 1966.
Marx Karl, *Le caractère fétiche de la marchandise et son secret*, dans *Le capital*, livre 1, première section, chapitre 1, 1872. Nous citons la traduction de Joseph Roy rééditée : Paris, Allia, 1995.
Moustakas Clark E., *Heuristic research : design, methodology, and applications*, Newbury Park, Sage Publications, 1990.
Pline L'Ancien, *Histoire naturelle*, XXXV, 15, ed. et trad. J.-M. Croisille, Paris, Les Belles Lettres, 1985.
Wallas Graham, *The art of Thought,* New-York, Harcourt, Brace and Company, 1926.

Dictionnaires

Dictionnaire Larousse, Pierre Larousse, Paris, Larousse, 1904.
Dictionnaire de synonymes, mots de sens voisin et contraires, Bertaud du Chazaud Henri, Paris, Gallimard, 2007.

Articles

Lancri Jean, « Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi ? », dans Gosselin Pierre et Le Coguiec Éric (dir.), *La recherche création pour une compréhension de la recherche en pratique artistique,* Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006.

Thèses

Craig Peter Erik, *The Heart of the teacher : a heuristic study of the inner world of teaching*, thèse de doctorat, Boston University, 1978.

Performance, arts vivants, théâtre

Ouvrages

Auslander Philip. *Liveness, Performance in mediatized culture*. Londres, Routledge, 2008.

Begoc Janig, Boulouch Nathalie, Zabunyan Elvan (dir.), *La performance entre archive et pratiques contemporaines*, Presses universitaires de Rennes, 2010.
Cuir Raphaël et Mangion Éric (dir.), *La performance, Vie de l'archive et actualité*, Dijon, les presses du réel, 2013.
Delpeux Sophie. *Le corps-caméra, le performer et son image*. Paris, Editions Textuel, 2010.
Dewey John. *Art as Experience*. New York, Minton, Balch and Company, 1934.
Dixon Steve, *Digital Performance, a history of new media in thater, dance, performance art and installation*, Cambridge, MIT Press, 2007.
Feral Josette (dir.), *Pratiques performatives, Body Remix*, Rennes, Presses universitaires de Rennes et Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012.
Hart Lynda, *La performance sadomasochiste, entre corps et chair*, trad. Par Annie Lvy-Leneveu, 1988 et Paris, Epel, 2003.
Jones Amelia, *Body Art : Performing the Subject*, Mineapolis, University of Minnesota Press, 1998.
Kaprow Allan, *L'art et la vie confondus*, trad. Par Jacques Donguy, Paris, Centre Georges Pompidou, 1996.
Kaprow Allan, *Comment faire un Happening*, Paris, le clou dans le fer, 2011.
Kelley Jeff, *Childsplay. The Art of Allan Kaprow*, Berkeley, University of California Press, 2004.
Lehmann Hans-Thies, *Le Théâtre postdramatique*, trad. par Philippe-Henri Ledru, 1999 et Paris, L'Arche, 2002.
Pane Gina. *Lettre à un(e) inconnu(e)*, 2003 et Édition des Beaux-arts de Paris, 2012.
Salter Chris, *Entangled, technology and the transformation of performance*, Cambridge, MIT Press, 2010.
Schechner Richard, *Performance, Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, trad. par Marie Pecorari, Montreuil-sous-bois, Théâtrales, 2008.
Stanislavski, *La construction du personnage*, 1949 et Paris, Pygmalion, département de Flammarion, 2006.
Strasberg Lee, *Le travail à l'Actors Studio*, 1965 et Paris, Editions Gallimard, 1969.
Vettese Angela, Di Pietrantonio Giacinto, Daneri Anna, Hegvi Lorand et Sanzio Raffaelllo, *Marina Abramovic*, Milan, Charta, 2002.
Viola Eugenio et Sileo Diego (dir.), *The Abramovic Method*, Milan, 24 ORE Cultura, 2012.
Wescott James, *When Marina Abramonic dies. A Biography*, Cambridge, Massachusetts/London, England, MIT Press, 2010.

Articles

Abramovic Marina, « Body Art », dans Angela Vettese, Giacinto Di Pietrantonio, Anna Daneri, Lorand Hegvi et Raffaelllo Sanzio, *Marina Abramovic*, Milan, Charta, 2002.
Ballay Jean-François, « Disparition de l'acteur et "chair" des masques : de la scène à la synthèse d'images » dans Josette Féral (dir.), *Pratiques performatives*, Presses universitaires de Rennes et presses de l'université du Québec, 2012.
Barberis Isabelle, « *Jerk*, de Gisèle Vienne et Jonathan Capdevielle » dans *Communications* n° 92, Paris, Seuil, 2013.
Bellugi Duccio, « Un acteur concret » dans Josette Féral, *Trajectoires du Soleil*, Paris, Editions Théâtrales, 1998.
Bergen Edgar, *How to Become a Ventriloquist*, Mattituck, 1938 et New York, Amereon House, 1988.
Bianchini Samuel, « La performation. Quand faire, c'est dire », dans *L'Ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques*, Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Paris, Éd. Hermann, coll. Cultures numériques, 2012.
Bianchini Samuel, « Performance, performativité et informatique, Hypothèses pour un concept : la performation », dans Pierre Braun (dir.), *Libérez les machines. L'imaginaire technologique à l'épreuve de* l'art, Rennes, Ed. Présent composé - Université Rennes 2, 2013.

Bishop Claire, « La performance déléguée, comment sous-traiter l'authenticité », dans Romaric Daurier et Clarisse Bardiot (dir.), *Cabarets de curiosites. White/Black/Live box*, iBook, Valenciennes, Subjectile, 2013.

Brunella Eruli, « Présence et absence : Kantor sur la scène », dans Klunsinskas Jean et Moser Walter (dir.), *Esthétiques et recyclages culturels*, Ottawa, Presses universitaires d'Ottawa, 2004.

Charmatz Boris, « Manifeste pour un musée de la danse », texte écrit et publié sur <www.museedeladanse.org> en 2009 et dans Romaric Daurier et Clarisse Bardiot (dir.), *Black / White / Live Box, Cabaret de curiosités*, Valenciennes, coédition Subjectile et Le phénix Scène nationale, 2013.

Clerc Thomas, « Le régime didactique de la performance », *Artpress2* n°18, « Performance contemporaine 2 », août/septembre/octobre 2010.

Froger Gilles, « De la cruauté en art. Marina Abramovic, *Rythm 0* », dans Samuel Bianchini et Erik Verhagen (dir.), *PRACTICABLE. From Participation to Interaction in Contemporary Art and New Media*, Cambridge, MIT Press, à paraître 2014.

Frazer Ward, « Marina Abramovic : approching zero », dans Anna Dezeuze (éd.), *The "do-it-yourself" artwork. Participation from Fluxus to New Media*, Manchester University Press, 2010.

Furmanski Jonathan, « The Allan Kaprow Papers : Video before Then », , in *Getty Research Journal* No. 1, J. Paul Getty Trust, 2009.

Garcia Dora, entretien par Anna Daneri, « Reality must go on », *Artpress2* n°18, « Performance contemporaine 2 », août/septembre/octobre 2010.

Gravano Viviana, « Le spectateur comme archive vivante dans la performance de Tino Sehgal », dans Cuir Raphaël et Mangion Éric (dir.), *La performance, Vie de l'archive et actualité*, Dijon, les presses du réel, 2013.

Haute Lucile, « Téléperformance : Métamorphose de la performance artistique par les technologies info-communicationnelles », dans Rachel Kamga (dir.), *Mobilité Virtuelle*, Paris, ed. Europia, 2010.

Jones Amelia, « Présence in absentia », *Art Journal*, n°4, vol. 56, hiver 1997.

Lachaise Virginie, « Voix et voies de la présence », in Pratiques performatives, *Pratiques performatives*, Presses universitaires de Rennes et presses de l'université du Québec, 2012.

Lista, Giovanni, « La performance historique, le rôle du futurisme », *LIGEIA, Dossiers sur l'art*, vol. XXV, n° 117-118-119-120, juillet-décembre 2002.

Magnat Virgnie, « Conducting Embodied Research at the intersection of Performance Studies, Experimental Ethnography and Indigenous Methodologies », dans *Canadian Anthropology Society Journal*, Vol. 53, n° 2, 2011.

McEvilley, Thomas, « Marina Abramovic/Ulay Ulay/Marina Abramovic », dans *The Triumph of Anti-Art Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, New York, McPherson & Company, 2005.

Ostende Florence, « Le musée de la danse et ses fantasmes », dans *Artpress2* n°18, « Performance contemporaine 2 », août/septembre/octobre 2010, .

Pellegrin Julie, « La performance comme espace d'énonciation », dans *Artpress2* n°18, « Performance contemporaine 2 », août/septembre/octobre 2010.

Picon-Vallin Béatrice, « Registres de présence de l'acteur en scène », in GD Farcy et R Prédal (dir.), *Brûler les planches. Crever l'écran. La présence de l'acteur*, Saint-Jean-de-Védas, L'Entretemps, 2001.

Phelan Peggy, « The ontology of performance: representation without reproduction », dans *Unmarked: the politics of performance*, New York et Londres, Routledge, 1993.

Schechner Richard, « Les "points de contact" entre anthropologie et performance », dans *Communications* n° 92 : *Performance*, Paris, Seuil, 2013.

Van Mechelen Marga, *Art at Large – Throught Performance and installation art*, Arnhem, ArtEZ Press, 2013.

Zerbib David, « De la performance au "performantiel" », *artpress2* n°7 : *Performances contemporaines*, novembre/décembre/janvier 2008.

Revues

Artpress2 n°18, *Performance contemporaine 2*, Paris, août/septembre/octobre 2010.
Artpress2 n°7, *Performances contemporaines*, Paris, novembre/décembre/janvier 2008.
Mouvement n°73, *La performance au présent*, Paris, mars/avril 2014.
Anomalie digital_arts n°2, Quinz Emanuele (ed.), *Digital Performance*, Paris, 2002.

Catalogues, recueils et monographies

Abramovic Marina, Biesenbach Klaus (dir.). *Marina Abramovic: The Artist Is Present*. New York, Museum of Modern Art, 2010.
Calle Sophie, *Doubles-jeux*, huit volumes, Arles, Actes sud, 1998.
Frieling Rudolf, Groys Boris, Atkins Robert, Manovich Lev, *The Art of Participation: 1950 to Now*, catalogue, San Francisco Museum of Modern Art et New York & London, Thames and Hudson, 2008.
Goldberg Roslee, *Performa 09 – Back to Futurism*, New York, Performa, 2009.

Archives

Kaprow Allan, *Lettre à P. Restany*, 10 octobre 1963, ACA, Fonds P. Restany.
Mühl Otto, « Pop-Club Einladung », 21 janvier 1966, Paris, Archives Mülh.

Entretiens

Lawless Catherine « Entretien avec Gina Pane » publié dans *Les Cahiers du musée national d'Art moderne*, n°29, automne 1989.
Marcade Bernard, « Entretien avec Gina Pane », dans *Ceci n'est pas une photographie*, Bordeaux, FRAC Aquitaine, 1985 (l'entretien est réalisé en décembre 1984).

Philosophie, esthétique

Ouvrages

Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Editions Payots&Rivages, 2007.
Alloa Emmanuel, *Penser l'image*, Dijon, les presses du réel, 2010.
Arasse Daniel, *On n'y voit rien*, Paris, Denoël, 2000.
Aristote, *Poétique* (1450), trad. par J. Hardy Paris, Gallimard, 1996.
Barthes Roland, *L'empire des signes*, Genève, Skira, 1970.
Benjamin Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, trad. par Maurice de Gandillac, 1972 et Paris, Allia, 2003.
Berthier Denis, *Méditations sur le réel et le virtuel*, Pairs, l'Harmattan, 2004
Bourdil Pierre-Yves, Les autres mondes, Philosophie de l'imaginaire. Paris, Flammarion, coll. Essais, 1999.
Caillois Roger, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1991.
Caillois Roger, *L'homme et le sacr,*. Paris, Gallimard, coll. Idées, 1985.
De Certeau Michel, *La possession de Loudun*, Paris, Archives Julliard, 1979.
Debray Régis, *Vie et mort de l'image, une histoire du regard en Occident*, Paris, Gallimard, 1992.
Deleuze Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968.
Deleuze Gilles, Guattari Felix, *Mille plateaux,* Paris, Les éditions de minuit, 1980.
Deleuze Gilles, *Différence et Répétition*, Paris, PUF, 1968 et Paris, PUF, 2003.
Deleuze Gilles, Parnet Claire. *Dialogues*. Paris, Flammarion, 1995.
Déotte Jean-Louis, *L'époque de l'appareil perspectif*, Paris, L'harmattan, 2001.
Diderot, *Œuvres esthétiques*, Paris, Dunod, 1994.
Didi-Huberman Georges, *Devant l'image*, Paris, Les éditions de minuit, 1990.
Didi-Huberman Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1992.

Didi-Huberman Georges, *Devant l'image*, Paris, Les éditions de minuit, 1990.
Eco Umberto, *L'œuvre ouverte*, trad. Par Chantal Roux de Bézieux et André Boucourechliev, Milan, 1962 et Paris, Seuil, 1965.
Foucault Michel, *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, 2001.
Heim Michael, *The Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford University Press, 1993.
Lageira Jacinto, *La déréalisation du monde, Réalité et fiction en conflit*, Arles, Actes Sud, 2010.
Lévy Pierre dans *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1998. <http://manuscritdepot.com/edition/documents-pdf/pierre-levy-le-virtuel_01.pdf>
Marin Louis, *Utopiques : Jeux d'espaces*, Paris, Les éditions de Minuit, coll. Critique, 1973.
Marin Louis, *De la Représentation*, Paris, Gallimard, Les éditions du Seuil, coll. Hautes études, 1994.
Merleau-Ponty Maurice, *Le visible et l'invisible*, Paris, Gallimard, 1964.
Merleau-Ponty Maurice, *L'Œil et l'esprit*, Paris, Gallimard, 1964.
Merleau-Ponty Maurice. *Phénoménologie de la Perception*. Paris : Gallimard, coll. Tel, 1945.
Mondzain Marie Jozé, *L'image peut-elle tuer ?*, Montrouge, Bayard, 2002.
Platon, *La République*, trad. par Pierre Pachet, Paris, Gallimard, 1993.
Platon, *Premiers dialogues*, trad. par Émile Chambry, Paris, Garnier, 1967.
Ranciere Jacques, *Le partage du sensible*, Paris, La fabrique éditions, 2010.
Rosset Clément, *Le réel et son double*, 1976 et Paris, Gallimard, 1984.
Rosset Clément, *Le réel, Traité de l'idiotie*, Paris, Minuit, 1997.
Rosset Clément, *Fantasmagories*, Paris, Minuit, 2006.
Tisseron Serge. *Psychanalyse de l'image : Des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, 1997.
Tron Colette (dir.), *Esthétique et société*, Paris, L'harmattan, 2009.

Articles

Deleuze Gilles et Parnet Claire, « L'actuel et le virtuel », dans *Dialogues*, Paris, Flammarion, 1996.
Jay Martin, « Scopic Regimes of Modernity » in Hal Foster (ed.), *Vision and Visuality*, Seattle: Bay Press, 1988.
Berthier Denis, « L'intentionnalité et le virtuel » dans *Intellectica* n°40, Saint-Denis, 2005. <http://www.intellectica.org/SiteArchives/archives/n40/4.Berthier.pdf>
Vandecasteele Eric, « Petite musique de nuit, la peinture symboliste », dans Jean-Pierre Mourey (dir.), *Figurations de l'absence*, Saint Etienne, CIEREC, 1987.

Photographie, vidéo, cinéma

Ouvrages

Alexandre Lorraine, *Les enjeux du portrait en art, Etude des rapports modèle, portraitiste, spectateur*, Paris, Editions l'Harmattan, Coll. Champs visuels, 2011.
Barthes Roland, *La chambre Claire, note sur la photographie*, Éditions de l'Étoile, Gallimard, Le Seuil, 1980.
Carbone Mauro, *La chair des images : Merleau-Ponty entre peinture et cinéma*, Paris, VRIN 2011.
Cheroux Clément, Fischer Andréas, Apraxine Pierre, Canguilhem Denis et Schmit Sophie, *Le Troisième Œil. La photographie et l'occulte*, Paris, Gallimard, 2004.
Chinon Michel, *La voix au cinéma*, Cahiers du cinéma-Essais, Paris, Éditions de l'Étoile, 1982.
Dubois Philippe, *L'Acte photographique et autres essais*, Paris, Nathan, 1990.
Gette Paul-Armand, *Les mythologies apprivoisées*, Sète, Éditions de la Villa Saint Clair, 2005.
Krauss Rosalind, *Le photographique, pour une théorie des écarts*, Paris, Éditions Macula, 1990.
Margot M., *margot.monmodele.com*, Paris, Questions théoriques, 2011.
Parfait Françoise, *Vidéo : un art contemporain*, Paris, Editions du Regard, 2001.
Roegiers Patrick, *L'ère du* double, Paris, Marval, 1998.

Roman Mathilde, *Art vidéo et mise en scène de soi*. Paris, Éditions l'Harmatan, collection Histoire et idées des arts, 2008.
Sontag Susan, *Sur la photographie*, Paris, Seuil, 1979 et Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 2000.

Articles

Lorquin Bertrand, « La star, l'œuvre et le modèle », dans Stern Bret, *La dernière séance*, Paris, Gallimard, 2006.

Dictionnaires

Dictionnaire du cinéma, Paris, Larousse, 2011.

Sociologie et anthropologie

Bateson Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, Paris, Seuil, 1980, deux volumes (New York, 1972).
Gell Alfred, *L'art et agents, une théorie anthropologique*, trad. par Sophie et Olivier Renaut, 1998 et Dijon, Les presses du réel, 2009.
Goffman Erving, *Les Cadres de l'expérience*, 1974 et trad. par Isaac Joseph, Michel Dartevelle et Pascale Joseph, Paris, Les éditions de Minuit, coll. Le Sens commun, 1991.
Goody Jack, *La Raison graphique : la domestication de la pensée sauvage*. Paris, Les éditions de Minuit, 1979.
Hess Rémy, *Henri Lefebvre, une pensée du possible : Théorie des moments et construction de la personne*, Economica, Anthropos, Anthropologie, 2009.
Houseman Michael, *Le rouge est le noir, Essai sur le rituel*, Toulouse, Presses universitaires du Mirail, 2012.
Latour Bruno, *Nous n'avons jamais été modernes. Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1991.
Milgram Stanley, *Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité*, dans *Human Relations* vol 18, n°1, 1965 et Paris, La Découverte, 2013.
Milgram Stanley, *Soumission à l'autorité*, trad. par Emy Molinié, Paris, Calmann-Lévy, 1974.
Munier Brigitte (dir.), *Technocorps, La sociologie du corps à l'épreuve des nouvelles technologies*, Lormont, Éditions François Bourin, 2013.
Pedinielli Jean-Louis, Rouan Georges, Bretagne Pascal, *Psychopathologie des addictions*, Paris, PUF, 2000.

Index

Index des notions

Absence, 45, 85, 99, 139, 143, 169, 221, 223, 235, 249, 257, 309, 317, 319, 323, 333, 339, 341, 365, 413, 417-419, 436
Affordance, 179
Avatar, 13, 16, 21, 22, 28-43, 46, 53, 57-67, 70-76, 80-86, 90-94, 112, 115, 116, 119, 121, 125, 131-137, 144-150, 153-175, 183, 186-190, 193, 195, 198, 214, 218, 221-227, 231-239, 246, 254-277, 281-287, 291
Cyborg, 67, 69, 71, 73
Dessin, 36, 40, 43, 47, 52, 58, 107, 148, 222, 256, 280, 290, 292, 302, 312, 362, 364
Dessin-partition, 45, 59, 256
Dispositif, 14, 17-22, 35, 39, 41, 53, 55, 67, 83-87, 91-95, 99, 105, 111, 113, 117, 121, 125, 131-135, 157, 167, 171, 179, 181, 187-191, 197-210, 214, 218, 221, 227, 229, 233, 235, 238, 239, 249, 253-259, 278-287, 291, 299, 301-311, 315-319, 323, 329, 331, 337, 343-349, 357, 369, 373, 377, 391, 395, 403, 407, 409, 421, 427, 433
Ecran, 19-22, 27-33, 41, 73, 79-87, 99, 105, 111-117, 120-135, 140-149, 159-161, 168-177, 182, 183, 187-203, 211, 214-217, 223, 225, 229, 231, 236, 254, 272, 277-279, 281-287, 291, 373, 379, 381-386, 391, 393, 411, 431, 432
Espace programmé, 13, 14
Espaces simulés partagés, plateforme 3D temps réel, 3, 13-21, 35, 39, 43, 47, 63, 79, 85, 107, 109, 113-135, 138-149, 159-175, 181-185, 187, 191-195, 203, 209-218, 221-227, 231-237, 261, 279, 281, 283, 316
Hybride, 71, 103, 155, 187, 189, 227, 411, 415
Hyperfiction, 13, 14, 21, 22, 287, 289, 293-295, 319, 321, 351-356, 363, 366, 367, 373, 382, 385, 386, 391, 393, 395, 407, 419, 421
Hypertexte, 13, 14, 291, 295, 297, 301, 353, 355, 366, 368, 370, 371, 377, 378, 379, 380-383, 390, 393, 395, 405
Hyperfiction déambulatoire, 22, 293, 301, 393, 395
Image, 30-35, 39, 41-45, 47, 53-57, 59-63, 67, 83, 85, 89, 93, 95, 97, 101, 102, 109, 113, 115-117, 121-127, 139, 141, 163, 177, 183, 192, 197, 200, 204, 221, 227, 235, 236, 239, 246, 257, 263, 265, 271-273, 277, 279, 281, 285, 297, 301, 311, 315, 327, 339, 365, 390, 399, 409, 411, 417, 419, 425, 435
Immersion, 39, 89, 119, 123, 127, 131, 139, 179, 191-198, 202, 204, 210, 223, 225, 231, 233, 254, 277, 311, 313, 317, 321, 325, 331-345, 383, 387, 421
Incarnation, 14-22, 31, 35, 37, 45, 59, 69, 77, 93, 133, 145, 163, 179, 189, 218, 221, 223, 227, 233, 249, 255, 257, 259, 263, 267, 269, 270-273, 277, 281, 311, 361, 395, 413-419, 429
Médiateur non verbal, 91, 115, 117, 121, 123, 183, 202, 235, 329, 331, 337, 343, 405, 413
Mise en scène, 14, 51, 69, 177, 185, 210, 244, 261, 295, 327, 339, 350, 407, 413, 418, 420, 421-432, 436
Montage spatial, 15, 399, 409, 413
Performantiel, 19, 265, 271, 275, 307, 309, 311, 313, 419
Performation, 14, 179, 181, 239, 253, 345
Protocole, partition, 19, 43, 45, 47, 50, 59, 87, 129, 145, 157, 177, 198, 218, 223, 237-241, 245, 251-255, 271-275, 301
Réalité, environnements augmentés, 16, 115, 131, 195, 223, 225, 295, 297, 373
Réalité et environnement mixtes, 16, 31-34, 46, 47, 58, 62, 70, 74, 76, 80-86, 90, 92, 94, 112, 115, 129, 146, 148, 155, 187, 189, 191, 222, 224, 238, 248, 250, 252, 264, 266, 268, 272, 290, 292, 296, 312, 338, 340, 342, 360, 362, 364
Roman augmenté, 295, 391, 425, 427
Téléperformance, 76, 78, 86-88, 345
Théâtre environnemental, 18, 59, 91, 157, 202-205, 241, 311, 395, 397, 399, 401, 403, 407, 413, 417, 435

Index des noms propres

Abraham, Annie, 53, 235
Abramovic, Marina, 45, 57, 155, 176, 181, 183, 195, 233, 238, 239, 241, 242, 243, 245, 251, 263
Abruzzese, Alberto, 279
Agamben, Giorgio, 17, 195, 199, 297
Alberganti, Alain, 313, 321, 339
Alberti, 79, 136, 139
Amato, Etienne-Armand, 29, 31, 112, 113, 169, 217
Andrieu, Bernard, 143, 161, 187, 191, 223, 271
Aristote, 355
Ascott, Roy, 73, 75, 81, 89, 143, 177
Auvray, Malika, 147
Bacon, Francis, 106, 107, 141, 145, 193
Baillay, Jean-François, 253
Barthes, Roland, 123, 140
Baudrillard, Jean, 59, 167, 171, 173, 433
Benayoun, Maurice, 102, 103, 104, 105, 108, 111, 281
Benoit, Mylène, 266, 267
Berthoz, Alain, 247, 321
Bertier, Denis, 193, 247
Bianchini, Samuel, 114, 122, 177, 179, 185, 186, 189, 194, 203, 204, 214, 218, 224, 235, 239, 249, 254, 297, 305, 331, 341
Bishop, Claire, 59
Blanckeman, Bruno, 365, 381
Bourriaud, Nicolas, 139
Brunella, E., 409
Cassili, Antonio, 63
Chardin, Pierre Teilhard de, 77, 117
Charmatz, Boris, 265
Chion, Michel, 319, 407
Clerc, Thomas, 309
Deleuze, Gilles, 69, 107, 109, 137, 141, 143, 145, 157, 159, 193
Della Negra, Alain et Kinoshita, Kaori, 162, 163, 164, 217
Delpeux, Sophie, 43, 45, 51, 57, 91, 259, 261
Delprat, Etienne, 297
Dubois, Philippe, 53
Duchamp, Marcel, 341
Duguet, Anne-Marie, 297
Dürer, Albrecht, 130, 134, 140, 142
Fanny Georges, 39, 61, 99, 102, 103, 104, 134, 137, 183, 215, 219, 231, 335, 415
Foucault, Michel, 17, 39, 53, 165, 195, 297, 395
Froger, Gilles, 239, 241, 245
Fuchs, Philippe, 137, 191
Galloway, Kit & Rabinovitz, Sherrie, 81, 83, 85, 94, 95, 96, 97, 98, 101, 109, 111, 281
Gaon, Thomas, 31, 33, 35, 155
Garcia, Dora, 249, 251
Godin, Charles, 341
Gravano, Viviana, 263
Gray, Chris Hables, 71
Guattari, Félix, 157, 159
Haraway, Donna, 66, 67, 69, 183
Hatoum, Mona, 322, 323
Hayles, Katherine, 67, 367
Iser, Wolfgang, 365, 373, 389

Jones, Amelia, 261
Joyes, Michael, 379, 381, 382
Kantor, Tadeusz, 407, 409
Kaprow, Allan, 18, 76, 81, 85, 86, 87, 89, 91, 93, 95, 109, 111, 257, 263, 281
Lachaise, Virginie, 307
Lartigaud, David Olivier, 207, 297
Latour, Bruno, 69, 71, 101, 257, 271
Laumond, Jean-Paul, 247
Lejeune, Françoise, 321, 331, 333
Leroy, Xavier, 430, 431
Lévy, Pierre, 105, 112, 117, 128, 137, 190, 193, 214, 227, 229
Lista, Giovanni, 57, 155
Lucas, Jean-François, 125
Lunenfeld, Peter, 255, 257, 333, 335, 419
Magnat, Virginie, 251, 253
Mattes, Eva et Franco, 16, 59, 81, 111, 145, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 179, 180, 181, 182, 183, 242, 281
Maurin, F., 415
McLuhan, Marshal, 75, 77, 91, 93, 279
Milgram, Stanley, 240, 241, 243, 245
Mondzain, Marie-Jozé, 217, 415
Moreau, Guillaume, 137
Mühl, Otto, 45
Mullins, Aimee, 63
Munier, Brigitte, 99
Ono, Yoko, 45, 233, 236, 237, 239, 242, 245, 251, 296
Ostende, Florence, 265
Pane, Gina, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 59, 242, 258, 259, 261, 263, 273, 397
Pellegrin, Julie, 413, 425
Phelan, Peggy, 259
Picon, Antoine, 63, 65, 67, 99
Pline, L'Ancien, 335
Quinz, Emanuele, 69
Rosset, Clément, 203, 205
Saemmer, Alexandra, 289, 291, 303, 331, 355, 362, 366, 367, 370, 371, 378, 383, 423, 424
Schechner, Richard, 15, 18, 199, 201, 202, 203, 205, 251, 263, 265, 273, 393, 395, 397, 399, 413, 417, 418, 419, 429, 431
Sehgal, Tino, 57, 155, 263
Stanislavski, 309
Stelarc, 16, 66, 67, 195, 252, 253
Strasberg, Lee, 325, 327
Taylor, Diana, 259
Tisseron, Serges, 219
Todorov, Tzvetan, 69
Turkle, Sherry, 95, 137, 177
Vandecasteele, Eric, 335, 337
Varela, Francisco, 321
Von Trier, Lars, 324, 325
Wiener, Norbert, 65
Zerbib, David, 271

Table des figures

Première partie : Traverser l'écran

Figure 1 : *Le Toucher de l'avatar*, composition à partir de détails de dessins, capture-écran et photographies (Lucile Haute, Laurent Hini 2009-2013). 26
Figure 2 : *Le toucher de l'avatar*, évolution des enjeux entre les différentes étapes du projet (2010-2014) : donner forme au lien à l'avatar (de l'image figée à la performance), éprouver la porosité entre les mondes (par les performers, par le public), incarner l'avatar (distant ou archétype personnel), rencontrer l'avatar (distant puis sien en miroir). 28
Figure 3 : *Le Toucher de l'avatar*, recherches, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012 30
Figure 4 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 32
Figure 5 : *Le Toucher de l'Avatar,* dessin préparatoire, encre de Chine sur papier, 2010. 34
Figure 6 : *Le Toucher de l'Avatar*, deux photographies de la série, Lucile Haute et Laurent Hini, 2010-2012. 36
Figure 7 : *Le Toucher de l'avatar*, dessin, gouache et encre de Chine sur papier calque, 20x30 cm, 2012. 38
Figure 8 : *Le Toucher de l'avatar*, étude, encre de Chine sur papier Moleskin, 21x12 cm, 2011. 40
Figure 9 : *Le Toucher de l'avatar*, étude, encre de Chine sur papiers, 21x12 cm, 2011. 40
Figure 10 : *Le Toucher de l'Avatar* croquis et schémas préparatoires aux photographies de la série, crayon, feutres et encre de Chine sur papier Moleskin, 2011. 42
Figure 11 : *Le Toucher de l'avatar*, assemblage de dessins préparatoires, en bas à droite : palette de référence. Technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 44
Figure 12 : Gina Pane, dessins préparatoires de l'Azione sentimentale, 1973. 46
Figure 13 : Gina Pane, Azione sentimentale, photographies : Françoise Masson, 1973 46
Figure 14 : Gina Pane, *Action Fiction*, dessins préparatoires et partition extraits de *Lettre à un(e) incnnnu(e)*, *op. cit.* 48
Figure 15 : Gina Pane, dessin préparatoire pour l'action *Death Control* », galerie Diagramma, Foire de Bâle, juin 1974. Extrait de *Lettre à un(e) incnnu(e)*, p. 152. 50
Figure 16 : *Le Toucher de l'Avatar,* dessins préparatoires, encre de Chine sur papier, 2009-2011 52
Figure 17 : Annie Abrahams, *Touchée manipulée, toucher télématique local*, en haut : vue de la double projection vidéo ; en bas : photographie de la performance le 7 mai 2011 à La Tapisserie, Paris. 54
Figure 18 : le cadre de la performance, schéma. 54
Figure 19 : *Le Toucher de l'avatar*, composition à partir de dessins préparatoires, miniatures avant retouches et documents de travail pour le post-traitement. Technique mixte sur papiers, 40x60 cm détail, 2012. 56
Figure 20 : *Le Toucher de l'avatar* dessin préparatoire pour l'éclairage, soulignant le problème des ombres portées sur le cyclo. Feutre sur papier, 21x12cm, 2011. 56
Figures 21 : *Le Toucher de l'avatar*, identification des clichés de quatre séances par rapport à la composition. Feutres sur papier, 21x12cm (détail), 2011. 56
Figure 22 : *Le Toucher de l'avatar*, dessins préparatoires et miniatures des photographies de la troisième séance avant retouches, techniques mixtes sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012 58
Figure 23 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012. 60
Figure 24 : Aimée Mulins Photo : Howard Schatz, publiée dans Artpress2 n°25 Mai/Juin/juillet 2012 62
Figure 25 : Quelques-unes des douze prothèses de Aimée Mulins présentées à l'occasion d'une conférence TED en févirer 2009. Chacune, dit-elle, lui confère des qualités singulières : vitesse, beauté, quelques centimètres additionnels… L'actrice et ancienne athlète est aussi une activiste dans là redéfinition de la perception commune des limites du corps humain. Vidéo accessible sur : <http://www.ted.com/talks/lang/fr/aimee_mullins_prosthetic_aesthetics.html> 62
Figure 26 : *Le Toucher de l'avatar*, impression jet d'encre, 20x30 cm, 2012. 64
Figure 27 - Stelarc,*Third Hand*, photographie : K. Oki, *Handswritting*, 1990 66

Figure 28 : Donna Haraway, couverture de la seconde édition de *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, 1985 66
Figure 29 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 68
Figure 30 : *Le Toucher de l'avatar*, Photographie *off* de Laurent Hini pendant le travail de la coiffeuse, 2010. 70
Figure 31 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 72
Figure 32 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 74
Figure 33 : Allan Kaprow, *Hello*, téléhappening réalisé dans le cadre du projet *Medium is the medium*, commissionné par la station de télévision publique WGBH-TV de Boston. Le workshop « New Television » de WGBH a été l'un des premiers projets de télévision expérimentale aux États Unis. Pour *Medium is the Medium*, Alan Kaprow ainsi que cinq autres artistes (Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock et Aldo Tambellini) ont été invités à collaborer avec les techniciens de la chaîne et à créer des pièces originales pour le support télévisuel. Le téléhappening de Kaprow s'inscrit dans sa démarche plus générale autour des interactions humaines. Vidéogramme extrait de *Hello*, vidéo noir et blanc, son, 4:85 minutes, produit par WGBH – Boston, Courtesy Electronic Arts Intermix – New York, 1969. 76
Figure 34 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 78
Figure 35 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 80
Figure 36 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 82
Figure 37 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 84
Figure 38 : Distribution spatiale des participants au téléhappening *Hello* de Allan Kaprow (Boston, 1969). 86
Figure 39 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012. 88
Figure 40 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012. 90
Figure 41 : *Le Toucher de l'avatar* (détail), technique mixte sur papiers, 40x60 cm, 2012. 92
Figure 42 – *Satellite Arts Projects*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1977. Trois vidéogrammes de la performance télématique réalisée entre les côtes Est et Ouest des États Unis. West Coast location: a collaboration with NASA Aims, and the Educational TV Center located on the grounds of the Catholic Archdiocese in Mountain View, California. East Coast location: the NASA Goddard Space Flight Center, Greenbelt, Maryland. 94
Figure 43 – *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Deux photographies des installation symétriques à New York (Lincoln Center for Performing Arts) et à Los Angeles (Broadway department store at the Century City Shopping Center)..... 94
Figure 44 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Vue depuis Los Angeles (Broadway department store at the Century City Shopping Center). Au cours de trois soirs de présentation, des rendez-vous s'organisent de part et d'autre du continent. 96
Figure 45 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Vidéogramme de l'une des vues (depuis New York) telle que transmise pendant l'installation. 98
Figure 46 : *Hole in Space*, Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980. Juxtaposant des deux vues : à gauche depuis New York et à droite, Los Angeles..... 98
Figure 47 : *Hole in Space*, 1980. Vidéogramme de la captation documentaire réalisée parmi la foule...100
Figure 48 : *Hole in Space*, 1980. Vidéogramme de la vidéo captation documentaire réalisée parmi la foule. On remarque en particulier ici le micro de l'interviewer en bas de l'image, au niveau du deuxième tiers..... 100
Figure 49 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au musée d'Art Contemporain de Montreal..... 102
Figure 50 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au Centre Georges Pompidou, Paris..... 102
Figure 51 : Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Vue de l'installation au Centre Georges Pompidou, Paris..... 104
Figure 52 : reproduction du schéma dessiné sur le mur du Centre Pompidou dans l'installation du *Tunnel sous l'Atlantique* de Maurice Benayoun. 104
Figure 53 : l'atelier de Francis Bacon, photographie de Perry Ogden, de la série *7 Reece Mews: Francis Bacon's Studio*, 2001..... 106
Figure 54 Maurine Benayoun, *Le Tunnel sous l'Atlantique*, 1995. Contenus des écrans..... 108
Figure 55 : *Le Toucher de l'avatar*, technique mixte sur papiers, 40x60 cm (détail), 2012. 110
Figure 56 – *Inter Screen*, vue de l'installation à l'Espace Centquatre, 2012. Photographie : Etienne Armand Amato. 112

Figure 57 - *Inter Screen*, vue depuis la plateforme *Second Life* (hébergement : La Bibliothèque Francophone du Metavers), 2012. Capture écran : Vincent Levy. 112
Figure 58 : avatar déplaçant une primitive sur la plateforme *Second Life*. Capture écran : Lucile Haute. 114
Figure 59 : image ascii (American Standard Code for Information Interchange) extraite de *All over* de Samuel Bianchini, 2009, Projet produit par le Jeu de Paume pour son "Espace virtuel" <http://dispotheque.org/fr/all-over>.....114
Figure 60 : Avatars masculins et féminin disponibles par défaut lors de la création d'un compte sur la plateforme *Second Life*, 2012-2013. 116
Figure 61 : Rapports intersubjectifs dans un espace simulé. 116
Figures 62 et 63 : Avatar face à son modèle, une question d'échelle. Captures écran, 2011. 118
Figure 64 : capture écran de la mise en ligne de deux images, à fréquence de une capture toutes les trois secondes, lors d'une table ronde organisée par l'association Coalition Cyborg. Les deux images étaient ensuite intégrées dans une page web (le *nooscaph*, voir ci-dessous) afin de fournir un support visuel aux auditeurs distants, en complément de la retransmission sonore (en Skype). 120
Figure 65 : code source en html et php du 'nooscaph' de Yann Minh et Eric Wenger. 120
Figure 66 : Le système de *chat* développé pour *Inter Screen* a également été utilisé pour *Disorder Screen Control*. Réception des indications données par les avatars sur les *smartphones* des deux performers. Photographie : Samuel Bianchini (détail), 2011. 122
Figure 67 : chat utilisé pour *Inter Screen*, code source de la page web avec système dynamique en php 122
Figure 68 : *Le toucher de l'avatar*, intégration du visage de la personne manipulant l'avatar à la place de la tête de l'avatar à l'aide du *nooscaph* (cf. pages précédentes). Capture écran : Claire Sistach, 2011. 124
Figure 69 : *Inter Screen*, l'écran de *chat* au sein de la plateforme *Second Life* (détail), 2012.....126
Figure 70 : *Inter Screen*, contenu de la base de données Source_log.rtf.....126
Figure 71 : *Inter Screen*, vue de la webcam transmettant le flux vidéo vers Second Life. 128
Figure 72 : *Inter Screen*, le chat entre Second Life et l'Espace Centquatre. 128
Figure 73 : Inter Screen ,les avatars sur la plateforme. Capture écran : Vincent Levy. 128
Figure 74 : Albrecht Dürer, gravure extraite de *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit*, (imprimé en 1525, éditions française : « Instruction sur la manière de mesurer à l'aide du compas et de l'équerre » dans *Géométrie*, tr. Jeanne Peiffer, Paris, Seuil, 1995). Ces gravures représentent des dispositifs pour dessiner en perspective, parmi lesquelles le perspectographe qui permet de voir la scène à représenter au travers d'une vitre où les points importants sont reportés. Dürer parle de « *Durchsehung* », c'est-à-dire « vue à travers ». La représentation se manifeste à travers une surface interposée entre l'œil et l'objet du regard. 130
Figure 75 : Inter Screen, vue externe de l'espace modélisé. Capture Ecran : Claire Sistach.....130
Figure 76 : *Inter Screen*, schéma de l'installation à l'Espace Centquatre, 2012.....132
Figure 77 : structure et volume d'un avatar modélisé avec le logiciel Maya. On notera que la structure du corps ne respecte pas l'anatomie humaine telle que Léonard De Vinci, Albrecht Dürer et André Vésale l'ont initiée au seizième siècle (voir Georges Vigarello (dir.), *Histoire du corps Volume I*, Paris, Seuil, 2005, en particulier : « Les proportions du corps », pp. 420-425 et « Anatomies », pp. 435-445).....134
Figure 78 : Albrecht Dürer, gravure extraite de « Proportion de l'Homme, Livre II », dans *Les quatre livres de Albrecht Dürer*, tr. Loys Meigret, Paris, édition de Charles Perier, 1557, p. 58 (numérotation de l'ouvrage).....134
Figure 79 : Guides pour la création de textures de peau des avatars au sein de la plateforme *Second Life*. Cette construction d'une représentation de corps à partir d'une structure sur laquelle est rattachée une forme, elle-même ensuite recouverte d'une texture, n'est pas sans écho au traité de peinture d'Alberti. Dans *De Pictura*, ce dernier recommandait aux peintres de construire leurs figures en partant du squelette, progressivement recouvert de muscles et de peau. (*op. cit.*, p. 161, II, 36). 136
Figure 80 : *Disorder Screen Control*, vue de l'espace modélisé dans *Second Life* pour la performance. Capture écran : L. Haute, 2011.....138
Figures 81 et 82: Albrecht Dürer, gravures extraite de *Underweysung der Messung mit dem Zirkel und Richtscheit*, (*op. cit.*). Nous trouvons ici l'une des origines de la citation de Roland Barthes : « La réalité se découpe sur le rectangle d'un écran : un découpage pur, aux bords nets, irréversible,

incorruptible, qui refoule dans le néant tout son entour, innommé, et promeut à l'essence, à la lumière, à la vue, tout ce qu'il fait entrer dans son champ. » (1973).....140
Figure 83 : Albrecht Dürer, gravure extraite de « Proportion de l'Homme, Livre I », dans *Les quatre livres de Albrecht Dürer*, *op. cit.*, p. 24 (numérotation de l'ouvrage). 142
Figure 84 : *Toucher de l'avatar*, modélisation 3D avec ZBrush en vue de la réalisation d'une impression 3D. Étapes de travail, captures-écran, Christophe Pornay (EnsAD). Post-traitement : L. Haute, 2014. 142
Figure 85 : *Le toucher de l'avatar*, technique mixte sur papier Moleskine, 21x28 cm (détail), 2013.....144
Figure 86 : *Le toucher de l'avatar*, dessin préparatoire à l'exposition, technique mixte sur papier Molexkine, (détail) 2013. 146
Figure 87 : *Le toucher de l'avatar*, portrait de l'avatar Luh Baroque dans l'exposition à La Serre (Saint Etienne), tirage lambda éclairé à la lumière noire, photographie : Hubert de Lartigue, 2013. ...148
Figure 88 : *Le toucher de l'avatar*, diptyque de la série *Disorder Screen Control* (réalisé par Laurent Hini avec Lucile Haute et Claire Sistach à La Gaité Lyrique) dans l'exposition à La Serre (Saint Etienne), éclairé à la lumière noire, photographie : Hubert de Lartigue, 2013. 148

Deuxième partie : le Toucher de l'avatar

Figure 89 : *Le toucher de l'avatar*, photographie de Laurent Hini à La Gaité Lyrique, 2011.....152
Figure 90 : Eva et Franco Mattes, *Portraites d'avatars*, 2006-2007. Deux illustrations extraites de leur site internet à la page du projet : vues de l'exposition à la galerie Postmasters (New York, 2006) <http://0100101110101101.org/home/portraits/index.html> et <http://www.postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07.html#> 154
Figure 91 : Eva et Franco Mattes, *Portraites d'avatars*, 2006-2007. Vue de l'exposition à la galerie Postmasters (New York, 2006) postmastersart.com/archive/01org_07/01org_07.html# (dernière consultation : mars 2014). 156
Figure 92 : Eva et Franco Mattes, *Portraits* : Harpo Jedburgh, Kate Colo, Nubiian Craven, Modesty Galbraith et Nyla Cheeky. Captures écran imprimées sur toile. 2006-2007.....158
Figures 93 : Couverture et extraits de l'ouvrage de Robbie Cooper et Julian Dibbell, *Alter Ego, Avatars and Their Creators* (2007). Chaque double page juxtapose un portrait du joueur et de son avatar, dans différentes plateformes de jeux multijoueurs en ligne.....160
Figure 94 : affiche et vidéogramme du film de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita *The Cat, The Reverend and The Slave*, (Capricci films 2009) mettant en scène les trois communautés phares de la plateforme *Second Life*.....162
Figure 95 : vidéogrammes de *The Cat, The Reverend and The Slave* de Alain Della Negra et Kaori Kinoshita (Capricci films, 2009). En haut : un homme se décrivant lui-même comme un « homme-chat ». En dessous, deux personnes portant leur costume de *furry* lors d'un festival déguisé (*Cosplay*). En bas: avatar *furry* sur *Second Life*. 164
Figure 96 et 97 : Ajustement des objets portés par rapport au corps : en haut la chevelure, en bas, une chaussure. Captures écran dans *Second Life* (2014) 166
Planche 98 : Étapes intermédiaires lors de changements d'apparence de l'avatar Luh Baroque sur *Second Life*. Captures écran, 2014.....168
Planche 99 : Étapes intermédiaires lors de changements d'apparence de l'avatar Luh Baroque sur *Second Life*. Captures écran, 2014.....170
Figure 100 : Eva et Franco Mattes, *Freedom*, 2010. Captures écran de la vidéo compte-rendu de la performance. La fenêtre de conversation permet de lire les phrases énoncées au sein du jeu de guerre : « I'm an artist » en haut ; « Please don't shoot me » et « This is art » dans la seconde, alors que l'avatar de Franco Mattes git sur le sol ; en bas, un autre joueur dit à Franco (icône sonore jaune visible à côté de la tête de l'avatar) : « Ok mec, si tu es un juste artiste, retourne à tes peintures » ce à quoi Franco répond à l'écrit « I'm a performer artist ».....172
Figure 101 : Eva et Franco Mattes, *No Fun*, 2010. Capture écran de la vidéo compte-rendu de la performance. 174
Figure 102 : Eva et Franco Mattes, *Marina Abramovic and Ulay's* Imponderabilia, 2007-2010, performance en ligne sur *Second Life*. Vidéogrammes du compte-rendu de la performance accessible sur <0100101110101101.org/home/reenactments/performance-abramovic.html> (dernière consultation : mars 2014). 176

Figure 103 : archive de l'article paru le 17 novembre 2007 éditée depuis <www.liberation.fr/culture/2007/11/13/la-seconde-vie-des-performances_106099> 178
Figure 104 : Eva et Franco Mattes, vue de l'exposition à la galerie Carroll/Fletcher, Londres.....180
Figure 105 : Eva et Franco Mattes performant le *Shoot* de Chtis Burden sur *Secon Life* et procédant aussitôt à la capture écran vidéo de la performance.....180
Figure 106 : Eva et Franco Mattes, vue de l'exposition « Reality is Overrated » à la galerie Postmasters à New York. La projection vidéo est un extrait d'un compte-rendu d'une *Synthetic Performance*182
Figure 107 : Eva et Franco Mattes, vidéograme de *Medication Valse*, vidéo d'une performance de la série des *Synthetic perforances* réalisée sur Second Life pour Performa09, New York, 2010.....182
Figure 108 : *Flyer* mentionnant les performances de Eva et Franco Mattes présenté sur l'île Odissey sur *Second Life*. Capture-écran réalisée le 20 juin 2014. 182
Figure 109 : *Disorder Screen Control* : descente d'avatar depuis le toit de la Gaité Lyrique, Paris. Avatars, dans le sens sanscrit, signifie « la descente du ciel ». Ils sont les formes adoptées par les dieux pour visiter le monde des humains. Photographie : Laurent Hini, 2011. 184
Figure 110 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach dans l'installation *Discontrol Party* à la Gaîté Lyrique avant l'arrivée du public. Photographies : Samuel Bianchini, 2011. 186
Figure 111 : *Discontrol Party*, projection des caméras de surveillance infrarouges (en haut) et des positions des tags RFID portés par les spectateurs dans la salle (en bas) tandis que ces derniers dansent au rythme des concerts. Photographies : Samuel Bianchini, 2011. 186
Figure 112 : *Disorder Screen Control*, reflet sur le mur chromé entourant la salle de concert de la Gaité Lyrique, des performers équipées en agent-caméra : casque anti-bruit, smartphone porté sur l'avant-bras et caméra embarquée portée sur le torse. Photographie : Laurent Hini, 2011.....188
Figure 113 : *Disorder Screen Control*, les avatars devant les écrans retransmettant les vidéo des caméra embarquées par les performeuses. À gauche, la caméra 2 filme Frederick Thompson sur l'indication de l'avatar Jules Farigoule : « show me Fred ». À droite, la caméra 1 touche l'épaule d'une personne sur l'indication de l'avatar Glandex Resident : « Touchez les personnes de votre main en déambulant ». Capture écran : François Garnier, 2011. 188
Figure 114 : image composite. *Discontrol Party* à la Gaité Lyrique (photographie Benjamin Boccas pour Futur En Seine 2011), *Disorder Screen Control* vu depuis Second Life (capture écran : vincent Lévy) et les deux performeuse appareillées (photographie : Laurent Hini).....190
Figure 115 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach et Lucile Haute sur la scène, au centre de la salle, pendant les préparatifs de l'installation *Discontrol Party* à la Gaîté Lyrique. Sur les écrans : première colonne : caméra infra-rouge observant la salle en plongée ; deuxième colonne en bas : positionnement de tags de localisation dans la salle ; autres écrans : différentes interprétations graphiques des données de localisation, des participants équipés de capteurs. Photographie : Laurent Hini, 2011. 192
Figure 116 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert avec le positionnement de la scène et des écrans de projections vidéo. Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011. 192
Figure 117 : Les performers en régie équipées notamment du tag RFID (rectangle blanc visible dans l'écran vidéo central, moitié inférieure de l'image). Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011 194
Figure 118 : *Discontrol Party*, création d'un accessoire permettant de fixer au corps les tags RFID par les étudiantes de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, secteur Design Textile et Matière. Les tags RFID sont de petits appareils électroniques embarqués sur les corps qui renseignent en permanence sur leur localisation dans l'espace du dispositif. Photographies : Samuel Bianchini, 2011. 194
Figure 119 : *Discontrol Party*, interprétation graphique de la localisation des tags UWB. Vidéogramme : Ulysse Fiévé, 2011. 194
Figure 120 : *Discontrol Party*, vue générale de la salle avec l'estrade centrale où étaient réunis les musiciens et la régie. Photographie : Samuel Bianchini, 2011. 194
Figure 121 : *Discontrol Party*, capture écran de l'annonce de la soirée sur le réseau social *Facebook*.....196
Figure 122 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert avec le positionnement des régies : l'une sur scène, l'autre en retrait. Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011. 196
Figure 123 : *Discontrol Party*, modélisation de la salle de concert. Tout autour de l'estrade détachée des murs des écrans retransmettent le contenu des écrans de la régie. Infographie : EnsadLab/DIIP, 2011. 198
Figure 124 : *Discontrol Party*, spectateurs expérimentant les dispositif de reconnaissance de forme placés en jupe de scène. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011.....198

Figure 125 : *Disorder Screen Control*, Claire Sistach dans la grande salle de la Gaité Lyrique. Vidéogramme : Ulysse Fiévé, 2011. 200
Figure 126 : *Disorder Screen Control*, vue depuis la plateforme *Second Life*. Trois avatars face aux deux écrans retransmettant les vidéos des « espionnes ». Les murs de la salle modélisée reprennent le quadrillage des écrans de l'installation *Discontrol Party*. Capture écran : Frederick Thompson, 2011. 200
Figure 127 : Richard Schechner, modèle de classification et définition concrète des mots « drame », « script », « théâtre » et « performance ». 202
Figure 128 : *Discontrol Party*, derniers ajustements d'un script interprétant graphiquement des données issues de l'observation des tags RFID. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011 204
Figure 129 : *Discontrol Party*, Ceephax acid crew pendant son set. Photographie : Benjamin Boccas pour Futur en Seine 2011....204
Figure 130 : *Discontrol Party*, le public en liesse pendant que Captain Ahab (duo composé de deux musiciens) slame. Photographie : Samuel Bianchini 2011....204
Figure 131 : *Disorder Screen Control*, les performeuses prennent la pose à La Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini, 2011. 206
Figure 132 : *Disorder Screen Control*, schéma du double flux vidéo des « caméra humaines » depuis la salle de concerts vers la plateforme *Second Life*. 206
Figure 133 : *Disorder Screen Control*, schéma, apparition de *Second Life* dans l'un des écrans de la salle de concerts. 206
Figure 134 : *Disorder Screen Controli* Les performeuses équipées sur le toit de la Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini. Post traitement : L. Haute. 208
Figure 135 : *Disorder Screen Control*, modélisation sur *Second Life* d'un espace reproduisant la scénographie de *Discontrol Party*. Capture écran : Yann Minh, 2011. 208
Figure 136 : Disorder Screen Control, intégration graphique du *chat* dans la page web. 208
Figure 137 : *Disorder Screen Control*, recherches pour la maquette du système de communication (affichage du *chat* sur *smartphone*) et transmission vidéo. Photographie : Lucile Haute, 2011. 210
Figure 138 : *Disorder Screen Control*, intégration du flux texte des consignes sur l'un des écrans de la salle de concerts. Photographie : Laurent Hini, 2011. 210
Figure 139 : *Disorder Screen Control*, les performeuses arpentent les couloirs vides de la Gaité Lyrique. Photographie : Laurent Hini, 2011. 212
Figure 140 : *Disorder Screen Control*, capture écran de l'annonce postée sur un forum le 20 juin 2011..212
Figure 141 : *Disorder Screen Control*, les deux performers dans la salle de concert de la Gaité Lyrique. Photographie : Samuel Bianchini, 2011. 214
Figure 142 : *Disorder Screen Control*, vue depuis la plateforme *Second Life*. Avatars face aux deux écrans retransmettant les vidéos des « espionnes ». Capture écran : Mylar, aka Vincent Lévy, 2011...214
Figure 143 : *Disorder Screen Control*. «Caméra 1, touchez les gens de votre main en déambulant » ; vidéogramme central : Mohamed Megdoul ; colonne de droite : vidéogrammes de la caméra embarquée ; texte manuscrit, 2011 216
Figure 144 : *Disorder Screen Control*, dessin de l'installation *Discontrol Party* de Samuel Bianchini, technique mixte sur papier, 2012. 218
Figure 145 : Disorder Screen Control, technique mixte sur papier, 2012. 220
Figure 146 : ramification, détail d'une légende pour *Le toucher de l'avatar*. 2013. 222
Figure 147 : *Disorder Screen Control*, les deux « espionnes » dans la salle de concerts. Photographies : Samuel Bianchini, 2011. 224
Figure 148 : *Disorder Screen Control*, l' « agent-caméra 1 » déambule dans la salle de concert et touche les personnes qu'elle croise de sa main. Vidéogrammes : Ulysse Fiévé, 2011. 226
Figure 149 : *Disorder Screen Control*, publication de trois points de vue sur la performance sur le site de la Gaité Lyrique – 2011....228
Figures 150 et 151 : *Disorder Screen Control*, poste d'accès connecté à la plateforme *Second Life* via un avatar disponible pour les visiteurs de la Gaité Lyrique. Photographie : Roger Folliard, 2011.230
Figure 152 et 153 : réversibilité du rapport du modèle à son image, devenir la marionnette de la marionnette. Capture écran sur *Second Life* (2014) et photographie de Laurent Hini (2011).....232
Figure 154 : cadre de la performance, schéma technique mixte sur papier, 2014. Si la performer consiste à réunir les conditions de la possibilité d'un surgissement (dont la nature n'est pas nécessairement prédéfinie), alors le cadre de la performance est l'ensemble des conditions spatiales et temporelles au sein desquelles agissent un ou des sujets (performer, participant) ou

bien est agi un sujet (action mise en corps). Le cadre de la performance se fait protocole, partition, consigne, dispositif à occuper, à habiter. 234
Figure 155 et 156 : *Cut Piece*, Yoko Ono, performance at Yamaichi Concert Hall, Kyoto, 1964. Courtesy : the artist. 236
Figure 157 et 158: *Rhythm 0*, Marina Abramovic, photographies de la performance réalisée à la Galerie Studio Morra, Naples, en 1975. 238
Figure 159 : *Expérience sur l'obéissance et la désobéissance à l'autorité*, Stanley Milgram, schéma de la mise en scène de l'expérience : E – expérimentateur, S – sujet, A – apprenti (complice de l'expérimentateur jouant le rôle de l'apprenti). 240
Figure 160 : notes sur le rapport de la performance au 'faire image', 2011 242
Figures 161 et 162 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012. 244
Figure 163 et 164 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012. 246
Figure 165 et 166 : carnets de recherche, technique mixte sur papier Moleskine, 2012. 248
Figure 167 : Notes et schéma, encre de Chine sur papier Molexkine, 2012. 250
Figure 168 : *Involuntary Body / Third Hand*, Stelarc, schéma technique de la performance réalisée de 1995 à 1998. 252
Figure 169 : *Disorder Screen Control*, comme l'avatar, le modèle. Photographie : Sauel Bianchini 2011. 254
Figure 170 : double système de captation vidéo pour la performance *Disorder Screen Control*. Le premier, de faible résolution, est une flux vidéo temps réel tandis que le second, de haute définition, est un enregistrement et vise à une inscription dans le temps. Dessin au feutres sur papier, 2014. 256
Figure 171 : *Azione Sentimentale* (Action sentimentale), Gina Pane, réalisée à la Galerie Diagramma, Milan (1939 - 1990) Photographie : Françoise Masson, 19,7x29,5cm extrait du multiple issu de l'action : dans un coffret en toile bleu gris : 16 photographies noir et blanc collées sur carton signées et numérotées, 2 textes manuscrits avec dessins originaux. Achat du Centre Pompidou : 2004 numéro d'inventaire : AM 2004-175. 258
Figure 172 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar* (détail). Technique mixte sur papier Molexkine, 2013 260
Figure 173 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar* (détail). Technique mixte sur papier Molexkine, 2013 262
Figurse 174 et 175 : étude pour la scénographie de l'exposition *Le toucher de l'avatar*. Technique mixte sur papier Molexkine, 2013 264
Figure 176 : *L'effet Papillon* Mylène Benoit, 2010. Photographie de plateau et document de travail : enjeu mimétique d'incarnation de l'avatar. 266
Figure 177 : *Le toucher de l'avatar* carton d'invitation à l'exposition, 2013. 266
Figure 178 : *timeline* de la performance avec inscription spatiale : l'arrière plan figure les alcôves de la salle d'exposition et permet d'ancrer les actions dans l'espace. Technique mixte sur papier, 2013. 268
Figure 179 : vidéogramme d'une séance de travail. Cette image fixe ne rend pas compte de l'effet produit par l'animation synchronisée des performers, leurs pas, les pauses simultanées, puis la reprise de la déambulation. Capture écran, 2013. 268
Figure 180 : document de travail, fil conducteur de la performance *Le toucher de l'avatar* pour le vernissage de l'exposition, 2013. 270
Figure 181 : *Aléa jardin*, vue de l'installation au Théâtre Liberté, Lucile Haute et Benoit Verjat, Toulon, 2014. 272
Figure 182 : schéma de fonctionnement de la *Kinect*, L. Haute, 2014. 274
Figure 183 : rendu du dispositif avec une pille d'images monochromes. Capture écran, Benoît Verjat, 2014. 274
Figure 184 : *Aléa jardin*, dessin préparatoire : schéma de fonctionnement, Lucile Haute, 2014. 276
Figure 185 : triangle d'analyse de la collaboration avec Benoît Verjat. 278
Figure 186 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, Lucile Haute, 2014. 278
Figure 187 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, Lucile Haute, 2014. 280
Figure 188 : *Aléa jardin*, dessins préparatoires, Lucile Haute, 2014. 282

Troisième partie : formes d'une hyperfiction

Figure 189 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail), technique mixte sur papier, 2013. 286
Figure 190 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail), technique mixte sur papier, 2013. 288
Figure 191 : *Conduit d'aération*, arborescence des différentes versions de l'hyperfiction et étapes intermédiaires, feutre sur papier, 21x29cm, 2014. 290
Figure 192 : *Conduit d'aération (Real Time Poetry Game)*, schéma de fonctionnement de l'installation participative, technique mixte sur papier Moleskin, 19x25cm, 2012. 292
Figure 193 : Rhabillage des 'pistolets' sous forme de 'livres électroniques'. Photographie, 2011. 294
Figure 194 : Deux protocoles de Yoko Ono, imprimés sur carton 8 x 12 cm, recto-verso, français-anglais, et distribués lors de la Biennale de Lyon 2005, « L'expérience de la durée », accompagnés du catalogue d'exposition ouvert et sorti de sa jaquette. Photographie : L Haute, 2014. 296
Figure 195 : Écorché de l'un des 'pistolets', dessin, encre de Chine sur papier 20x15cm, 2011. 298
Figures 196 : Ouverture et contenu d'un pistolet, photographies, 2011. 298
Figure 197 : Image publicitaire du jeu figurant le contenu de la boite, © Ubisoft. 298
Figure 198 : *Conduit d'aération*, notes sur le fonctionnement de l'installation *Real Time Poetry Game*, 2012. 300
Figures 199 : forme finale des boitiers après rhabillage. Photographies, 2012. 300
Figures 200 : Séances de travail du groupe d'écriture. Quarte pages de carnet, encre de chine au Rotring sur papier Moleskin, 2012. 302
Figure 201 : *Conduit d'aération*, carnet de travail (tableau d'implémentation des fragments de texte) et trois exemplaires du recueils. 304
Figure 202 et Figure 203 : *Conduit d'aération*, enregistrements au studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs avec Christian Phaure. Photographies, 2012. 306
Figure 204 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages, technique mixte sur papier, 2013. 308
Figure 205 : *Conduit d'aération*, Illustrations pour l'installation à l'Espace Centquatre. Feutres et crayons de couleur sur papiers, 2012. 310
Figure 206 : *Conduit d'aération*, perforeurs et spectateurs-auditeurs dans l'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : Benjamin Boccas. 312
Figure 207 : *Conduit d'aération*, modélisation 3D de l'installation : Frederick Thompson. 312
Figure 208 : *Conduit d'aération*, Vue de 'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Au premier plan : une borne, d'où était émis un « nuage de murmures », et son support de taggage. À l'arrière plan : un haut-parleur d'où étaient émises les voix relative à ce chapitre-zone. Photographie : EnsadLab/ENER. 314
Figure 209 et 210 : *Conduit d'aération* Deux participantes dans l'installation *Real Time Poetry Game*. Vue d'une projection au sol mentionnant le nom du narrateur (« questionnaire ») et le chapitre lu (« À découvert »). 316
Figure 211 : *Conduit d'aération*, pectateurs devant la projection au sol pendant la lecture du texte de Mohamed « Je viens de là ai-je dit, de là où la lumière vient d'en bas », dans l'installation. Photographie : J. Pénasse 318
Figures 212 et 213 : *Conduit d'aération*, spectateurs immobiles face à la projection murale pendant l'épilogue. 320
Figure 214 : *Conduit d'aération*, vue de l'installation lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : EnsadLab/ENER. 322
Figure 215 : Mona Hatoum, *Corps étranger*, installation vidéo, 350 x 300 x 300 cm, Coll. Musée national d'Art moderne, Centre Pompidou, Paris, 1994. 322
Figure 216 : vue de l'installation *Real Time Poetry Game* lors de la présentation à l'espace Centquatre pour Futur en Seine 2012. Photographie : EnsadLab/ENER. 324
Figure 217 et Figure 218 : *Dogville* de Lars von Trier, plateau de tournage et photogramme, 2003. 324
Figure 219 : *Conduit d'Aération* « Fantôme » dans l'installation. La présence des performers était manifeste, notamment par ce qu'ils portaient des vêtements sensibles à la lumière noire. Photographie : EnsadLab/ENER. 326

Figure 220 : *Conduit d'aération*, Interaction entre deux spectateurs-participants : passage de parole d'un boitier-livre à l'autre. Photographie : EnsadLab/ENER. 328
Figure 221 : *Conduit d'Aération*, deux attitudes antagonistes au sein de l'installation, déplacement exploratoire et écoute attentive. Photographie : EnsadLab/ENER. 330
Figure 222 : *Conduit d'aération*, passage de parole entre deux spectateurs-participants : d'un boitier-livre à l'autre. 332
Figure 223 : *Conduit d'aération*, en haut : illustration d'un cheminement possible à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace ; en bas : visualisation des différentes vidéo-projections au sol avec code couleur pour les chapitres-zones, technique mixte sur papier, 2012. 334
Figure 224 : *Conduit d'aération*, illustration d'un cheminement possible à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace (détail). Technique mixte sur papier, 2012. 336
Figure 225 : *Conduit d'aération*, illustration des cheminements possibles à travers les fragments sonores par les interactions entre les boitiers-livres et l'espace (détail). Technique mixte sur papier, 2012. 338
Figure 226 : *Conduit d'aération*, « passage de parole », symbolisé par un passage de lumière. Vidéogrammes, 2012, <http://lucilehaute.fr/RTPG.html>. 340
Figure 227 : *Conduit d'aération* En haut, au premier plan, passage de parole entre deux participants tandis qu'à l'arrière plan et en bas, un performer valide un changement de chapitre ; vidéogrammes de la vidéo compte-rendu de l'installation-performance <http://lucilehaute.fr/RTPG.html> 2012. 342
Figure 228 : *Conduit d'aération*, L'un des performers (Aurélie Herbet) dans l'installation au Centquatre. Vidéogramme (détail), 2012. <http://lucilehaute.fr/RTPG.html> 344
Figure 229 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Le Cube. L'un des performers (Aurélie Herbet) dans la mise en scène du Cube. Photographie, Le Cube – Centre de dréation numérique, 2013. 346
Figure 230 : *Conduit d'aération*, deux versions de l'hyperfiction : recueil avec le tissage de hyperliens en fils. Photographie, 2014 348
Figure 231 : *Conduit d'aération*, Croquis de la chronologie des événements en vue de la refonte du scénario. novembre 2012 – janvier 2013. 350
Figure 232 : *Conduit d'aération*, deux versions de l'hyperfiction : recueil avec le tissage de hyperliens en fils. Photographie, 2014. 352
Figure 233 : *Conduit d'aération*, tissage relationnel inter-personnages inspiré de la méthode de John Truby. Les personnages, par leurs aspirations, caractère, désirs, sont là pour éclairer une facette du personnage principal : soit par contraste, soit par écho, 2013. 354
Figure 234 : *Conduit d'aération*, *timeline* des éléments de la fiction. En bleu, l'histoire de Mohamed ; en rouge, chronologie des événements de la Révolution tunisienne. A. Herbet, 2013. 354
Figure 235 : *Conduit d'Aération*, tissage relationnel entre les personnages. Technique mixte sur papier, 2013. 356
Figure 236 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail). Technique mixte sur papier, 2013. 358
Figure 237 : *Conduit d'Aération*, dessin préparatoire : tissage relationnel entre les personnages (détail). Technique mixte sur papier, 2013 360
Figure 238 : *Conduit d'aération*, Alexandra Saemmer, Aurélie Herbet et Lucile Haute travaillant au tissage hypertexte entre les pages de l'hyperfiction. Photographie : François Garnier, 2013. 362
Figure 239 : *Conduit d'aération*, étape intermédiaire, prototype de matérialisation des hypertextes dans un recueil de la première version de *Conduit d'Aération*. Là où le clic sur un hypertexte numérique fait immédiatement apparaître la nouvelle page, les fils empêchent l'ouverture du livre et donc la lecture. Prototype et photographie, 2013. 362
Figure 240 : *Conduit d'Aération*, tissage hypertexte entre les pages du roman pour iPad. Les pages numérotées de 1 à 60 sont les pages de texte classiques. Les pages numérotées de #1 à #9 sont des transitions vidéo et sonores entre les chapitres. Ces deux types de pages peuvent êtres lus de façon linéaire par feuilletage. La page 12 est succédées de la page #2 puis 13, 14, etc. Les pages numérotées de A à Y sont des pages cachées. Elles ne sont accessibles que par un hyperlien. Les flèches colorées sont les hyperliens par personnage. Les flèches noires figurent le retour par feuilletage de la page cachée vers les pages classiques. Les hypertextes jaunes permettent de ne suivre que les pages de Sonia, bleus, Lia, verts, Amine, rouge, Marie. Dessin, 2013. 364

Figure 241 : *Conduit d'aération*, Sommaire interactif du roman pour iPad en mode 'nuit'. Il présente les différentes pages, chacune affichant une amorce extraite de la page correspondante, reliées entre elles par le tissage hypertexte. Interface graphique : Tomek Jarolim avec Lucile Haute et Alexandra Saemmer. Photographie, 2014.....366
Figure 242 : *Conduit d'Aération* pages et vues du roman sur iPad en mode 'jour' : menu, une des quatre couvertures aléatoires, pages 2, 11, 23 et une animation inter-chapitres. Photographies : L. Haute, 2014.....368
Figure 243 : *Conduit d'aération*, sommaire interactif du roman pour iPad en mode 'jour' (détail) et menu présentant les six boutons : « couverture », « menu », « mode jour / mode nuit », « comment manipuler l'application », « informations / résumé », « crédits ». Interface graphique : Tomek Jarolim avec Lucile Haute et Alexandra Saemmer. Photographie : L. Haute, 2014.....370
Figure 244 : *Conduit d'Aération*, roman sur iPad, tableau présentant les amorce (à partir d'un extrait du texte de la page) et narrateur de chaque page-écran (avec le code couleur utilisé dans l'interface graphique).....372
Figure 245 : Roman *Conduit d'aération* sur iPad : détail de l'interface graphique, jeux de polices de caractère, ombrage d'un pixel sur quatre pour figurer les icônes des pages-écrans et tissage hypertexte au pixel près.....374
Figure 246 : *Conduit d'aération*, montage du tissage hypertexte entre les pages du roman sur iPad à l'EnsAD, juin 2013. Photographie : François Garnier.....376
Figure 247 : *Conduit d'aération*, Schéma de principe de visualisation du tissage hypertexte entre les pages pour le roman sur iPad. Dessin, crayons de couleurs et encre de Chine au rotring sur papier Moleskin, L. Haute, 2013.....376
Figures 248 et 249 : *Conduit d'aération*, présentation à La semaine des arts à l'Université Paris 8, mars 2014. En haut : trois états de l'hyperfiction : le recueil papier, le tissage hypertexte retranscrit dans un cahier et le prototype du roman sur iPad. En bas : Alexandra Saemmer présente le roman à un visiteur. Photographies, 2014.....378
Figure 250 : *Conduit d'aération*, apparition d'une page cachée par contact maintenu sur un hyperlien (détails). La page en cours de lecture est traversée par le texte de la page révélée.....380
Figure 251 : *Un mot est un oiseau* de Actialuna, collection Syntonie, 2013. Chaque mot s'affiche un à un en rouge au moment où il est énoncé par la voix préenregistrée. Capture écran de l'application sur iPad.....382
Figure 252 : Mathieu Malzieu, *L'homme-volcan*, Actialuna-Flammarion, 2011. Irruption d'une annimation entre deux planches de texte. Capture écran de la page 'menu' du livre sur iPad...382
Figure 253 : Michael Joyce, *Afternoon a story*, écrit en 1987 et publié par Watertown, Eastgate Systems en 1993 est considéré comme la première hyperfiction. Capture écran de l'édition en ligne.....382
Figure 254 : *Conduit d'aération*, vignette d'un interlude vidéo en fin de chapitre, depuis la page de menu.....384
Figure 255 : *Conduit d'aération*, photographie de l'une des vidéos intégrées au roman (détail) : le flou rencontre la rigueur d'une grille laissant apparaître un pixel sur quatre.....384
Figure 256 : *Conduit d'aération*, présentation du prototype du roman sur iPad à La semaine des arts à l'Université Paris 8. Photographie, 2014.....386
Figure 257 : *Conduit d'aération*, photographie du menu (détail) : les portraits des quatre narrateurs principaux sont le seul espace coloré du roman, prolongés chacun d'une ligne pointillée manifestant le tissage hypertexte.....386
Figure 258 : *Conduit d'aération*, installation performance à l'Institut Français et Ambassade de France à Rome. Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013.....388
Figure 259 : *Conduit d'aération*, document de travail, recherche scénographique et spatialisation des différentes voix dans l'installation de Rome, mention des personnage s'exprimant dans chacun des quatre haut-parleurs (mentionnés par les ronds noirs accompagnés d'une lettre G ou D rouge) auxquels correspond une séquence sonore de la durée de la performance (32 minutes). Les différentes séquences sont synchronisées et se répondent. Au sein de cette grille spatiale et temporelle prennent place des 'événements' performés. Feutres et encre sur papier cartonné, 2013.....390
Figure 260 : *Conduit d'aération*, document de travail, montage sonore entre les quatre *timeline* relatives chacune à un haut-parleur. Feutres et crayon sur papier, 2013.....390
Figure 261 : *Conduit d'aération*, document de travail, recherches scénographiques pour les projections vidéo. L'option des projections murales en vis-à-vis a été abandonnée au profit de deux projections au sol et deux projections murales juxtaposées (voir page précédente en haut). Encre de Chine au rotring, feutres et vernis sur papiers, 2013.....392

Figure 262 : *Conduit d'aération*, installation-performance de Rome, 2012, document de travail : positionnement des vidéo-projections au sol et murales dans le Salon d'Hercule. Stylo bille sur papier, Gregory Dassié. 394
Figure 263 : *Conduit d'aération*, document de travail, montage temporel et spatial de l'installation performance de Rome, 2013....396
Figure 264 : *Conduit d'aération*, document de travail, fil conducteur de l'installation-performance de Rome, 2012....398
Figure 265 : *Conduit d'aération*, document de travail, texte d'un câble wikileaks travaillé par la comédienne Regina Demina pour la lecture *live* dans l'installation-performance de Rome, 2012. 400
Figure 266 : *Conduit d'Aération*, croquis : liens entre les versions, feutre sur papier, 21x29cm, 2014. .402
Figure 267 et 268 : *Conduit d'aération*, vue de l'installation-performance à Rome. En haut : à la sixième minute, la comédienne Regina Demina vient déposer le portrait de Marie, le personnage à qui elle a prêté sa voix. En bas, à la dixième minute, Lucile Haute vient déposer la Sebha au centre du cercle. Vidéogrammes : Grégory Dassié, 2013....404
Figure 269, 270 et 271 : *Conduit d'aération*, Rome. Lecture confidentielle de câbles wikileaks relatifs à la corruption Tunisienne par Marie (Regina Demina). Le visionnage de la vidéo compte-rendu permet de voir les auditeurs-spectateurs se rapprocher en masse de la comédienne. Vidéo accessible sur <lucilehaute.fr/conduitdaeration2.html> Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013. 406
Figure 272 et 273 : *Conduit d'aération*, Rome. Rapprochement des auditeurs-spectateurs autour de Regina Demina faisant la lecture confidentielle de câbles wikileaks relatifs à la corruption Tunisienne. Vidéo accessible sur <lucilehaute.fr/conduitdaeration2.html> Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013....408
Figure 274 : *Conduit d'aération*, Rome. Passage de la Sebha de « Sonia » à « Mohamed ». Vidéogrammes : Grégory Dassié, 2013....410
Figure 275 : *Conduit d'aération*, Rome. La gifle de Marie. Vidéogramme : Grégory Dassié, 2013. 412
Figure 276 : *Conduit d'aération*, autre forme d'appel des fantômes : mise en scène de la lecture privée, Le Cube, 2013. Vidéogramme : Grégory Dassié. 414
Figures 277 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Le Cube. Photographies : Carine Le Malet, 2013....416
Figure 278 : cadres de la performance....418
Figures 279, 280 et 281: *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, le Cube....420
Figure 282 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Bergen. Pour cette version, Mohamed devient lecteur de sa propre histoire. Vidéogramme : Daniel Apollon, 2013.....422
Figure 283 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Bergen. Alexandra Saemmer en une lectrice de l'histoire de Mohamed. Vidéogramme : Daniel Apollon, 2013....424
Figure 284 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Poitiers. Ouverture par la lectrice et régie en pleine scène....426
Figure 285 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Poitiers. Scène du passage de la Sebha. 426
Figure 286 : *Conduit d'aération*, mise en scène de la lecture privée, Poitiers. Marie devient à son tour une lectrice et la projection vidéo joue maintenant sur les deux parties de l'écran. Photographie : Olivier Neuillé, 2014....428
Figure 287 : Xavier Leroy, *Low Pieces*, 2009-2011 Suite de paysages chorégraphiques jouant sur la perception des corps et de groupes de corps animés de mouvements suggérant tour à tour les domaines animaux, mécaniques ou végétaux....430

Annexes

Les annexes sont constituées des crédits détaillés des œuvres, installations et performances réalisées pour la thèse ou bien abordées dans le corps du texte.

Elles sont divisées en trois parties :

Projets personnels : cycle *Le toucher de l'avatar*
Projets personnels : cycle *Conduit d'aération*
Corpus de référence

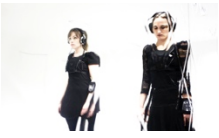
Projets personnels :
cycle *Le toucher de l'avatar*

Par ordre chronologique

Le toucher de l'avatar

Série de photographies réalisées en collaboration avec Laurent Hini

Sculpture *luh2.1* (conception : Lucile Haute, volume : Jean-Paul Réti, couleur : Hubert de Lartigue)
Tirages : Pro image service, avec le soutien de Saint-Etienne Métropole pour l'exposition à La Serre
2009-2013

Visuel	*Titre*	*Medium*	*Crédits*
	Le Toucher de l'Avatar #1 : autogène	Photographie Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Sur papier tecco silver gloss Plastification Montage sur dibond 2mm 1m x 1m 2010	Lucile Haute & Laurent Hini coiffure : Yu Nakata ; MUA: Emilee Bak ; Post-traitement : Maroussia Podkosova)
	Le Toucher de l'Avatar #2 : exogène	Photographie Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Sur papier tecco silver gloss Plastification Montage sur dibond 2mm 1m x 1m 2010	Lucile Haute & Laurent Hini coiffure : Yu Nakata ; MUA: Emilee Bak ; Post-traitement : Maroussia Podkosova)
	*Gaité Lyrique – reflet*	Photographie Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Sur papier tecco silver gloss Plastification Montage sur dibond 2mm 60cm x 90cm 2011	Laurent Hini (photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach) à la Gaité Lyrique
	Gaîté Lyrique – Missing Computer	Photographie Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Sur papier tecco silver gloss Plastification Montage sur dibond 2mm 60cm x 60cm 2011	Laurent Hini (photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach) à la Gaité Lyrique
	Gaité Lyrique – diptyque	Photographie (diptyque) Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Sur papier Arman gloss Art Fibre Montage sur dibond 2mm 2 x 50cm x 75cm 2011	Laurent Hini (photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach) à la Gaité Lyrique
	Gaité Lyrique – toit	Photographie Tirage 1/3 Impression prestige Fine Art Papier : Arman gloss Art Fibre Montage sur dibond 2mm 60cm x 27cm 2011	Laurent Hini (photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach) à la Gaité Lyrique

Gaité Lyrique – bleu

Photographie
Tirage 1/3
Impression prestige Fine Art
Papier : Arman gloss Art Fibre
Montage sur dibond 2mm
29cm x 20cm
2011

Laurent Hini
(photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach)
à la Gaité Lyrique

Gaité Lyrique – rouge

Photographie
Tirage 1/3
Impression prestige Fine Art
Papier : Arman gloss Art Fibre
Montage sur dibond 2mm
29cm x 20cm
2011

Laurent Hini
(photographie de la performance de Lucile Haute et Claire Sistach)
à la Gaité Lyrique

luh2.1

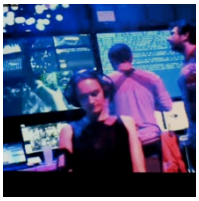
Sculpture
Technique mixte (résine peinte, acrylique et encre, perruque, casque, métal, socle en bois)
Buste seul : hauteur = 80cm
2010

Lucile Haute
(conception, réalisation)
Jean-Paul Reti
(volume)
Hubert de Lartigue
(couleur)

Disorder Screen Control

Performance interactive en réalité mixte

avec Claire Sistach
en collaboration avec *Discontrol Party* de Samuel Bianchini et l'EnsadLab/DIIP – Reflective interaction
Développement informatique : Alain Barthélémy
Metavers design : Frederick Thompson
Hébergement sur Second Life : Metalab 3D-ARTESI île-de-France
et La bibliothèque Francophone du Metavers
Diffusion : Futur en Seine 2011 à La Gaîté Lyrique, les 24 et 25 juin
Partenaires : Association Coalition Cyborg, EnsadLab/EN-ER.
Assistantes : Marion Estimbre et Lucile Delporte
Photographies : Samuel Bianchini, Laurent Hini, Benjamin Boccas
Captation vidéo : Ulysse Fiévé et Mohamed Megdoul
Adresses de référence :
http://lucilehaute.fr/DSC.html
http://ener.ensad.fr/disorder-screen-control/
http://www.gaite-lyrique.net/magazine/article/disorder-screen-control-soiree-sous-surveillance
http://www.mouvement.net/critiques/critiques/rencontres-imaginaires
http://www.futur-en-seine.fr/fens2011/fiche/disorder-screen-control-2/



Disorder Screen Control

Vidéo couleur HD 2'00" (2012) de la performance éponyme (2011)

Lucile Haute & Claire Sistach

Inter Screen

Dispositif expérimental d'échange inter-mondes

avec Claire Sistach, Etienne-Armand Amato et l'EnsadLab/EN-ER
Développement du *chat* : Alain Barthélémy
Metavers design : Frederick Thompson
Hébergement sur Second Life : La Bibliothèque Francophone
Futur en Seine 2011, Village des Innovations, le 104, du 23 au 26 juin
Adresses de référence :
http://lucilehaute.fr/interscreen.html
http://ener.ensad.fr/inter-screen/
http://www.futur-en-seine.fr/fens2011/fiche/inter-screen/

Le toucher de l'avatar

Exposition personnelle

à la Serre, Saint Etienne, du 11 janvier au 2 février 2013
Performance le 10 janvier à l'occasion du vernissage
avec : Arthur Bateau, Marie Caya, Francis Faure, Agathe Juge, Julie Mathevet et Cora Montagne

Le Toucher de l'Avatar - exercices | Vidéo
Noir et blanc, muet
2013 | Lucile Haute
avec : Arthur Bateau, Marie Caya, Francis Faure, Agathe Juge, Julie Mathevet, Cora Montagne

Carnets | Carnets et dessin
Encre de chine et technique mixte sur papier Moleskin
Formats variables
2010-2012 | Lucile Haute

Aléa jardin

Installation participative

Lucile Haute, Benoit Verjat et Lia Giraud
Diffusion : Théâtre Liberté à Toulon, semaine "Avatar" au du 11 au 15 février 2014
Conception, réalisation : Lucile Haute et Benoit Verjat
Dispositif interactif : Benoit Verjat
Tournage studio : Lia Giraud, Lucile Haute, Benoit Verjat avec l'aide de Pierre-Yves Dougnac au studio de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs
Production : Théâtre Liberté, Lucile Haute, Benoit Verjat, Lia Giraud, EnsAD
Captation documentaire de l'installation : Lucile Haute
Remerciements : Hélène Bensoussant et le MetaXu (Julien Carbone)

Projets personnels : cycle *Conduit d'aération*

Par ordre chronologique

Le projet de recherche-création *Conduit d'Aération* a été mené collectivement depuis janvier 2012 sous la coordination de Lucile Haute (aspects plastiques et performance), de Alexandra Saemmer (conception et tramage hyperfictionnel) et de Aurélie Herbet (spatialisation de la fiction) et avec le soutien du Labex Arts-H2H.

Installation participative | *Conduit d'Aération* (juin 2012)

Lucile Haute (conception, réalisation)
Groupe d'écriture : Alexandra Saemmer (coordination), Gaëtan Darquié, Karen Guillorel, Lucile Haute, Li Jun Pek, Julien Penasse.
Scénographie interactive : Alain Barthélémy et Jérémy Forge
Dispositif participatif *Real Time Poerty Game* : EnsadLab/EN-ER (Lucile Haute, Aurélie Herbet, Frederick Thompson, Karen Guillorel) en partenariat avec Ubisoft
Avec les voix de : Regina Demina, Lucile Haute, Aurélie Herbet, Pierre Hénon, Ianis Lallemand, Li Jun Pek, Alexandra Saemmer, Gurshad Shaheman.
Enregistrement studio : Christian Phaure, studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Montage : Lucile Haute
Diffusion : Festival Futur en Seine 2012, le 16 juin à l'Espace Centquatre (Paris)
avec le soutien du Labex Arts H2H

Recueil papier | *Conduit d'Aération* (2ème trimestre 2012)

Lucile Haute, Alexandra Saemmer, Gaëtan Darquié, Karen Guillorel, Li Jun Pek, Julien Penasse
Paris, Ed. Coalition Cyborg, 2012
Recueil tiré à 500 exemplaires
Impression réalisé par l'imprimerie Villière à Beaumont, France
ISBN : 978-2-9542375-0-3
avec le soutien du Labex Arts H2H

Hyperfiction déambulatoire | *Conduit d'Aération* (février 2013)

Lucile Haute (conception, réalisation)
Gregory Dassié (régie et captation vidéo)
Marie-Luce Nadal (scénographie)
Regina Demina (comédienne)
Groupe d'écriture : Alexandra Saemmer, Julien Pénasse, Lucile Haute (scénarisation), Aurélie Herbet (documentation), Odile Farge (coordination)
Avec les voix de : Djamel Afnaï, Elise Courcol-Rozès, Regina Demina, Sana Hmouda, Jean-Paul Schintu, Mahdi Sehel, Gurshad Shaheman et Leïla Vigné.
Enregistrement studio : Christian Phaure, studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Post-traitement son : Christine Webster
Montage : Lucile Haute et Aurélie Herbet
Coordination pour la présentation à Rome : Sonia Litaeïm
Diffusion : soirée d'ouverture du Festival de la Fiction Française, le 26 février 2013, Institut Français et Ambassade de France à Rome
avec le soutien du Labex Arts H2H

Roman hypertexte sur iPad | *Conduit d'Aération* (sept. 2013)

Lucile Haute, Alexandra Saemmer (conception, réalisation)
Tomek Jarolim (graphisme, développement iPad, ergonomie)
Groupe d'écriture : Alexandra Saemmer, Julien Pénasse, Lucile Haute (scénarisation), Aurélie Herbet (documentation), Odile Farge (coordination)
Avec les voix de : Elise Courcol-Rozès, Regina Demina, Pierre Hénon, Jean-Paul Schintu, Gurshad Shaheman et Leïla Vigné.
Enregistrement studio : Christian Phaure, studio de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs
Post-traitement son : Christine Webster
Montage et médias additionnels : Lucile Haute et Aurélie Herbet
Prototype non commercialisé actuellement
Exposé au Labo Bnf (Bibliothèque nationale de France, site François-Mitterrand) pour l'exposition « Les littératures numériques d'hier à demain » du 28 septembre au 1er décembre 2013
avec le soutien du Labex Arts H2H

Lecture-performance | *Conduit d'Aération* (2013-2014)
Mise en scène de la lecture privée

Lucile Haute (conception visuelle, scénographie, montage)
Alexandra Saemmer (lecture)
Regina Demina (performance)
Aurélie Herbet (performance)
Tomek Jarolim (développement iPad)
Traduction partielle en langue anglaise : Nicolas Cognard
avec le soutien du Labex Arts H2H

Diffusions et versions :

Soirée de performances 'Chercher le texte', le 26 septembre 2013
Le Cube - Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux
Performers : Regina Demina, Lucile Haute et Alexandra Saemmer
Lecteurs : Aurélie Herbet et Tomek Jarolim
Régie : l'équipe du Cube (Bastien Hilde et Thomas)
Stylisme de 'Marie' : Harmonie Corin - Kiliwatch
Captation vidéo : Gregory Dassié
Remerciements à Carine Le Malet et Rémy Hoche (Le Cube)

Soirée 'Digital Arena performance', le 10 décembre 2013, Bergen Public Library, Norvège
Lecture-performance : Lucile Haute et Alexandra Saemmer
Avec la participation de Scott Rettberg

Soirée 'Lectures nom@des', le 12 juin 2014, Médiathèque François-Mitterrand, Poitiers
Lecture-performance : Regnia Demina, Lucile Haute, Aurélie Herbet
Régie : Médiathèque de Poitiers
Remerciements à Céline Blanchet et Anaïs Guilet

Calendrier de réalisation

Novembre 2011 – avril 2012 : réunions du groupe d'écriture.
Mai 2012 : enregistrements au studio de l'EnsAD, montage sonore.
Avril – mai 2012 : transformation du jeu mis à disposition par Ubisoft pour réaliser le dispositif *Real Time Poetry Game* ; développement des patch Max MSP pour la scénographie interactive.

16 juin 2012 : présentation à l'Espace Centquatre (Paris) dans le cadre du Festival Futur en Seine.

Novembre – décembre 2012 : reprise des textes de la première version, refonte du scénario, recherche documentaire.
Janvier – février 2013 : écriture.
Février 2013 : montage des texte, enregistrement studio (studio de l'Ecole nationale supérieure des Arts Décoratifs), post-traitement son, montage sonore pour l'installation de Rome.
23-26 février : montage de l'installation au Palais Farnèse, Rome

26 février 2013 : présentation pour la soirée d'ouverture du Festival de la fiction Française, Institut Français et Ambassade de France à Rome.

Mars 2013 : séances de travail (documentation, écriture et scénario)
20-21 mars : conférence Laval Virtual (publication ACM)
Mars – avril : complément des textes (augmentation du volume de 30 à 70 pages)
Avril : mise en place du site privé pour tester la navigation hypertexte
20 avril : arrêt définitif de la structure des pages visibles et cachées, de la navigation hypertextuelle et de la place des médias additionnels. Montage d'une maquette papier à l'EnsAD.
22 avril : rendez-vous avec Samuel Petit (Actialuna). Définition d'un calendrier de réalisation de mai à juillet en vue de l'exposition au Labo BnF en septembre.
17-18 mai : présentation du projet (conférence invitée « Partage des cultures » à Aix-en-Provence).
Mai – juin : réalisation des médias additionnels (vidéo sonore). Mise au format pour l'intégration iPad.
20 juillet – 5 septembre : réalisation du prototype de roman sur iPad avec Tomek Jarolim.
19-21 septembre : répétitions de la performance du Cube.
18 septembre : livraison du prototype pour l'exposition
24 septembre : conférence Electronic Litterature Organization, BnF site François-Mitterrand

24 septembre – 1er décembre 2013 : présentation du roman sur iPad au sein de l'exposition 'Les Littératures numériques d'hier à demain' au Labo BnF, Paris.

26 septembre : performance au Cube – Centre de création numérique, Issy-les-Moulineaux

17 octobre : Colloque international H2PTM 2013, 'Usages et pratiques du numérique', CNAM, Paris
20 oct. – 15 nov. : découpage des enregistrements studio en vue de l'implémentation de la balade sonore.
21 novembre : CIDE 16, Université de Lille 3
26 novembre : conférence invitée, Bibliothèque nationale de France
6 décembre : présentation au séminaire doctoral EnsadLab

10 décembre 2013 : performance invitée, Bergen Public Library, Finlande.

12 juin 2014 : performance invitée, Médiathèque François-Mitterrand, Poitiers.

13 juin : conférence pour le colloque « écrans tactiles mobiles » à l'université de Poitiers.
Juillet – septembre 2014 : développement de la version epub3 avec Emeline Brulé.

Corpus de référence

Par ordre alphabétique d'auteur

Touchée, manipulée

Annie Abraham, 2011
Performance participative : toucher télématique local
7 mai 2011 à 20h45 à la Tapisserie, Paris.
Référence : http://aabrahams.wordpress.com/2011/05/08/touche-manipule/

Rythm 0

Marina Abramovic, 1975
Performance
Galerie Studio Morra à Naples, Italie.
Références : Gilles Froger, « De la cruauté en art. Marina Abramovic, *Rythm 0* », dans Samuel Bianchini et Erik Verhagen (dir.), *PRACTICABLE. From Participation to Interaction in Contemporary Art and New Media*, MIT Press, à paraître 2014. Thomas McEvilley, « Marina Abramovic/Ulay Ulay/Marina Abramovic », dans *The Triumph of Anti-Art Conceptual and Performance Art in the Formation of Post-Modernism*, New York, McPherson & Company, 2005.

Le tunnel sous l'Altantique

Maurice Benayoun, 1995
Installation participative reliant le Musée d'art contemporain de Montréal et le centre Pompidou (Paris) entre le 19 et le 24 septembre 1995.
Réalisation : Maurice Benayoun
Développement informatique : David Nahon & Tristan Lorach (Z.A Production)
Création musicale : Martin Matalon
Production : Stéphane Singier (Z.A Production)
Recherche : Michèle Ange Coumau (Z.A Production)
Communication-Presse : Karen Benarrouch (Z.A Production)
Assistants musicaux : Xavier Chabot, Frédéric Voisin & Xavier Bordelais (IRCAM)
PRODUCTION : France : Z.A Production Paris France
Canada : Zone production Montréal Canada
Une Commande Publique de la Délégation aux Arts Plastiques, Ministère de la Culture (France).
Une coproduction Z.A Production / IRCAM / Mission Recherche et Technologies du Ministère de la Culture / Centre Georges Pompidou.
Un projet commun ISEA 95, Montréal.
Avec le concours de Silicon Graphics (SGI) et Canon France.
Référence : http://www.moben.net/Tunnef.htm

Zeit für die Bombe

Berkenheger Suzanne, 1997
hyperfiction allemande :
<http://www.wargla.de/zeit.htm>

Discontrol Party

Samuel Bianchini avec l'EnsadLab/DIIP, 2011
Dispositif festif interactif.

La Gaîté Lyrique (Paris), 24 et 25 Juin 2011, 20h
Projet développé dans le cadre de recherches sur le Large Group Interaction à l'**EnsadLab/DRii** (groupe de recherché renommé EnsadLab/Reflective Interaction en 2014), laboratoire de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs, Paris
Avec le soutien du pôle de compétitivité **Cap Digital** et de la **Région Ile-de-France** dans le cadre du programme **Futur en Seine 2011** en partenariat avec la **Gaîté Lyrique**
En collaboration avec le laboratoire **Calhiste** de l'**Université de Valenciennes** et la **Maison européenne des sciences de l'homme et de la société** (MESHS-CNRS) de Lille
Dans le cadre du projet de recherche Praticables (ANR-08-CREA-063) soutenu par l'**Agence nationale de la recherche**
Programmation musicale : **Sylvie Astié** (Dokidoki)
Vendredi 24 juin : **Schlachthofbronx** ; **Ceephax Acid Crew** ; **Absolute Body Control** ; **Errorsmith** ; **DJ Krikor**
Samedi 25 juin : **Captain Ahab** ; **Covox** ; **Bass Jog (DJ Elephant Power + FX.Randomiz)** ; **Nero's Day at Disneyland** ; **DJ Krikor**
Réalisation informatique de l'environnement visuel (KetchupAddict) : **Oussama Mubarak** avec la collaboration de **Tomek Jarolim** et une contribution de Marie-Julie Bourgeois
Captation embarquée RFID-UWB : **Xavier Boissarie** et **Jonathan Tanant** (Orbe) avec la technologie et le partenariat de la société **Ubisense**
Dispositif vidéo (collaboration artistique et ingénierie) : **Antoine Villeret** et **Keyvane Alinaghi**
Conseil technique : **Cyrille Henry**
Avec le partenariat de **Philips**
Sur "Second Life", téléperformance *Disorder Screen Control* :**Lucile Haute**, **Claire Sistach**, **Alain Barthélémy** et **Frédérick Thomson** avec le soutien d'**EnsadLab/EN-ER** et pour l'hébergement sur Second Life de **Metalab 3D- ARTESI Île-de-France**.
Design des accessoires RFID : Claire Bonardot, Ornella Coffi, Cécile Gay, Jennifer Hugot, Pauline Jamilloux, Laure Pétré, Valentine Rosi, Chloé Severyns, Alice Topart, étudiantes en *Design textile et matière et Design vêtement* à l'EnsAD.
Remerciements à la société Progis et à La Bibliothèque Francophone.
Référence : http://drii.ensad.fr/discontrolparty/

Terra nova

CREW
Théâtre immersif
Direction : **Eric Joris** et **Stef De Paepe**
Acteurs : **Robby Cleiren** et **Jorre Vandenbussche**
Collaborateurs : Vincent Jacobs, Kreng et Chantalla Pleiter.
Réalisé dans le cadre d'un projet de recherche européen.
Première présentation à La Chartreuse, Villeneuve-les-Avignon en juillet 2011.
Autres présentations : Paris, Budapest, Graz, Kortrijk, Brussels, Rotterdam, Ghent, Zagreb, Hasselt and Prato.
Référence : http://www.crewonline.org/art/projects

The cat, the reverant and the Slave

Alain Della Negra et Kaori Kinoshita, 2010
Scénario et réalisation : Alain Della Negra et Kaori Kinoshita
Production : Capricci Films
Interprétation : Patrick Teal, Benjamin L. Faust, Jennifer R. Faust, Krista Kenneth
Image : Kaori Kinoshita, Michael Pessah
Son : Rowen Burkam, Alain Della Negra
Durée : 80 MN
Année de réalisation : 2009

Pays de production : France
Langue : Anglais sous-titré français
Supports de diffusion : HDCAM, Beta Num, Beta SP
N° de visa : 119-397
Distribution et ventes internationales : CAPRICCI FILMS
Soutiens : CNC – Aide à l'écriture et au développement, DICREAM, Région Pays de La Loire, ARCADI
Date de sortie : 15 septembre 2010
Référence : http://www.capricci.fr/cat-the-reverend-the-slave-the-2009-a-della-negra-k-kinoshita-21.html

L'esclave F

Robert Filliou, 1978 (écrit en 1963)
Vidéo 1 Pouce PAL, couleur, son
Collection Centre Georges Pompidou, Paris.

Hole in Space

Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1980
Sculpture de communication publique
Création et production: Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz.
Co-financement : National Endowment for the Arts and The Broadway Department Store avec le soutien de Avery Fisher Hall, ainsi que de plusieurs societies dont Western Union, General Electric and Wold Communications.
Référence : http://www.ecafe.com/getty/HIS/

Satellite art project

Kit Galloway et Sherrie Rabinovitz, 1977
"Un espace sans frontiers géographiques"
Création et production: Kit Galloway et Sherrie Rabinowitz.
Danceurs : Mobilus Dance Troupe, Keija Kimura, Mitsu, Soto Hoffman, Nathan Stinson
Performance sonore : Paul Horn, David Rosenboom, Dan Stat
Directeur technique pour la video : Jim Wiseman
East Coast Camera : Steve Christiansen
West Coast Camera : Thomas Tucker
Effets video : Bill Hearn
Audio : Nick Bertoni
Assistants de production : Gerry Wurtzberg, Jim Nixon, Richard Lowenberg
ETVC ingénieur : Bill Howell
ETVC ingénieur sond : Dan Sorbi
NASA ingénieur : John Chitwood
Documentation vidéo : Mya Shone/Optic Nerve
Financement : The Corporation for Public Broadcasting and the National Endowment for the Arts
Avec le soutien de : National Aeronautics and Space Administration (NASA)
et de : Goddard Space Flight Center/NASA, Educational TV Center, Archdiocese of San Francisco, One Pass Video, Stanford Children's Hospital et Optic Nerve.
Remerciements : Public Interest Satellite Association (PISA), Howard Wise/Electronic Arts Intermix, Wasyl Lew/NASA, Michael Couzens, Baird Brown, David Stewart/CPB, Cable Arts Foundation, Lynn Adler, Sky Garner.
Référence : http://www.ecafe.com/getty/SA/

Afternoon a story

Michael Joyce
Watertown, Eastgate Systems, 1993.

Aujourd'hui c'est mon anniversaire

Tadeusz Kantor, 1989-1990
Théâtre Cricot 2
La dernière repetition du spectacle a été présentée au public le 10 janvier 1991 au Théâtre Garonne à Toulouse.
Production : Théâtre Circot² de Cracovie, Festival d'Automne à Paris avec le Centre Georges Pompidou et la Ville de Paris, le Théâtre Garonne de Toulouse avec le soutien du Conseil Général de la Haute-Garonne, le Centre de Recherche Théâtrale de Milan, Hebbel Thatre de Berlin et le Théâtre de la Ville de Nîmes.
Référence : http://www.cricoteka.pl/fr/main.php?d=teatr&kat=6&id=49

Hello

Allan Kaprow, 1969
Téléhappening
Réalisé dans le cadre du projet *Medium is the medium*, commissionné par la station de télévision publique WGBH-TV de Boston.
Le workshop « New Television » de WGBH a été l'un des premiers projets de télévision expérimentale aux États Unis. Pour *Medium is the Medium*, Alan Kaprow ainsi que cinq autres artistes (Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock et Aldo Tambellini) ont été invités à collaborer avec les techniciens de la chaîne et à créer des pièces originales pour le support télévisuel.
Documentation : vidéo noir et blanc, son, 4:85 minutes, produit par WGBH – Boston, Courtesy Electronic Arts Intermix – New York, 1969.
Référence : vidéo compte-rendu des expérimentations réalisées dans le cadre du projet *The Medium is the Medium* de WGBH est accessible sur <http://www.ubu.com/film/tambellini_medium.html>. *Hello* apparaît de la minute 8:25 à 13:11

Low Pieces

Xavier Leroy, 2009-2011
Suite de paysages chorégraphiques jouant sur la perception des corps et de groupes de corps animés de mouvements suggérant tour à tour les domaines animaux, mécaniques ou végétaux.
Festival d'Automne
Conception : Xavier Le Roy
Avec : Salka Ardal Rosengren, Sasa Asentic, Eleanor Bauer, Mette ingvarsten, Anne Juren, Krõõt Juurak, Neto Machado, Luìs Miguel Félix, Jan Ritsema, Manon Santkin, Christine De Smedt, Jefta van Dinther & Xavier le Roy
Production: Le Kwatt – Montpellier
Avec le soutien de : Centre chorégraphique national de Montpellier Languedoc-Roussillon, Festival In-Presentable - Casa Incendida Madrid, Julia Stoschek Collection - Dusseldorf, The Center for Advanced Visual Studies - MIT - Boston, Tanzquartier - Wien, Southbank Centre - London, Hebbel Am Ufer - Berlin, Festival d'Avignon 2011, DRAC Languedoc-Roussillon
Management / diffusion : Illusion & Macadam – Montpellier
http://www.xavierleroy.com/page.php?sp=69caa2510bce2be93732e5c2739db89ba96ccaaf&lg=fr

L'homme volcan

Mathias Malzieu, 2011
Roman sur iPad,
Paris, Flammarion & Actialuna

Diffusé sur : https://itunes.apple.com/fr/app/lhomme-volcan/id488128649?mt=8

Portraits d'avatars

Eva et Franco Mattes, 2006-2007
Captures écran d'avatars réalisés sur la plateforme *Second Life* imprimées sur toile.
Référence : http://0100101110101101.org/portraits/

Freedom

Eva et Franco Mattes, 2010
Performance en ligne sur un jeu de guerre multi-joueurs en ligne.
Extraits vidéo accessibles sur : http://0100101110101101.org/freedom/

No Fun

Eva et Franco Mattes, 2010
Performance sur chatroulette.com
Extraits vidéo accessibles sur : http://0100101110101101.org/no-fun/

Reenactments

Eva et Franco Mattes, 2007-2010
Reenactments sur la plateforme *Second Life* (île Odisey) de performances emblématiques des années 1970 à 2000.
http://0100101110101101.org/reenactments/

Synthetic performances

Eva et Franco Mattes, 2009-2010
Performance en ligne sur la plateforme *Second Life* (île Odisey).
http://0100101110101101.org/synthetic-performances/

Cut pieces

Yoko Ono, 1964-1966
Performance

l'Azione sentimentale

Gina Pane, 1973
Performance, galerie Diagramma, Milan.

Commune

The Performance Group (TPG)
Vancouver, 1972
L'accueil du public est fixé à la même heure que celle de l'arrivée des comédiens. Les premiers assistent donc aux échauffements et ont accès à l'ensemble du théâtre, y compris le hors-champ.

Third Hand

Stelarc, 1990-1996
Présentations-performances.

Extra Ear: Ear on Arm project

Stelarc, 2006-2008
Présentations-performances.

Ping Body
Stelarc, 1996-1998
Présentations-performances.

Movatar
Stelarc, 2000
Performance.

Fractal flesh,
Stelarc, 1995-2008
Présentations-performances.

This Situation
Tino Sehgal, 2009-2013
Performance notamment à la Galerie Marian Goodman
79 rue du Temple, Paris 3e, du 31 janvier au 7 mars 2011.

Jerk
Giselle Vienne
Solo pour un marionnettiste, d'après une nouvelle de Dennis Cooper
Conception et mise en scène : Gisèle Vienne
Dramaturgie : Dennis Cooper
Musique originale : Peter Rehberg et El Mundo Frio de Corrupted
Lumières : Patrick Riou
Créé en collaboration avec, et interprété par : Jonathan Capdevielle
Voix enregistrées : Catherine Robbe-Grillet et Serge Ramon
Stylisme : Stephen O'Malley et Jean-Luc Verna
Marionnettes : Gisèle Vienne et Dorothéa Vienne Pollak
Maquillage : Jean-Luc Verna et Rebecca Flores
Confection des costumes : Dorothéa Vienne Pollak, Marino Marchand et Babeth Martin
Formation à la ventriloquie : Michel Dejeneffe
Traduction du texte de l'américain au français : Emmelene Landon
Remerciements à l'Atelier de création radiophonique de France Culture, Philippe Langlois et Franck Smith. A Sophie Bissantz pour les bruitages. Les voix et bruitages ont été enregistrées pour l'Atelier de création radiophonique.
Remerciements à Justin Bartlett, Nayland Blake, Alcinda Carreira-Marin, Florimon, Ludovic Poulet, Anne S - villa Arson, Thomas Scimeca, Yury Smirnov, Scott Treleaven , la galerie Air de Paris, Tim/IRIS et Jean-Paul Vienne.
Avec l'accompagnement technique de l'équipe du Quartz – Scène nationale de Brest :
Direction technique : Nicolas Minssen
Régisseur lumières : Christophe Delarue
Source : http://www.g-v.fr/creations/jerk/vf-jerk.htm

Trip in WoW
Claire Sistach
Immersion sur le jeu Word of Warcraft.
Source : http://trip-in-wow.blogspot.fr/

L'effet papillon
Mylène Benoit (compagnie Contour progressif), 2007, 2009, 2010
Conception, chorégraphie : Mylène Benoit
Interprétation : Barbara Caillieu, Laure Myers, Magali Robert

Assistante : Annie Leuridan
Scénographie : Xavier Boyaud
Création lumière : Annie Leuridan
Création sonore, programmation : Laurent Ostiz
Capteurs, programmation temps réel : Cyrille Henry
Développement électronique : Interface-Z, Cyrille Henry
Constructeurs : Alain Le Beon, Thomas Ramon, Frédérique Bertrand
Costumes : Carole Martinière
Régie lumière et plateau : Aurore Leduc
Régie générale et numérique : Maël Teillant
Production : Cie Contour Progressif
Coproduction : [ars]numérica / Atelier d'Art 3000/Le Cube - Issy-les-Moulineaux / Le manège.mons/maison folie / Le manège.mons /CeCN / Le Vivat - Armentières / ADAMI / Fondation Beaumarchais / Ministère de la Culture et de la Communication (DICREAM) / Le manège.maubeuge / Didascalie.net
Avec le soutien du Centre National de la Danse, Danse à Lille, La Condition Publique pour le prêt de studio.
Projet lauréat des "Bains numériques # 1" du Centre des Arts d'Enghien.
Contour Progressif est soutenue par la DRAC Nord-Pas de Calais au titre de l'aide à la compagnie et par le Conseil Régional Nord-Pas de Calais au titre de l'aide à la création.
Source : http://www.contour-progressif.net/projets/spectacle/effet-papillon

Média/médium

Gwenola Wagon et Jeff Guess, 2014
Projet de recherche et exposition axé sur l'histoire de la transmission à distance et comprenant deux objets d'étude : premièrement, toute une série d'objets techniques, de machines et d'appareillages actualisés ou simplement imaginés qui ont comme principe fondateur le transport d'informations, et deuxièmement, des phénomènes beaucoup plus mystérieux et moins connus tels la télépathie, la télékinésie ou la téléportation.
Avec le soutien du Labex Arts-H2H
Exposition du 4 avril au 9 mai 2014 à la galerie Ygrec, 20 rue Louise Weiss, 75013 Paris. <http://www.labex-arts-h2h.fr/media-mediums.html>