



HAL
open science

Dispositifs interactifs et publics empêchés : les dispositifs interactifs comme espaces d'individuation et outils d'émancipation pour les personnes en situation d'empêchement

Thomas Audissergues

► To cite this version:

Thomas Audissergues. Dispositifs interactifs et publics empêchés : les dispositifs interactifs comme espaces d'individuation et outils d'émancipation pour les personnes en situation d'empêchement. Art et histoire de l'art. Université Panthéon-Sorbonne - Paris I, 2021. Français. NNT : 2021PA01H302 . tel-04390195

HAL Id: tel-04390195

<https://theses.hal.science/tel-04390195>

Submitted on 12 Jan 2024

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 PARIS 1 PANTHÉON-SORBONNE
ÉCOLE DOCTORALE ARTS-PLASTIQUES, ESTHÉTIQUE ET SCIENCES DE L'ART

THESE DE DOCTORAT
Arts et Sciences de l'art – Mention Arts-Plastiques

DISPOSITIFS INTERACTIFS ET PUBLICS EMPÊCHÉS

-

**LES DISPOSITIFS INTERACTIFS COMME ESPACES D'INDIVIDUATION ET OUTILS
D'ÉMANCIPATION POUR LES PERSONNES EN SITUATION D'EMPÊCHEMENT**

Par
Thomas AUDISSERGUES

Sous la direction de
Bernard GUELTON

Soutenue publiquement
Le 5 Mars 2021

Membres du jury

Mme Fabienne Cazalis

Chargée de recherche CNRS, Écoles des Hautes Études en Sciences Sociales

Mr Jean-Marie Dallet

Professeur des Universités Arts-Plastiques, Universités Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Mr Bernard Guelton

Professeur des Universités Arts-Plastiques, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne

Mme Karen O'Rourke

Professeure des Universités Arts-Plastiques et Arts Numériques, Université Saint-Étienne

Mme Kim Sawchuk

Professeure des Universités Communication Studies, Université Concordia Montréal

Résumé

Cette thèse est une recherche théorique et empirique en arts-plastiques. Elle a pour objectif d'alimenter une réflexion sur les dispositifs interactifs et les effets qu'ils produisent sur des publics empêchés. Cette recherche est le fruit de collaborations avec des personnes en situation d'empêchement psychique, physique et étatique (personne autiste, mineurs en exil, personnes queer vivant dans des pays criminalisant leur sexualité) et développe une réflexion sur la vulnérabilité faite aux corps, en faisant place à leurs récits par l'intermédiaire de dispositifs artistiques et techno-sociaux.

Cette thèse est construite autour de trois projets créatifs mis en place auprès de trois publics qui tous·tes se rassemblent sous le terme « public empêché ». Chaque projet est l'aboutissement d'une réflexion sur les systèmes d'individuation et sur les technologies favorisant l'émancipation. Le Projet ELi est une interface interactive qui se pratique avec des vêtements connectés que nous avons mis en place avec des enfants autistes. Le Projet MigrantMap est un dispositif de documentations s'appuyant sur des outils de géolocalisation qui met en lumière l'intrication des questions de surveillance et de mobilité pratiquées par des mineurs isolés étrangers à Paris et les aide à progresser en autonomie. Enfin, le Projet Murmures mène une réflexion sur les processus de domination faits aux corps vulnérables LGBTQ, dans des territoires où leur mobilité est réduite et leurs corps surveillés. Ce travail prend la forme d'une collecte et d'un archivage de témoignages géolocalisés.

Mots clefs

I - Interface - Interactivité // personne avec autisme

II - Dispositifs - Empêchement // personnes en situation de migration

III - Emancipation - Geste - Intersectionnalité // personnes LGBTQI+

Abstract :

This thesis is a theoretical and empirical research in arts. It aims to interrogate a reflection on interactive devices and the effects they produce on excluded audiences. This research is the fruit of collaborations with people in situations of psychological, physical and state impediment (autistic persons, minors in exile, queer people living in countries criminalizing their sexuality) and develops a consideration on the vulnerability made to bodies, in making room for their stories through artistic and techno-social devices.

This thesis is built around three creative projects that are set up with three different groups who all come together under the term “disabled audience”. Each project is the culmination of a reflection on individuation systems and technologies that promote emancipation. *Project ELi* is an interactive interface that is practiced with connected clothes that have been developed with autistic children. *Project MigrantMap* is a documentation system based on geolocation tools that highlights the intricacy of surveillance and mobility issues practiced by unaccompanied foreign minors in Paris and helps them to progress independently. Finally, *Project Murmures* leads a reflection on the domination done to vulnerable LGBTQ bodies, in territories where their mobility is reduced and their bodies monitored. This work takes the form of collecting and archiving geolocated testimonials.

Keys words

I - Interface - Interactivity // autism people

II - Technologic device - Vulnerability // people in exile

III - Emancipation - Gesture - intersectionnality // LGBTQI+ people

Remerciements :

Ce travail de thèse a été réalisé par étapes, selon une approche interdisciplinaire.

Je tiens à remercier Monsieur le Professeur Bernard Guelton, directeur de cette thèse, qui m'a accordé sa confiance et son soutien durant ces années de recherches.

Et, Madame la Professeure Karen O'Rourke qui m'a accueilli en thèse et a accompagné les premières étapes de ma recherche.

Merci à Richard Jochum, enseignant à la Teachers College, Columbia University de New York, pour son accueil au sein de son équipe de recherche et ses conseils.

Merci à Michelle Mosiniak, écrivaine, qui a relu ce texte plusieurs fois avec rigueur et avec le regard aiguisé.

Merci à Fabrice Œhl, responsable informatique, pour ses encouragements et son soutien constant.

Mes partenaires de séminaire Caroline Sebilleau, Aurélie Herbet, Charles Meyer, Yohan Han.

Merci à tous les participant·e·s, accompagnant·e·s, qui ont permis aux différents projets d'exister

- **Projet ELi :** Merci à l'association *J'imaginerais*, aux animateurs·trices, à tous les enfants et parents ayant permis la réalisation de ce projet en ce lieu. Et spécialement, Sothy You, Mathilde Hiesse, Marion Dreano, Fatima Aït El Moumen.

Merci au personnel de l'unité pédopsychiatrique de l'Hôpital Bichat, et spécialement Julie Dhaene, Caroline Piant pour leur collaboration active au projet.

- **Projet MigrantMap :** Merci à tous·tes les participant·e·s des ateliers réalisés à l'association *France Terre d'Asile*.

- **Projets Murmures :** Merci à toutes les personnes m'ayant livrées leurs témoignages, et à Alejandro Cruz pour son soutien technique.

À mon entourage qui de près ou de loin a su me donner du courage tout au long de cette recherche, ma famille, Nicole Valladier, Marion Audissergues, Valérie Audissergues, Lola Audissergues, Isabelle Drevoski, Lancelot Fumery, Viggo Fumery.

Mes ami·e·s Zainab Andalibe, Nedir Benkhelifa, Marie-Isabelle Ribes, Bahar Majdzadeh, Ibrahima Wane, Maud Veith, Sophie Bergier, Diala Raad, Alice Debackere, Founé Diakité, Hawa Diakité, Nakhati Sokhona, Tom Doublet, Renaud Baur, Vanessa Foray, Sterling Hudson, Aurore Renaudeau, Elsa Fievez, Nina Mvroljak, Alexandre Mouloud, Johanna Gangneux, Jean-François Guerch, Julie Checinsky, William Gnakpa, Ambre Charpier, Kim Sacks, Julien Feyt, Maria Paz Flores, Angele Baux, Prune Verdier-Gorcias, Estelle Verdier-Gorcias, Emeline Chaumeil (pour toujours).

Sommaire

Introduction.....	15
PARTIE 1.....	25
L'interface interactive comme espace de la relation.....	25
I. L'interface : un agent de liaison entre l'humain, la machine, l'œuvre.....	39
I.1 Nature de l'interface ?.....	40
I.2 L'interface offre un espace intermédiaire.....	45
I.3 L'interface comme zones d'émergences.....	46
I.4 L'interface et la sensorialité.....	47
I.5 L'interface comme espace d'enregistrement et d'expérimentation.....	49
I.6 Quand l'interface est le contenu.....	58
I.7 Le·la spectateur·rice actif·ve au sein d'une interface interactive.....	63
II. L'interactivité.....	69
II.1 L'interactivité : de tiers-voyant à tiers-incluant ?.....	70
II.2 D'un écran pénétrable à un écran praticable.....	76
II.3 Typologie des systèmes de déclenchement interactif.....	82
II.4 L'interactivité comme espace de socialisation.....	89
III. Des œuvres techno-esthétiques en direction de publics empêchés.....	100
III.1 Quel positionnement pour l'artiste-chercheur·se ?.....	107
III.2 De la galerie au laboratoire de recherche.....	113
III.3 Quand l'artiste s'implique dès le design d'interaction.....	119
III.4 Présentation et utilité de trois projets au cœur de « tiers espaces » de socialisation.....	126
IV. Le Projet ELi : Compatibilité entre l'interface interactive et l'autisme.....	131
IV.1 Description du dispositif.....	134
IV.2 Mise en place des ateliers.....	138
IV.3 Observations – Evaluations.....	142
IV.4 Vêtement et Miroir ELi.....	171
PARTIE 2.....	193
Les dispositifs et les publics empêchés.....	193
I. Le dispositif dans un contexte d'œuvre d'art.....	196
I.1 Qu'est-ce qu'un dispositif ?.....	196
I.2 Un proto-spectateur face à un dispositif.....	200
I.3 Les dispositifs de contrôle.....	205
I.4 Modeler plutôt que mutiler.....	211
II. Les publics empêchés.....	213
II.1 Être empêché : un système de mise à l'écart.....	213
II.2 L'élargissement de la communauté aux « anormaux ».....	219
II.3 Un « être empêché » est-il un être « augmenté » ?.....	227
III. L'artiste comme enquêteur·rice.....	234
III.1 Écouter les signaux faibles.....	234
III.2 L'artiste : un·e nouvel·le enquêteur·rice social.....	236
III.3 De la pensée pragmatique à l'interactionnisme symbolique.....	243

IV. Projet de MigrantMap – Mineurs Migrant & Parcours Photo/GPS.....	248
IV.1 Contexte d'intervention.....	248
IV.2 Explorer et documenter : visualisation d'expériences ambulatoires.....	257
PARTIE 3.....	287
Le dispositif interactif comme outil d'émancipation.....	287
I. Le chemin depuis un outil de contrôle à un moyen d'émancipation sociale.....	290
I.1 La carte interactive comme nouvel auxiliaire de représentation.....	290
I.2 Un dispositif qui arme le propos.....	295
I.3 De la ludification à l'individuation.....	299
II. D'un geste déficient à un geste prolongé.....	303
II.1 Que représente le geste est-il le nom : expressivité – médialité – performativité	303
II.2 L'émergence des gestes intérieurs et leur articulation avec le milieu.....	308
II.3 D'un hypergeste à un geste prolongé.....	312
III. D'un dispositif d'empowerment jusqu'à un système de ré-inclusion sociale.....	315
III.1 Constituer un « parlement » de corps empêché.....	317
III.2 Aller vers des pratiques créatives de dénormalisation.....	319
III.3 Ré-inclusion sociale via des pratiques de dénormalisation.....	323
IV. Projet Murmures – Homosexualité et Témoignages géolocalisés.....	326
V.1 Contexte et législation.....	329
V.2 Nouvelles manières de cartographier un territoire : Les interfaces interactives permettent des espaces d'individuation.....	332
V.3 Une cartographie interactive comme collecte des récits empêchés.....	336
V.4 Mise en place du Projet Murmures.....	343
Conclusion.....	369
ANNEXES.....	377
Projet : Noùs Sommes Des Libanais.....	378
Instrument : OMNi.....	386
Email : David ROKEBY.....	390
Questionnaire : Projet ELi.....	398
Questionnaire : Projet MURMURES.....	400
Glossaire.....	403
Bibliographie.....	407
Index des notions.....	417
Index des théoricien·nes.....	419
Index des artistes.....	420

Introduction

« Nous entrons dans le temps où les minoritaires du monde commencent à s'organiser contre les pouvoirs qui les dominent et contre toutes les orthodoxies »

Félix Guattari, *Recherches (Trois Milliards de Pervers)*, mars 1973.

La création artistique se détermine en fonction de son milieu d'élaboration et parle de ce qui l'entoure. Les relations qui existent entre l'art et le secteur social permettent à la fois de toucher des publics dits « éloignés », mais aussi de les intégrer dans la grille de lecture du monde de l'art. Cela, nécessite de produire un art qui s'implique, s'engage et prend la parole. Les sources d'inspiration de la recherche présentée ici proviennent de champs disciplinaires différents, allant des sciences de l'art aux sciences sociales. Ces sources forment et informent le langage de ce texte complexe. C'est pourquoi on y trouvera de multiples entrées qui permettent de mieux voir les rencontres réalisées lors des ateliers où se sont construites le corpus d'œuvre produites.

Depuis plusieurs années on note un questionnement qui régit le monde de l'art et sa réception auprès de publics atypiques. Les artistes se questionnent sur la réception des œuvres, comme une forme de communication envers le public, soit comme questionnement sur la manière de produire des œuvres soit comme la « pratique par le public » qui soulève quant à elle la vaste question de la puissance octroyée à l'art de pouvoir réfléchir sur son environnement, sur sa capacité à s'en imprégner, et à en produire des formes. Ces formes permettent parfois d'accompagner certaines problématiques, et d'autre fois de les résoudre.

Comment l'art peut-il prendre part au débat de société ? Dans un contexte où l'*oikos* semble avoir pris le dessus dans un contexte d'industrialisation des pratiques humaines (P-D. Huyghe¹). Quelle place reste-t-il pour le beau, l'imaginaire, dans un monde où la « fonction » prend place dans tous les espaces de la société, voire les gouverne ? Comment les œuvres

1 Huyghe Pierre-Damien, *Contre-temps. De la recherche et de ses enjeux. Arts, architecture, design*, Paris, B42, 2017

peuvent-elles participer à ce « besoin de fonctionnalité » dans des espaces où une « société post-structuraliste » et libérale pêche par manque de solutions ?

Dans le champ des arts, celui de la danse a une place particulière, cette discipline touche aux déploiements des corps. Il y a dans la danse, une histoire des corps humains et de leur mobilité. Dans son histoire contemporaine, la danse représente des corps qui ne sont plus uniquement « des canons de puissance ». Une brèche s'est ouverte dans les codes de représentation des corps. Cet art rassemble et condense le vivant, il intègre la marge, le différent, et parfois même le *monstrueux*. Cette discipline porte la différence sur soi et la porte sur scène. Ceci est illustré par exemple par le parcours du danseur Raimund Hoghe. Il a longtemps été le dramaturge de Pina Bausch, avant de monter sur scène et de « jeter son corps dans la bataille² ». R. Hoghe a une malformation de naissance et porte une bosse proéminente sur l'épaule droite, en cela il n'appartient pas aux canons de beauté que nous voyons régulièrement sur scène. En montant sur un plateau de danse il montre la force de sa différence, et « pour [lui] c'était évident », c'est une manière de « prendre la parole », de mettre le récit à sa hauteur, de s'intégrer dans l'histoire, celle de la danse et celle des arts. Il définit sa démarche comme une initiative personnelle : « si je voulais prendre position il fallait que je le fasse en mon nom propre, avec mon propre corps. Il ne m'était pas possible d'inscrire ma conviction politique sur le corps d'aucun danseur. [...] Je voulais tout simplement utiliser mon corps comme exemple, il ajoute : « Il existe d'autres corps que ceux traditionnellement glorieux des danseurs »³».

La danse contemporaine s'est ouverte à ces corps différents et à leur représentation. Cette discipline soumet à « son langage » un nouveau champ d'exploration, de nouveaux vocabulaires (P. Bausch, R. Hoghe, M. Monnier, J. Bel). La monstration de corps différents se fraye un chemin et passe du caché au visible, du masqué au montré à voir. Les chorégraphes prennent la mesure de leur corps, dans leur mobilité, leur gestion de l'environnement ce qui leur permet d'explorer de nouveaux mouvements et de créer de nouvelles relations avec le

2 Pasolini Pier Paoli, « Gettiamo ill corpo nella lotta », in revue *Tempo*, 20 décembre 1969

3 Hoghe Raimund, « Les handicaps physiques choquent plus que la violence sur scène: un plaidoyer pour l'imperfection », *Zeitschrift für Kultur* 765, n° 3/2006, supplément STEPS festival

dehors. Le danseur professionnel par ces expériences, en passant par l'altérité, d'un détour sur lui-même, passe par une extériorité. Son corps, dans un effet de boomerang, « reçoit l'extériorité » et cela en modifie son expérience corporelle.

Cette approche du corps différent, est au sein de la danse de Mathilde Monnier. Formée à l'école de Merce Cunningham, elle a réalisé une chorégraphie appelée *Bruit blanc – Autour de Marie-France*, où elle retranscrit les ateliers de danse menés avec Marie-France, une adulte avec autisme avec laquelle elle réalise des ateliers centrés sur l'écoute du corps. Ce projet est une rencontre entre deux corps, celui d'une danseuse confirmée avec des codes très intégrés de la danse contemporaine et une jeune femme autiste aux mouvements corporels très archaïques et atrophiés qui se traduisent chez elle par un manque de mobilité. M. Monnier parle du « poids archaïque⁴ » de l'expérience que fait Marie-France, qui s'oppose à la verticalité et à l'élévation dominant la danse occidentale. De cette rencontre émerge, à partir du moment où l'une s'ouvre à l'autre et réciproquement, de nouvelles formes. Il y a un intérêt, une surprise, une intrusion dans le corps de l'autre. M. Monnier parle d'un « dialogue souterrain » qui ne passe pas par les codes classiques de la communication des corps dansants. Ce dialogue est en train de s'établir et ce qu'elles nous montrent est « le balbutiement d'un dialogue⁵ » en train de se développer.

Ainsi, nous sommes devant des formes de monstration, dans des expériences où le statut de l'artiste n'est pas identifié comme thérapeute, mais pleinement comme artiste prenant en compte des particularités.

4 Monnier Mathilde, ITW autour du « Bruit Blanc, Autour de Marie-France » de Urréa Valérie, 1998
Disponible sur : < <http://www.youtube.com/watch?v=J8cfwlzhszs> > (consulté en janvier 2019)

« C'est une manière pour moi de retraverser une certaine histoire du corps. Et ça c'est presque douloureux parce qu'on n'a pas forcément envie de revenir là. Donc il faut vraiment faire le trajet avec elle pour pouvoir éventuellement l'amener ailleurs. C'est difficile pour un danseur qui passe son temps à essayer de s'élever de retomber au sol, de retomber de cette manière-là, tellement encastré dans le sol, collé au plancher. Nous dans notre métier, on passe notre temps à essayer de s'élever, de se déplacer, d'être léger. D'un coup, il y a une chose de poids extrêmement archaïque. Et ça c'est l'expérience de la danse de Marie-France. »

5 *Ibid.*

« On est dans un dialogue souterrain, d'archaïsme. Donc ce dialogue archaïque il s'invente, on ne peut pas dire de quelle nature il est puisqu'il est en train de s'inventer, on ne peut même pas dire qu'il est d'une certaine nature, c'est un dialogue qui est en train de s'établir, de ne pas s'établir, de se perdre, de se retrouver. Donc il est dans le balbutiement, on est dans le balbutiement du dialogue. » (M. Monnier)

Si nous avons choisi de relater ces exemples de danse, c'est pour témoigner de la notion de rencontre que permet l'interaction entre des corps vivants et « l'interactivité », le bouleversement interne que va soutenir la rencontre de l'autre, du différent, de l'étrange, de la marge pour l'artiste et pour le spectateur. Cette notion de « rencontre interactive » est celle qui irriguera toute cette recherche : **celle d'une interactivité qui intègre le public dans le processus créatif**. Elle représente pour la recherche artistique la possibilité d'explorer de nouveaux territoires. Par les technologies interactives l'artiste « remplace la simple représentation de la nature et de ses phénomènes par les possibilités de travailler avec le processus de genèse de la vie même, son langage et ses lois⁶ ». Les technologies interactives entraînent avec elles des effets qui ont des incidences majeures sur les processus artistiques et qui les rapprochent des questions scientifiques. Dans cette voie, les artistes saisissent l'importance des aspects comportementaux de l'art interactif (kinesthésiques et cognitifs). L'artiste se nourrit de nouvelles motricités permises et de ces nouvelles manières de percevoir, il-elle explore des terrains inédits et offre à nos facultés d'imagination, de mémoire et d'expression des moyens originaux pour se développer.

On verra tout au long du travail présenté ici différents projets qui questionnent cette notion d'interaction entre l'artiste et des publics spécifiques. Cette interaction est constitutive du projet ELi avec le public autiste, du projet MigrantMap avec le public des mineurs isolés étrangers et du projet Murmures avec les personnes homosexuelles.

Comment est organisée cette thèse ? À quelle méthodologie a-t-elle donnée lieu ?

Ce texte se compose en trois parties. Chaque partie traite de points théoriques puis développe comment ceux-ci s'agencent dans une pratique artistique. Chaque projet réalisé ici répond aux caractéristiques de publics déterminés. Les dispositifs créatifs interactifs ont été conçus en lien avec les caractéristiques de chaque public, puis chaque dispositif a fait l'objet d'une expérience originale et empirique. Il a permis de réaliser une œuvre qui est à la fois une "reconstitution" des expériences, ainsi qu'une nouvelle interface permettant de

⁶ Domingues Diana, « Au-delà des interfaces », L. Poissant (dir.) *Interfaces et Sensorialité*, Montréal, Presses universitaires du Québec, 2003, p. 189

générer une nouvelle interaction. Le public accompagne le développement des œuvres qui sont présentées ci-dessous. Les trois projets artistiques présentés sont des espaces d'interactions entre les publics empêchés rencontrés et l'artiste, mais aussi de l'artiste confronté à l'institution (hospitalière, associative, etc.). Les trois projets retenus donnent lieu à une *méthodologie* commune, bien qu'elle soit mise en place avec trois publics différents et selon trois approches distinctes. Cependant, le dénominateur commun est que pour chacun de ces publics il est nécessaire de faire émerger ce que Paul B. Preciado appelle le fait de « rendre visible les brèches ouvertes par la dissidence ou la résistance à la normalisation⁷ ».

On commencera par définir le terme d'*interface* et des **formes différentes** que celles-ci peuvent prendre au sein d'œuvres d'art. On verra comment elles modifient des expériences tant au niveau de la « sensorialité » des œuvres perçues (Louise Poissant) que du « contenu » présenté (David Rokeby).

À partir de l'inventaire des formes d'interface, une deuxième notion importante de cette recherche est celle d'*interactivité*, où nous questionnons la « pénétrabilité d'un dispositif technique » puis sa « praticabilité » en écho aux lectures concernant les œuvres d'art en tant que médias-praticables⁸ (Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux), puis il sera question de **la posture de l'artiste comme chercheur** dans un contexte social marqué et son implication dans l'élaboration de « surfaces techno-esthétiques » dans un contexte de « recherche création ». Cette première partie ausculte le premier travail plastique réalisé dans un contexte social : c'est le *Projet Eli*. Il questionne la portabilité d'interfaces techniques dans un contexte de création interactive auprès d'un public autiste. Il rend compte de la réflexion concernant la portabilité de ces surfaces techniques et le dessein qui est le leur.

Par ailleurs, ce projet permettra de souligner la nécessaire mise en place d'un protocole, dans la conduite des ateliers et dans l'analyse de ceux-ci, avec notamment, la mise en place de grilles d'analyse et d'observation⁹ (Wendy D'Andrea).

7 Preciado Beatriz, « Cartographies queer – 2008 », in *l'ouvrage collectif Géo-esthétique*, B42, 2014

8 Bianchini Samuel et Fourmentraux Jean-Paul, *Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre*, Sociétés, 2007

9 D'Andrea Wendy, « The physical reality of the bodily experience : Physiological assessment of body awareness and emotion », in *Conférence Eyebeam Computational Fashion : Wearing Technology*, NYC, 2015

L'ensemble des œuvres présentées dans cette première partie et qui se retrouve dans le *Projet Eli* nous amènera également à questionner la place fondamentale que peut prendre l'art dépassant les limites imparties jusque-là en société. Comment cette pratique peut-elle s'intégrer dans tous les interstices de « la marge » ? L'art peut-il s'immiscer et servir de révélateur dans toutes les strates, dans toutes les couches sociales et sociétales ? Comment proposer des outils de création et de témoignages permettant de déposer une trace, un récit, un vécu ?

Nature des liens entre dispositif et public empêché

Dans la seconde partie nous examinerons quels liens existent entre *la notion de dispositif* et *les publics empêchés*. Chaque technologie nécessite de questionner son dispositif et ce qu'il implique. Pour réfléchir, par exemple, aux données de géolocalisation il est important de se questionner sur l'impact que cela génère sur le territoire, le paysage et la cartographie. Comme pour les œuvres qui utilisent les *application programming interface* (API), celles-ci doivent prendre en compte l'utilisation ou la préservation de données à caractère personnel.

Dans un premier chapitre nous mettrons en évidence la notion du dispositif dans « un contexte d'œuvre d'art ». Nous réfléchirons sur l'utilisation des données numériques dans un contexte de dispositif de contrôle (Michel Foucault) et comment s'envisage une « modélisation du vivant plus qu'une mutilation par les systèmes ». Nous traiterons aussi de la profanation des dispositifs (Giorgio Agamben, 2006) comme une forme de réappropriation des environnements numériques par les participants, au travers d'une diversification et de la maniabilité des usages qu'un dispositif interactif permet. Cette réflexion sur les dispositifs techno-esthétiques d'une société "de contrôle" sera confrontée à ce groupe social circonscrit autour de la notion d'*empêché*. Ce groupe d'individus n'est-il pas un groupe unique et clos, mais un groupe de la marge, du mouvant, qui se trouve conjoint par des revendications communes, celles d'une oppression systémique organisée de mise à l'écart ?

Que véhicule l'expression « être empêché » ?

Ce second chapitre définira le terme « être empêché » (Louis Bec¹⁰). Par un détour par *l'invention de l'hystérie* (Georges Didi-Huberman¹¹) et l'expulsion du lépreux de la société moyenâgeuse se dessine en profondeur et de manière structurelle une mise à l'écart juridique et systémique de toutes personnes inadaptées à un contexte de normativité, et par là se constitue un « élargissement de la communauté des anormaux » (Michel Foucault¹²).

Ces deux chapitres nous amènent à réfléchir sur « l'inclusion des technicités auprès de corps différenciés » (Jean-Luc Nancy¹³). Les technologies soulèvent des questionnements intrinsèquement modifiés quant à la perception pour le spectateur. Lorsque Marshall McLuhan livre la phrase « le medium est le message » par celle-ci il soulève la question du choix des techniques empruntées et des impacts générés. Pour autant, les outils prédéterminent-ils entièrement les expériences vécues ? Pour cela, il s'agira de **définir quels types d'interactions** effectives ou induites, binaires ou multiples, les dispositifs interactifs permettent. Quelle est leur importance dans les œuvres qui évoluent entre interactions et transactions et celle-ci conduit-elle vers un interactionnisme symbolique (Georges Simondon, John Dewey).

Dans cette perspective d'éloignement systémique de la vue des publics marginalisés, nous développerons le *Projet MigrantMap* effectué avec des mineurs non-accompagnés étrangers vivant sur le territoire français. Nous étudierons avec eux les circulations dans la ville, au travers d'ateliers sur la cartographie et la photographie. Par la superposition de leurs trajets, nous verrons les points concomitants qui émergent dans leurs pratiques de circulation urbaine.

10 Bec Louis et Bec Virginie, « Art, Technologies et (in)Capacités », in *Conférence Mobile/Immobilisé*, Montréal, 2007

11 Didi-Huberman Georges, *Invention de l'hystérie. Charcot et l'Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Macula, 1982

12 Foucault Michel, « Les Anormaux », *cours donné au Collège de France du 15 janvier 1975*

13 Nancy Jean-Luc, *L'Intrus*, Galilée, 2010

Les dispositifs interactifs : des outils d'émancipations ?

Dans la troisième et dernière partie nous envisagerons **les dispositifs interactifs comme des outils d'émancipation**. Chaque support technologique génère une expérience renouvelée. Cela implique d'examiner la notion de l'articulation de l'individu et de son milieu (John Dewey) ainsi que la perception déficiente comme possible *geste critique*. Enfin nous envisagerons les outils technologiques comme permettant *l'empowerment* d'un individu, et comment l'acquisition de cette *capacité à agir* permet d'accéder à une situation d'individuation. Pour cela nous définirons les termes qui permettent de soutenir des interfaces techniques et artistiques inclusives par les personnes minorisé-e-s, en développant la notion de minoritaire (Didier Eribon¹⁴) et d'intersectionnalité (Kimberlé Williams Crenshaw¹⁵). Par l'approfondissement de ces items, le *Projet Murmures* permet de mettre en exergue des témoignages de personnes LGBTQI+ qui vivent dans des territoires qui criminalisent leurs sexualités par des sanctions pénales et/ou de peine de mort. Au travers de plateformes en ligne nous avons collecté des témoignages qui retracent le parcours de personnes LGBTQI+ pour qui l'usage des technologies interactives, connectées et collaboratives permettent l'émancipation et l'individuation. Ces témoignages forment une « cartographie empêchée », posant la question de la visualisation de récit minorisé, selon la méthodologie de la *cartographie queer*¹⁶ (Paul B. Preciado).

Cette recherche tentera de rendre compte d'expériences qui réduisent l'écart existant entre deux régimes de perception, **celui de la marge et celui de la norme**. Ici une problématique actuelle et importante prend place, comment les outils techniques de l'information et de la communication peuvent-ils réduire cet écart ? Est-ce que l'intégration du déficient au normal passe obligatoirement par l'intégration du normal au déficient (Louis Bec) ?

14 Eribon Didier, *Une morale du minoritaire*, Flammarion, 2015

15 Crenshaw Kimberlé Williams, *Intersectionnalité : Mapping the Movements of a Theory*, Cambridge University Press, 2014

16 Preciado Beatriz, *op. cit.*

Les trois projets artistiques mis en place dans cette recherche montrent comment les corps des participant-e-s sont à envisager comme des corps politiques (Judith Butler¹⁷). Pour rendre compte de ces expériences, elles seront illustrées par des formes plastiques et artistiques qui font émerger la parole et qui permettent de prendre conscience des traces et des mémoires que génèrent ces situations.

Des paroles qui s'agglomèrent autour de dispositifs techno-esthétiques (Paul B. Preciado) et qui soulèvent la question des corps politiques, au sens où l'entend Bruno Latour quand il dit : « Une parole qui crée le collectif est une parole politique¹⁸ ». Cette recherche prend compte des propos multiples trans-communautaires qui s'hybrident dans des formes interdisciplinaires bouleversant la parole et le récit.

Intérêt et limites de l'expérience

Lors de cette recherche nous avons exploré un champ encore peu étudié, selon une approche interdisciplinaire entre les arts et les nouvelles technologies, et l'expérience que peuvent en faire les publics en situation d'empêchement. Toutefois, cette recherche s'effectue de façon empirique et n'observe à ce jour que des résultats embryonnaires quant aux impacts des dispositifs auprès des publics concernés. Ce qui est recueilli ici est un corpus d'informations et d'observations sur lesquelles on ne peut encore pas théoriser, mais qui permet de se positionner dans un stade premier du statut d'artiste-chercheur. Enfin, les observations que nous avons pu collecter lors des expérimentations ont permis la mise en forme d'œuvres interactives présentées lors de la soutenance de cette thèse et décrites à la fin de chaque projet dans le corps du texte.

17 Butler Judith, *Défaire le genre*, Amsterdam, 2004

18 Latour Bruno, *Postface Atlas de l'Anthropocène*, Les Presses de Sciences Po, 2019

Introduction

PARTIE 1

L'interface interactive comme espace de la relation

L'implicite de l'usage des technologies interactives : l'importance des interfaces

L'émergence des technologies interactives, interconnectés et collaboratives soulève des questions importantes en termes d'expérience, par rapport à la position du spectateur dans l'œuvre et de son interaction avec un dispositif artistique technologique. Comment les nouvelles technologies s'inscrivent-elles dans l'histoire des arts et construisent-elles son prolongement ? D'où proviennent-elles et comment s'inscrivent-elles dans un héritage artistique : telles sont les premières questions qu'elles posent.

Les technologies émergent, se démocratisent et ouvrent de nouveaux paradigmes. Dans cette première partie nous traiterons d'œuvres qui soulèvent des questionnements au niveau du renouvellement du dispositif technique, cela suppose d'aborder la question des usages qu'elles permettent. Nous commencerons donc par expliciter la relation qu'entretiennent les œuvres d'art utilisant les technologies de l'interactivité avec les publics empêchés, et le renouvellement de la forme qu'elles apportent.

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) viennent, par les pratiques que nous en avons, modifier nos usages des œuvres d'art. Pour exemple, lorsque l'on met en place un dispositif artistique utilisant des données de géolocalisation, celui-ci impose que l'on réfléchisse aux liens que l'art entretient avec le paysage et la collecte d'informations.

Nous développerons bien sûr la question de l'interface, cet espace intermédiaire et fécond entre l'œuvre et le spectateur. Cet espace d'émergence de la forme permettra de poser la question de la place du spectateur, de l'œuvre et de l'artiste et de voir s'il existe une modification dans cette triangulation ? Après avoir envisagé l'œuvre en tant que *système* porteur d'un *contenu*, nous traiterons des possibilités et des usages permis par l'interactivité, ainsi que la distinction qui peut être faite entre interaction et interactivité ? Quelle nouvelle relation relie l'œuvre, par sa mise en forme physique et interactive de l'information, au spectateur dont le statut semble évoluer ?

Comment ces technologies renouvellent l'imaginaire ?

Se dessinent, en creux des questionnements intrinsèques aux technologies de l'interactivité, à savoir une diversité de formes et de manifestations. L'accessibilité et la malléabilité que ces technologies permettent viennent renouveler la pratique de ces technologies et questionner le geste et l'usage qui en est fait. L'ensemble de ces points soulève l'idée d'une évolution de la représentation en arts. Les nouvelles technologies ne sont-elles que de nouveaux outils permettant d'accéder aux imaginaires ou entraînent-elles la possibilité d'un renouvellement des imaginaires ?

Héritage de la vidéo d'art dans les œuvres utilisant des dispositifs interactifs

Traiter des technologies de l'interactivité dans le champ des arts-plastiques c'est questionner l'émergence de nouvelles formes. Pour cela nous pouvons relier ce champ à un mouvement récent dans l'histoire de l'art, qui ouvre une voie dans l'utilisation des nouveaux médias, celui de la vidéo d'art.

Au début, la vidéo est une technique qui permet de mémoriser des images en mouvement sur des supports d'enregistrement et de les diffuser sur de nouvelles surfaces. Des nouveaux matériaux – électromagnétiques – qui permettent d'enregistrer selon de nouvelles modalités – en flux d'images et non plus image par image comme avec la pellicule. Comme le précise Marc Meyer dans *Being and Time* à propos de la vidéo :

« Ce n'est pas non plus un objet tangible [...] mais plutôt l'émanation éthérée de tout un ensemble de dispositifs électromagnétiques complexes. En fait, la vidéo est plus une fin qu'un moyen spécifique ; c'est une série de variations électroniques audiovisuelles en constante évolution depuis sa création¹ »

1 Meigh-Andrews Chris, *A History of Video Art*, Chap. 10 « Mixing it, Electronic/Digital image manipulation », Edition Bloomsbury, 2014

« nor is it a tangible object, and fine arts almost invariability is, but rather the ethereal emanation of whole set of complicated electro-magnetic devices. In fact, video is more an end than one specific means ; it is a series of electronic variations on an audio-visual theme that has been in continual progressive flux since its inception. »

C'est selon l'axe de l'inspiration des artistes utilisant la vidéo et toutes ces nouvelles modalités de représentation, qu'il est intéressant de tisser un lien entre la vidéo d'art et les œuvres interactives qui nous intéressent ici. La vidéo d'art se place comme un courant artistique, qui a su associer différents médiums technologiques et devenir un mix-média. Cette approche des médiums s'appuie sur une appropriation des nouveaux outils de représentation du réel, notamment par le biais du détournement qui, comme nous le verrons est très présent chez les artistes vidéastes.

Comme le dit Chris Meigh-Andrews dans son ouvrage *A history of Video Art*, dans son chapitre *Mixing it, Electronic/Digital image manipulation* : « la vidéo, comme l'audio, est un signal électronique qui peut être transformé et altéré² ». Les artistes utilisent rapidement les aspects techniques de ce nouveau médium pour en rechercher des formes plastiques.

Dès les années 1970, le couple d'artistes Steina et Woody Vasulka détournent l'objet télévisuel pour en faire un support d'expérimentation, ils réalisent des perturbations dans le signal électromagnétique des télévisions (tel que *C-Trend* en 1974 pour Woody ou *Violin Power* en 1978 pour Steina). Leur objectif est moins de créer une vidéo *abstraite*, que de développer un vocabulaire des images électroniques à travers un processus de déconstruction. Ce qui les intéresse ce sont « les outils en tant que hardware, puis des outils comme traitement du signal, c'était là l'important, et le dialogue entre les deux³ ».

Cette pratique de la vidéo révèle que les artistes s'en emparent comme d'un *cross-media*, que l'interdisciplinarité s'envisage intrinsèquement à ce médium. Cette brouille de la frontière disciplinaire est visible dans le travail de l'artiste Nam June Paik et de celui du chorégraphe Merce Cunningham. Ils mêlent leurs pratiques, notamment dans l'œuvre *Merce by Merce by Paik* de 1975 où ils détournent l'usage de la caméra portative ; l'utilisation du corps du danseur et l'incrustation d'éléments en arrière-plan de l'image attestent d'une pure volonté de recherche expérimentale combinant vidéo-danse et art.

La vidéo, comme les technologies interactives, est un outil qui permet un renouvellement de

2 *Ibid.*

3 *Ibid.*, p. 155

« *this whole idea of the tools as hardware, and then the tools as the signal processing was very important, and there was the dialogue in between.* »

notre vision. Là, où la vidéo est issue d'un outillage permettant la représentation du réel, par son aspect bidimensionnel, l'art interactif commence à ouvrir les champs de la représentation multi-dimensionnelle, qui engagera petit à petit le corps dans l'exploration de l'expérience de spectateur, jusqu'à en renouveler son statut. La vidéo d'art est l'ancêtre direct des arts interactifs. Ces arts sont ceux de l'électronique, où le réel s'enregistre via un signal, un flux, un dispositif électronique ; et c'est le traitement du signal qui apporte un renouvellement de la représentation. C. Meigh-Andrews précise que des artistes étaient intéressés par « le potentiel de la vidéo comme forme abstraite », tandis que d'autres préféraient explorer « les qualités de ce médium en tant qu'outil de représentation du monde visible », mais que tous avaient perçu dans la malléabilité de ce médium une possibilité nouvelle de faire émerger des formes et ont tous été « intéressés par la nature fluide de ce médium et ce signal d'une infinie flexibilité ».

Par le renouvellement de la représentation du réel et ses moyens (filmage, montage, collage) la vidéo d'art a donc ouvert une brèche dans la représentation. À la manière de plusieurs courants artistiques du début du XX^e siècle, tel que le mouvement cubiste, le nouveau réalisme ou encore l'expressionnisme abstrait, la vidéo d'art constitue une pratique issue de l'association, de la rencontre de différentes pratiques au sein de l'œuvre.

La vidéo permet une représentation malléable de la réalité

Si l'on examine l'œuvre de Bill Viola, *The Reflecting Pool* datant de 1977-79, on note une rupture dans la représentation. Cette œuvre est une bande vidéo sonore d'une durée de sept minutes. Celle-ci met en scène un personnage qui s'approche d'une piscine entourée par une forêt. Il s'approche de la surface de l'eau, reste posté devant cette étendue d'eau pendant environ quarante-cinq secondes, puis fait un saut au-dessus de l'eau. L'image se fige lorsque la personne est en l'air, nous sommes suspendus à cette image qui s'arrête devant nos yeux. Tandis que par un effet d'insertion vidéo, l'eau continue à bouger. Dans la même image nous avons deux temporalités qui cohabitent, l'une figée et l'autre en mouvement. Puis petit à petit le corps du personnage immobilisé s'estompe pour finalement disparaître.



Bill Viola, *The Reflecting Pool*, 1977-79

vidéo, couleur, 7 min

Que se passe-t-il pour le-la spectateur-ricer ? Durant cette expérience, nous sommes rivés à l'image dans l'attente de l'événement qui nous montre une *impossible réalité* ; l'artiste use de l'écran comme surface haptique pour générer le détournement de notre attention. Il utilise ce medium comme vecteur pour produire une nouvelle

représentation de la réalité. Il s'agit d'une œuvre dans laquelle il déforme notre perception, afin de distordre notre point de vue, et nous mettre face à des représentations affectées de la réalité. Dans une interview de l'historien de l'art Jorge Zutter, Bill Viola définit son usage de la caméra **comme outil pour observer et enregistrer « le champ » plutôt que « la vue »**.

« J'ai senti avoir reconnu un lien vital entre l'invisible et le visible, entre l'abstrait, phénomène intérieur et le monde matériel extérieur. J'ai commencé à utiliser ma caméra comme une sorte de micro visuel. Je compris que tout était intérieur. Je commençais à voir tout comme un champ⁴. »

Les montages vidéo de Bill Viola questionnent le temps suspendu, où l'image est distordue, étendue. Dans une autre vidéo, *Ancient of the days* (1977), il monte les images en sens inverse, ce qui permet de faire apparaître petit à petit des objets que le feu avait faits disparaître ce qui revient à remonter le temps grâce aux images projetées. A mesure que le film avance, les objets détruits par le feu apparaissent progressivement reconstitués (une

4 Viola Bill, *interview with Jorge Zutter*, *Bill Viola : Unseen images*, Edition Maria Luise Syring, Londres, 1994, p. 100

« I felt I had recognized a vital link between the unseen and the seen, between an abstract, inner phenomenon and the outer material world. I began to use my camera as a kind of visual microphone... I realized that it was all interior. I started to see everything as a field. »

table, une chaise, un réveil, une théière et une tasse). L'astuce technique du montage permet de remonter à l'œil nu le fil de "la narration" et de créer une perception inversée, telle une perception "en négatif" de la séquence vidéo. Enfin, La vidéo *Chott-El-Djerid (Portrait in Light and Heat)*⁵ de 1980, montre une image trouble et mouvante. La vidéo recrée le mirage qui apparaît lorsque l'on se rend près du lac Chott-El-Djerid, en Tunisie. A mesure que la bande vidéo avance, nous distinguons une silhouette, un véhicule ou une architecture qui adviennent du lointain et qui se rapprochent de l'objectif. Le *Chott El-Djerid* est un vaste lac salé asséché dans le Sahara, au sud de la Tunisie ; un lieu qui s'étend à l'infini, où se produisent les mirages. Et c'est ce que Bill Viola réussit à nous montrer. Il reproduit techniquement à l'image ce que l'œil perçoit sur place, la vision optique troublée que l'on a lorsqu'il fait très chaud et que l'on regarde l'horizon, une vision où la chaleur floute la représentation, où notre œil refait le focus en permanence, où dans l'interstice de l'horizon émergent des formes.

Bill Viola établit un rapprochement entre ce qui nous est perceptible et ce que la technique nous permet de voir, en introduisant des nuances qui ne sont pas visibles à l'œil nu. Les premières œuvres vidéographique de Bill Viola sont de véritables manifestes techniques sur les possibilités que permet l'utilisation de la vidéo pour la représentation. Son travail montre la possibilité d'une distorsion de la réalité.

Techniquement, ses trois vidéos se lisent en continu, car elles sont des palimpsestes où à mesure que la vidéo avance, une couche agit en surimpression sur la précédente. À la fin de la lecture de la bande, la vidéo pourrait redémarrer et se sur-imprimer sur la précédente.

Comme le dit Anne-Marie Duguet : « *L'écran est ici une surface où s'élaborent des traces fugitives, où des scènes apparaissent et disparaissent comme autant de couches qui se superposent sans s'effacer, juste recouvertes, enfouies. [...] une présence virtuelle des figures visibles par intermittence, lisibles et identifiables parfois un bref instant.*⁶ »

5 Viola Bill, *Chott-El-Djerid (Portrait in Light and Heat)*, Collection Centre Pompidou, 1980
Disponible sur : < <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=15000000034591&lg=FRA> >
(consulté le 2 avril 2019)

6 Duguet Anne-Marie, « *Rémanences, réminiscences* », in *Catalogue Nostos II de Thierry Kuntzel, MNAM*, 16

Cette notion de temps qui se dilate ou se rétracte, et qui se trouve encapsulée dans un montage vidéo est une forme qui m'a spécialement intéressé lors de la réalisation de mon projet *Rue Blanche, Réinterprétation d'une prise de vue sur un marché de Jérusalem*. Cette vidéo personnelle a été réalisée en 2008. Elle représente une projection vidéo sur des formes sculptées. La vidéo projetée est un défilement ininterrompu de passants dans une rue du centre historique de Jérusalem. Le point de vue est fixe et la vidéo est filmée en continu. Passe devant la caméra un flux de passants filmés de profil et en pied. *Rue Blanche* est l'interprétation en vidéo-projection de cette scène de rue filmée comme un *bloc de temps* ininterrompu. Ce *bloc de temps* est ce qu'Andrei Tarkovsky définit comme la spécificité du cinéma dans *Le temps scellé* lorsqu'il écrit : « *le cinéma se distingue des autres arts par le fait que le temps y est fixé dans la forme apparente du réel. Une fois fixé sur la pellicule, le phénomène est là, perçu comme une donnée immuable, même lorsque le temps y est très subjectif* ». Aussi ce temps fixé devient-il une matière que l'on peut sculpter :

« *Sculpter dans le temps. Tout comme un sculpteur, en effet, s'empare d'un bloc de marbre, et, conscient de sa forme à venir, en extrait tout ce qui ne lui appartiendra pas., de même Le cinéaste s'empare d'un « bloc de temps », d'une masse énorme de faits de l'existence, en élimine tout ce dont il n'a pas besoin, et ne conserve que ce qui devra se révéler comme les composants de l'image cinématographique. Une opération de sélection en réalité commune à tous les arts.*⁷»

nov.-24 déc.1984, Edition Centre Pompidou, 1984

7 Tarkovsky Andrei, *Le temps scellé*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2004, p. 75



Rue Blanche, Réinterprétation d'une prise de vue sur un marché de Jérusalem, 2008

On a donc là un *bloc de temps* qui comporte une forme plastique minimale : un axe fixe, les passants sont filmés en *pied*, l'enregistrement est ininterrompu. Pour ce projet, il était nécessaire de prendre du recul, et pour cela placer la caméra de côté et non sur la rue pour ne pas affecter le mouvement. Le temps de l'enregistrement est un moment où le réel s'inscrit sans intervention : une forme de recherche d'objectivité dans le cadre qui implique de rendre compte du réel sans en influencer l'interprétation. Un défilement ininterrompu d'individus comme a pu l'être la sortie des ouvrières des usines manufacturières des premiers films des frères Lumière⁸, où ces derniers posèrent leur pied de caméra et enregistraient le réel tel qu'il se manifestait.

La vidéo *Rue Blanche* est la capture d'une vidéo projection où se construisent subrepticement des formes à l'image, des formes qui s'incrument une à une dans l'image projetée où nous voyons une construction se réaliser. Des formes viennent s'intercaler dans le temps de la vidéo, sans que l'œil humain n'y prête attention. La *Rue Blanche* montre des formes cubiques ou sphériques de couleur blanche qui s'immiscent dans le flux ininterrompu de l'image visible. Les éléments qui s'intercalent dans l'image se constituent au moment de la prise de vue. Le spectateur voit une image qui défile, au rythme des passants, et en même temps perçoit une image en construction à l'intérieur de l'image. Une élaboration qui se dévoile au regard sans que le spectateur ne puisse l'interrompre. Le spectateur est placé dans une situation où, face à lui, s'anime une image artificielle, une image dans l'image, l'image qui s'anime s'imprime sur la précédente et l'opération se renouvelle.

Cette vidéo questionne la forme qui s'inscrit au sein d'une image et qui apparaît de manière dérobée au regard du spectateur. Une forme s'inscrit dans le flux de l'image vidéo. Ce travail

8 Lumière Louis, Film documentaire, 1895

d'inscription dans le flux de l'image, qui ne serait que l'image elle-même, peut prendre pour référence le travail de Bill Viola, Thierry Kuntzel, ainsi que Sam Taylor Wood avec *Still live* en 2001 où des natures mortes se décomposent à l'image par un montage en accéléré ou encore *Machine for taking times* de David Rokeby en 2007, où, via un enregistrement panoramique, on a une surimpression filmée à différentes périodes de l'année. Dans chacune de ces œuvres, le spectateur se trouve face à une image qui féconde l'autre, où plusieurs temporalités se superposent dans une seule et même séquence.

L'image est une surface féconde et créatrice de formes sonores, visuelles, du flux, du signal : un art qui joue avec des technologies interactives. Elle succède aux arts visuels en même temps qu'elle les convoque. C'est un art qui s'enrichit de ce qu'apportent les nouvelles technologies à la représentation. Surgissent alors des questions nouvelles : est-ce que les rencontres entre différentes technologies de l'enregistrement engendrent de nouvelles œuvres ? Peut-on parler d'œuvres d'art ou sommes-nous uniquement dans des expérimentations ? Cela nous amène à nous poser la question de l'apport de ces nouveaux outils de représentation en lien direct avec nos interventions sur le terrain.

Le cinéma, un médium du corps à corps

Le cinéma⁹ est un art du surgissement où la technique permet de faire apparaître l'image en mouvement. Il engendre un corps à corps établi entre la technique d'apparition des images et le corps du spectateur. Le spectateur vit, émotionnellement, les images. Comme le dit Deleuze « le cinéma ne met pas seulement le mouvement dans l'image, il le met aussi dans l'esprit. La vie spirituelle, c'est le mouvement de l'esprit.¹⁰ ». Cette mise en place d'un dispositif technique et artistique en lien avec le corps du spectateur a lieu dans diverses œuvres que nous analyserons plus loin (notamment la technique du *panorama* ou encore des œuvres immersives et interactives).

9 *Un développement technique se concrétise de manière simultanée par les frères Lumières en France et Thomas Edison aux États-Unis.

10 Deleuze Gilles, *Deux régimes de Fous, Textes et entretiens 1975-1995*, « Chapitre Le cerveau, c'est l'écran », Edition de Minuit, 2003, p. 264

Le cinéma est un médium qui permet aux spectateurs de se retrouver immergé au sein de l'œuvre. Par le mouvement généré à l'écran le spectateur est automatiquement intégré à l'œuvre. Un film projeté est une illusion d'un moment de vie, qui lorsque l'on se trouve à le regarder, nous immerge pleinement :

Selon Roland Barthes : « *l'image filmique (y compris le son), c'est quoi ? Un leurre. Il faut entendre ce mot au sens analytique. Je suis enfermé avec l'image comme si j'étais pris dans la fameuse relation duelle qui fonde l'Imaginaire. L'image est là, devant moi, pour moi : coalescente (son signifiant et son signifié bien fondus), analogique, globale, prégnante ; c'est un leurre parfait.*¹¹ »

Cette approche de R. Barthes place le spectateur dans un engagement physique face aux dispositifs techniques (la salle, la projection, etc.), qu'il nomme *attraction par l'écran*. Cette interaction consciente que *l'écran* stimule chez le spectateur et qui permet au réalisateur d'être en relation directe avec la pensée du spectateur.

« *Le spectateur de cinéma vient chercher ce qui se passe dans cette attraction par l'écran, par l'interaction qu'elle lui recommande. En somme l'émergence de sa pensée, le moment où sa pensée est connectée de manière quasi spirituelle à la pensée du réalisateur, celle qu'il met en scène dans l'image. Celui qui collecte les images, celui qui les monte et celui qui les regarde.*¹² »

La technique cinématographique devient le vecteur d'une expérience imaginaire amplifiée qui permet aux artistes plus d'amplitude dans les expériences qu'ils souhaitent transmettre. Dès lors, nous pouvons entendre que le cinématographe n'est pas qu'une nouvelle technique de transport de l'imaginaire mais bien un agencement subtil de différentes techniques qui renouvellent profondément le cœur de l'expérience. C'est ce que G. Deleuze décrit dans l'ouvrage *Mille Plateaux* lorsque « la technologie a tort de considérer

11 Barthes Roland, « En sortant du cinéma », in *Revue Communications*, 1975, p. 106

12 *Ibid.*

les outils pour eux-mêmes : ceux-ci n'existent que par rapport aux mélanges qu'ils rendent possibles ou qui les rendent possibles. Une société se définit par ses alliages et non par ses outils¹³ ».

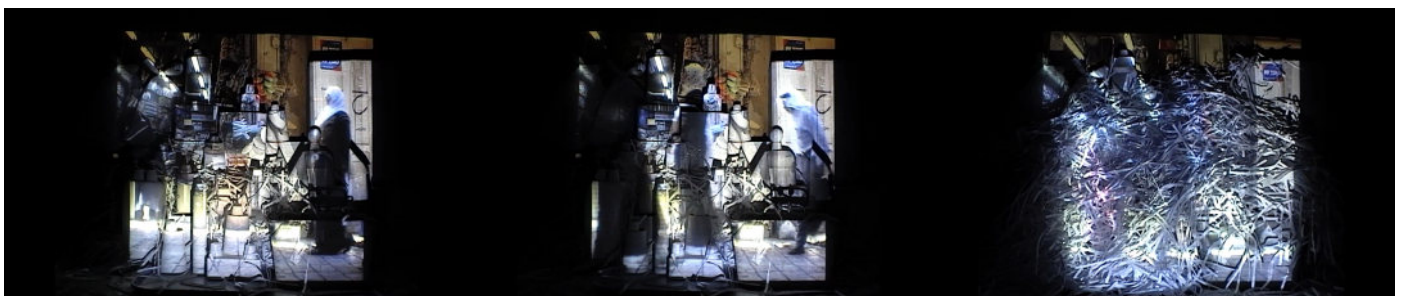
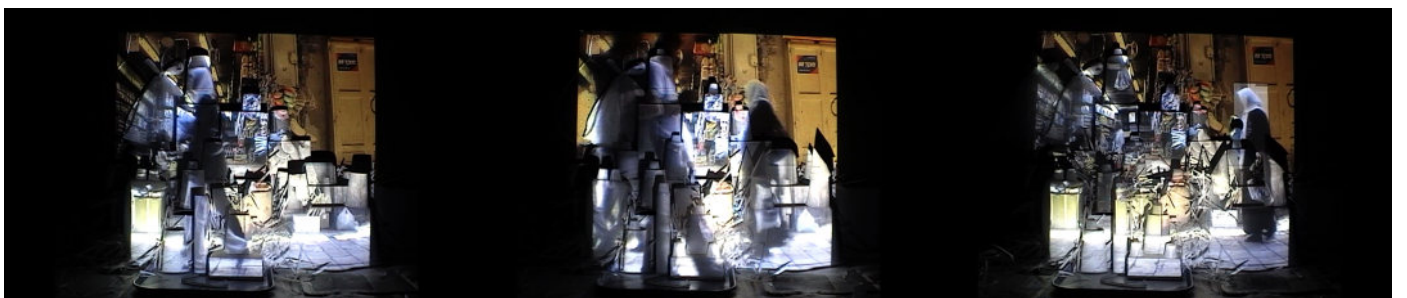
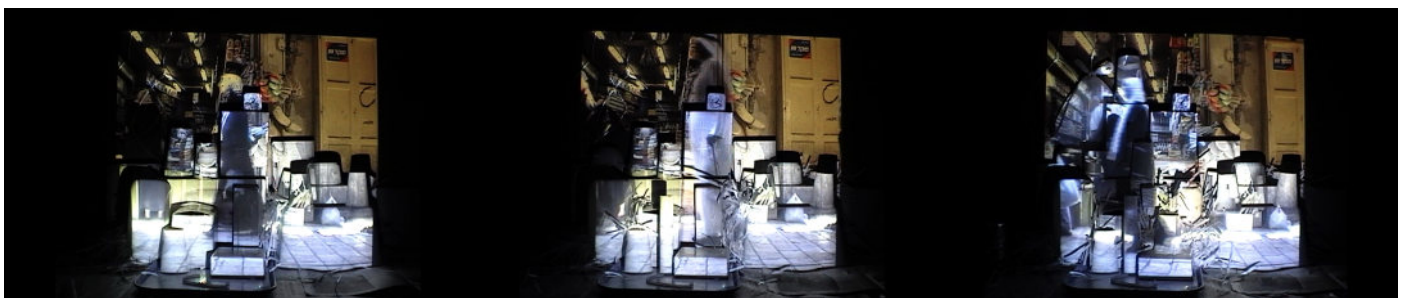
C'est de cette attention portée à l'assemblage des techniques d'émergence de l'image, fondamentalement renouvelée par les techniques de l'interactivité, que nous allons traiter ici. Comment le spectateur se trouve-t-il associé au sein de l'œuvre ? À quel moment en devient-il un élément fondamental de son émergence ? Dans l'ouvrage *Deux régimes de fous*, G. Deleuze explique que « *le cerveau, c'est ça l'unité. Le cerveau, c'est l'écran*¹⁴ » du cinématographe. En cela, il prend en compte l'œuvre – ici *l'écran* – et l'associe directement à l'expérience du spectateur – le *cerveau*. Un alliage irréfutable dont les artistes comprennent la puissance, puisqu'ils ne cessent d'associer les techniques toujours plus interactives, immersives, invasives à leurs œuvres pour en augmenter la perception esthétique.

13 Deleuze Gilles et Guattari Félix, *Capitalisme et Schizophrénie 2, Mille Plateaux*, Editions de Minuit, 1980, p 114

14 Deleuze G., *Deux régimes de Fous, Textes et entretiens 1975-1995*, op. cit.

Rue Blanche Vue d'une rue de Jérusalem - 2008

Dispositif technique : *détecteur de mouvement, logiciel Isadora, projection vidéo*



I. L'interface : un agent de liaison entre l'humain, la machine, l'œuvre

Il s'agit de définir dans cette partie l'interface comme espace d'émergence d'une expérience, et d'observer ce qui est modifié dans la relation entre l'artiste et le spectateur, qui désormais sont liés dans une coopération permettant à l'œuvre de trouver son terrain d'expérimentation. Cette coopération entre *l'artiste* et le *spectateur*, qui, deviendra progressivement le collaborateur à l'œuvre, est un point que nous approfondirons au sein des chapitres à venir, où sera questionné la réceptivité des œuvres par les *publics empêchés*. Pour reprendre une phrase de David Rokeby dans son article *Construction d'une expérience*, cette première partie s'attache à définir « en quoi consiste l'interface à travers laquelle nous prenons contact avec la réalité ?¹⁵».

Dans ce chapitre nous questionnerons l'espace intermédiaire que permet une interaction entre un dispositif technique et une expérience de spectateur, cet espace d'expérience où le spectateur rencontre un dispositif, ce lieu où le spectateur établit une relation physique et, par-là, sensible avec l'œuvre. Cette approche sensible de l'œuvre fait appel à sa physicalité et sa sensorialité. La question est développée par Louise Poissant dans l'ouvrage *Interface et sensorialité*¹⁶. Elle y questionne « ces agents de liaison ou de passage, ces filtres de traduction entre l'humain et la machine¹⁷». Que sont ces *agents de liaison* et comment apparaissent-ils ? De quoi sont-ils constitués ? Et qu'apportent-ils à nos expériences ?

La diversité de ces interfaces modifie nos rapports aux sens, à notre corporéité et par là à nos expériences. Les surfaces électroniques et techniques s'immiscent dans les dispositifs qui nous entourent, au point de devenir le vecteur essentiel de nos expériences. Tel le statut de l'interface au sein des œuvres d'art.

15 Rokeby David, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », in *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, Presse de l'Université du Québec, 2003

16 Poissant Louise, *Esthétique des arts médiatiques, Interfaces et sensorialité*, Presses de l'Université du Québec, 2003

17 *Ibid.*, p. 3

Nous aborderons les notions de l'interface à travers divers champs disciplinaires et nous observerons comment des corrélations peuvent s'établir entre elles. En chimie, on parle d'une *surface d'élément entre deux milieux*, en informatique, l'interface est *la jonction entre deux matériels, ou logiciels, leur permettant d'échanger des informations*. Ces notions sont-elles applicables au champ de l'art et aux expériences sensibles que soulève la pratique des *nouveaux médias* ? Ces espaces transitionnels participent-ils au « mouvement de passage entre l'intelligibilité d'un discours (logos) et la sensibilité d'une forme accessible au sens¹⁸ » que sont les œuvres d'art ?

Les artistes sont des novateurs très actifs dans la recherche sur les interfaces, ils en élargissent les possibilités. Ils participent à une réflexion plus complexe des aspects artistiques, fonctionnels et d'usages de l'interface traditionnelle, comme dans son rapport aux contraintes (aux corps environnants : social, culturel, politique) et à l'implication des publics empêchés (minorisés, invisibilisés, absents de la représentativité). S'adjoint à ces réflexions, une nécessité de « libérer l'interface [qui] remet en question la notion de l'ordinateur comme simple outil employant et promouvant la rationalité à l'exclusion de tout le reste¹⁹ ».

I.1 Nature de l'interface ?

Ce terme s'utilise de façon exponentielle dans le domaine de l'art. Il s'agit d'un espace qui semble un lieu privilégié pour l'investissement de la création. Mais que signifie-t-il ? D'où vient-il ? Et que représente-t-il ? Ce même terme retrouve-t-il les mêmes acceptions selon différentes disciplines ?

En chimie, « à l'inverse de la surface, qui signifie la limite entre un corps condensé et le vide, l'interface désigne la zone séparant deux milieux condensés ». L'interface est un passage d'un lieu physique à un autre, ainsi qu' « un passage entre un corps condensé (solide, liquide) et le vide ou le gaz ». Cette notion d'interface comme espace de transition,

18 Renaud Alain, « L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible », in *Esthétique des arts médiatiques, Interfaces et sensorialité*, Edition Presses de l'Université du Québec, 2003 p. 65-89

19 Wilson Stephen, *Art + Science*, Edition Thames & Hudson, 2010

de *passage*, se retrouve en géographie, avec par exemple, le littoral qui est l'interface entre la mer et le continent, le lieu de vie est celui entre l'air et la terre. L'interface est dès lors une zone charnière où s'entremêlent toutes formes de variation « où le géographe, attentif à la dimension spatiale, scrute les gradients, les transgressions, les accommodements, les évitements²⁰». En informatique, on parle d'interface comme l'espace de jonction entre deux matériels ou logiciels qui communiquent entre eux. Nous parlons aussi d'*interface utilisateur* lorsque l'on parle d'un échange entre un être humain et un environnement numérique.



Rafael Lozano Hemmer, *The Year's Midnight*, 2011
ordinateur, webcam numérique, logiciel

Dans le contexte des arts-plastiques, les interfaces sont tout autant des espaces intermédiaires au travers desquels l'utilisateur communique et interagit avec une expérience qu'il lui est proposé de vivre. Elles permettent de capter les informations et les instructions. Selon une approche élémentaire d'une interface dans

un contexte artistique utilisant les médiums numériques, nous pouvons distinguer des *interfaces d'entrée* (ex : clavier, souris, joystick..) et des interfaces de sortie (ex : écran, imprimante, haut-parleur....) qui permettent une interaction entre l'utilisateur et l'ordinateur, une manipulation à la surface du programme, où les commandes peuvent être manipulées par des systèmes de pointage qui peuvent coordonner les mouvements d'une souris aux mouvements du curseur sur l'écran, les mouvements d'un corps dans l'espace et le défilement d'images. Certaines interfaces interactives génèrent des éléments de *sortie* qui, par un effet de *feedback*, recréent de l'interactivité avec cette même interface.

Comment cette définition peut-elle s'entendre et se comprendre pour les œuvres d'art, qui proposent des interfaces en tant qu'œuvre ? Y a-t-il l'émergence des notions de réel et de virtuel, très présentes dans la pensée de l'art et des nouvelles technologies ? Comment se positionner entre ces deux termes : l'œuvre d'art génère-t-elle une surface par l'abysse que

20 Bart François, *Avant propos, Les Interfaces, ruptures, transitions et mutations*, PUB, 2008, p. 356

l'expérience dévoile, ou présente-t-elle des formes pleines via des expériences de mise en scène prédéterminée ?

Pour tenter de clarifier ces questions nous interrogerons les différents types d'espaces, de zones, d'interfaces, de surfaces que le corps du spectateur parcourt au sein d'œuvres d'art interactives. Cette approche de l'interface comme espace intermédiaire assimile les œuvres interactives à des investigations de nouveaux territoires, et permet de réfléchir sur l'apport que ces technologies permettent à la représentation dans le champ disciplinaire que sont les arts-plastiques. Enfin, la notion d'interface entre les territoires, les outils technologiques, s'entend aussi entre les corps : de l'artiste et du spectateur, de l'artiste et d'un public au corps différencié.

Pour aborder la notion d'interface comme espace intermédiaire, nous prendrons pour exemple trois œuvres importantes dans cette relation entre l'agencement technique disposé par l'artiste à destination du spectateur. Il s'agit de propositions qui mettent en exergue le maillage ténu dans lequel nous sommes saisis en tant que spectateur au sein d'un dispositif technique. Il est question d'une forme *d'illusion métaphorique* sur la présence en feedback dans l'œuvre *Interface* de Peter Campus (1972), puis d'une réflexion philosophique sur la notion de présence et d'instantanéité dans l'œuvre de Jean Otth, puis "l'actionnisme mécanique" qui permet à un paysage virtuel chez Jeffrey Shaw (1989).

Peter Campus est un artiste états-unien qui renouvelle l'approche de l'art vidéo. Une partie de son travail consiste à réfléchir sur la matière vidéo et ce que ses effets de miroir, de mécanisme, de projection peuvent engendrer chez le spectateur. En 1969, Peter Campus commence à travailler en vidéo et souligne le fait d'avoir ressenti qu'il en faisait étroitement partie, qu'il y était intégré : « *I belong to the medium* ». *Interface* (1972) est l'une des œuvres où l'artiste montre l'entrelacement de miroir et de projection dans lequel le spectateur est intégré, incorporé.

I. L'interface : un agent de liaison entre l'humain, la machine, l'œuvre



Peter Campus, *Interface*, 1972, Centre Pompidou, Paris, France
Installation vidéo en circuit fermé 1 caméra noir et blanc, 1 projecteur de lumière, 1 vidéoprojecteur, 1 vitre

Il dit :
« *Interface* est une œuvre plus compliquée à expliquer, mais là encore je voulais que le spectateur vive une expérience et pas simplement être assis à regarder ses longues vidéos. Je voulais quelque chose de beaucoup

plus instantané. L'instantanéité dans la vidéo est quelque chose de crucial [...] Cette interaction entre le visiteur et le médium est importante pour des raisons philosophiques et pour explorer notre rapport aux médias »



Jean Otth, *Limite E*, 1972, Centre pour l'image contemporaine, Genève, Suisse
vidéo noir et blanc, 10'03''

Jean Otth utilise un dispositif similaire, dans l'œuvre *Limite E* (1972), il met en scène un ami philosophe qui se voit en train d'être filmé. Cette vidéo propose une réflexion sur le phénomène d'instantanéité que permet le dispositif filmique : le fait de se voir au moment même où ce qui est filmé n'existe déjà plus, mais qui apparaît encore à l'écran. Un phénomène de feedback qui s'amplifie lorsque l'artiste dessine les contours du philosophe à l'écran mais pas réellement « autour de lui ». Ce dernier analyse,

lorsqu'il est filmé, ce qui est perçu, vu à l'écran mais qui n'a pas d'existence physique, qui

n'est pas ressenti. Il se pose la question du lien qu'il peut établir entre ce que l'on perçoit et ce que l'on ressent ? Notre seule perception de ce qui existe permet-elle d'attester que cela est ou a lieu ? Le philosophe réfléchit de manière empirique, en direct, sur cette notion de basculement de la perception via un feedback électronique. L'agencement technique, l'interface de l'œuvre, génère un espace d'expérience dans lequel se déploie un corps conscient. Un corps en prise, en conscience qui rejaillit sur l'œuvre. Cette œuvre illustre un entrelacement entre le réel, l'espace dont nous avons la connaissance physiologique et perceptuelle, et un espace virtuel dans lequel nous baignons.



Jeffrey Shaw, *Legible City*, 1989
vélo, vidéoprojecteur, logiciel (Gideon May, Lothar Schmitt)

Enfin Jeffrey Shaw, artiste australien, dans l'œuvre *Legible City* (1989), met en scène un vélo face à un écran blanc. En l'absence de spectateur l'œuvre est le vélo, mais lorsque le spectateur monte sur le vélo et pédale, il active le mécanisme de l'œuvre qui montre à l'écran une ville virtuelle. Le vélo est le lieu de l'expérience, l'interface physique par laquelle nous accédons à un espace virtuel, projeté à l'écran. L'interface s'envisage comme un espace d'activation de

l'œuvre. L'activation de l'œuvre se fait par interaction avec le spectateur. Il s'agit alors d'une interaction machine-spectateur-riche qui permet le contrôle d'une image animée, ce qui donne l'impression au spectateur-riche de décider de son expérience interactive.

Ces trois œuvres questionnent des notions qui émergent spécifiquement au sein d'agencements techniques. Cet impact direct que le-la spectateur-riche a sur l'œuvre nous permet de dire que cet-te dernier-e participe à de nouvelles expériences. Nous reviendrons sur cette notion mais cette expérience correspond à celle des *médias praticables* de Samuel Bianchini, dont les œuvres, dans leur praticabilité, ouvrent un nouvel espace d'expérience, un espace qui émerge au sein de l'interface qu'on pourrait nommer *intermédiaire*, un

espace *paradoxal* où le spectateur est sur le point de passer dans un autre environnement, un espace passerelle où l'on peut circuler entre l'espace de l'expérience physique et réel et l'espace suscité, factice, virtuel.

I.2 L'interface offre un espace intermédiaire

Nous sommes habitués à traverser des interfaces dans notre quotidien. Celles-ci nous entourent, nous accompagnent dans nos activités et facilitent nos actions quotidiennes. Lorsque l'on passe par une porte vitrée qui s'ouvre par la détection de notre présence, lorsque nos empreintes digitales permettent de traverser des passages de douanes, lorsqu'une reconnaissance oculaire établit une transaction ou déverrouille un téléphone : ces technologies organisent de façon fluide et dynamique de nouveaux espaces de transition, des manières de passer d'un espace à un autre, comme si l'on franchissait des portes dans un espace physique. Les interfaces technologiques permettent donc désormais de concevoir des espaces qui auparavant étaient clos, coincés : de plus en plus poreux, ils sont en réseau et interconnectés.

Examinons l'exemple « *The Year's Midnight* » de Rafael Lozano Hemmer. C'est une installation interactive qui affiche l'image des spectateurs à l'écran. L'image est non traitée et soudain sur l'écran une fumée blanche émane des orbites des yeux du spectateur. Si l'on reste face à l'écran la fumée blanche se densifie et envahit l'écran. Cette œuvre s'appuie sur un programme informatique qui reconnaît l'orbite et fait apparaître de la fumée à partir de l'œil. Un jeu d'évitement ou de symbiose s'élabore entre l'écran et le-la spectateur-ric.e.

Cette interaction physique entre l'homme et la machine est aussi celle qui a lieu dans l'œuvre de Daito Manabe, *Electronic Stimulus to face*²¹. Dans cette œuvre, l'artiste pose des électrodes, qui activent aléatoirement les muscles de son visage. L'espace de l'interface entre la machine et le corps de l'artiste n'existe plus : l'artiste fait de son corps le support de

21 Manabe Daito, *Electronic Stimulus to face*, 2009

Disponible sur : < daito.ws/en/work/electricstimulustoface_test.html > (consulté le 13 juin 2019)

l'expérience.

Pourquoi choisir ces exemples ? Parce qu'ils posent la question de savoir si l'interface s'envisage comme une zone qui permet de passer, toujours plus rapidement, d'un espace à un autre, d'une expérience à une autre, d'une perception à une autre ? Peut-elle se révéler comme un véritable espace de création ? Devenir



Daito Manabe, *Electronic Stimulus to face*, 2009
Performance en direct, logiciel de programmation

matière à travailler, au lieu d'être uniquement un espace de transit ? Cette question débouche sur la place de la perception du-de la spectateur-riche.

I.3 L'interface comme zones d'émergences

Le spectateur qui expérimente un dispositif interactif fait l'expérience de l'œuvre qui le déplace d'un espace réel, non-fictionné, à un espace virtuel, fictionné. Nous pourrions emprunter la formule de Georges Perec pour définir l'interface comme un *espèce d'espace*²², une zone, par laquelle le spectateur accède aux différentes surfaces qu'ouvre le dispositif. Les œuvres d'art interactives mettent en relation le corps du spectateur avec un dispositif technique. Le spectateur agit pour générer un déclenchement. Pouvons-nous considérer ce lieu où il y a une interaction avec le spectateur comme un espace indéfini qui ne serait qu'en attente de l'œuvre ou un *espace surface* qui acquiert un nouveau statut lorsque le spectateur l'actionne ?

Ce lieu de l'expérience devient une zone, où se déroule une action, et par là appartient pleinement à l'expérience de l'œuvre. Se libère ici une expérimentation issue de la rencontre entre le corps physique du spectateur et l'espace encore vide de l'interface. L'interface est une surface d'émergence en puissance, une effraction dans l'interface où le corps se définit vis-à-vis du dispositif auquel il se confronte pour réaliser un *tiers espace*, une *surface sensible*. L'espace de l'interface devient une surface d'émergence singulière où se

²² Perec Georges, *Espèces d'espaces*, Galilée, 2000

« L'espace de notre vie n'est ni continu, ni infini, ni homogène, ni isotrope. [...] On sent confusément des fissures, des hiatus, des points de friction [...] Le problème n'est pas d'inventer l'espace, encore moins de le réinventer, mais de l'interroger, ou, plus simplement encore, de le lire. »

loge l'expérience au moment même où elle se définit. Ce point est celui qui permet d'amorcer la recherche et l'analyse des impacts de l'expérience que peuvent permettre les interfaces créatives, comme autant de surfaces pour la création d'expériences renouvelées et augmentées.

I.4 L'interface et la sensorialité

Les œuvres qui utilisent des surfaces interactives sont souvent des œuvres qui mixent les médiums. Le spectateur se trouve souvent au centre d'associations inattendues entre technologie et corps. Comme le propose Louise Poissant, dans l'ouvrage *Esthétique des Arts, Interfaces et sensorialités*, en associant plusieurs de ces médiums, les artistes viennent perturber la représentation de l'espace, en introduisant la notion de sensorialité au sein des expériences interactives.

« Les interfaces introduisent subrepticement d'autres façons de se relier aux autres et au monde et, par voie de conséquence, d'autres façons de sentir et de se percevoir. On découvre des terminaisons inattendues, des zones de sensibilité encore inexpérimentées²³ »

Chacune des œuvres présentées ci-dessus mettent en scène une approche corporelle et sensorielle de l'œuvre d'art. Nous sommes dans une approche engagée de l'œuvre, un engagement qui nécessite un élan, où le corps physique s'engage. Une œuvre d'art dont l'engagement est impératif où « *la pensée réside essentiellement dans l'approche²⁴* ».

L'œuvre de Thierry Kuntzel, *The Waves*, réalisée en 2003 projette une vidéo de bord de mer avec des vagues qui se brisent sur le sable. Lorsque nous entrons dans cette installation, une scénographie amène le spectateur à s'avancer vers l'écran de projection via un couloir. Au fur et à mesure nous saisissons qu'il s'agit de bruit de vagues. Plus on

23 Poissant L., *Esthétique des arts médiatiques, Interfaces et sensorialité*, op. cit.

24 Kuntzel Thierry, *The waves*, « Au-delà du face-à-face, la béance de l'autre »

Disponible sur : < archives.la-compagnie.org/Thierry-Kuntzel-THE-WAVES > (consulté 15 mai 2020)



Thierry Kuntzel, *The Waves*, 2003
Installation interactive, couleur, sonore

s'approche de l'écran de projection, plus on saisit que l'image se fait lente et que le son – des vagues sur la plage – se fige. Le spectateur avance près de l'écran, à la manière d'un curseur sur un moniteur, il comprend alors qu'il impacte la projection audio et vidéo, il fait l'expérience du contrôle de l'image par son propre corps et règle ou dérègle la vitesse d'apparition du mouvement de la

vague par son positionnement dans l'espace.

Anne-Marie Duguet analyse cette œuvre comme une « métaphore du dispositif mnésique » :

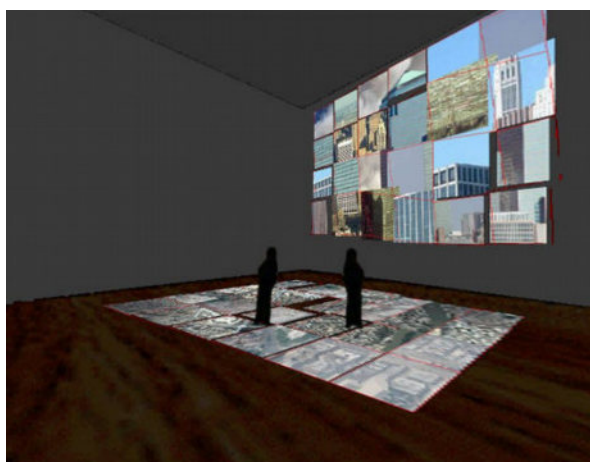
« Le temps travaille l'inscription concrète comme il travaille les images mentales de nos souvenirs. [...] Purement virtuelles, les images se nourrissent de fragments qui se déplacent, se recouvrent, éclatent, fusionnent, s'évanouissent dans un mouvement continu[...] Cet engendrement permanent est aussi celui de l'image électronique. Ce qui permet à Thierry Kuntzel de l'utiliser comme métaphore du dispositif mnésique, d'explorer certaines analogies de fonctionnement²⁵. »

Ce « mouvement continu » est celui que nous avons vu dans le travail *Rue Blanche*, *Réinterprétation d'une prise de vue sur un marché de Jérusalem* et que nous retrouverons dans le travail *1000 Vues de ma fenêtre*. Une expérience du dispositif dans laquelle le spectateur·rice oscille entre son action et les effets de son action.

25 Duguet Anne-Marie, « Rémanences, réminiscences », in *Catalogue Nostos II de Thierry Kuntzel*, MNAM, 16 nov.-24 déc.1984, Centre Pompidou, 1984

I.5 L'interface comme espace d'enregistrement et d'expérimentation

De plus en plus, les expositions d'œuvres interactives sollicitent de plus en plus l'activation par les mouvements des spectateurs. Ces œuvres suscitent de nouvelles interactions entre la technique et le spectateur·rice. Les dispositifs interactifs se saisissent du passage des spectateur·rice·s comme activateur·rice·s de l'œuvre.



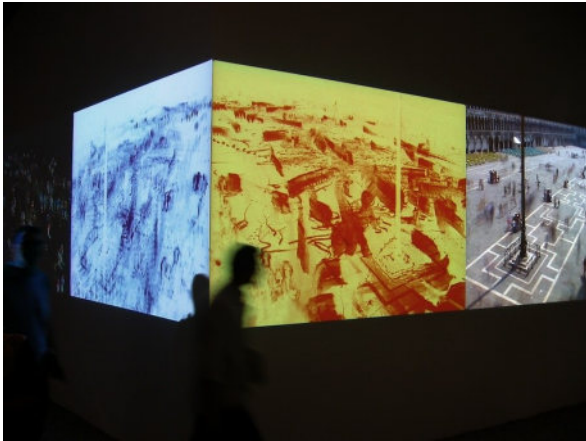
Simon Biggs, *Metropolis*, 2005

œuvre interactive avec video projection (16 x 16 x 6 mètres), 2 videos projections, couleur

Dans l'installation *Metropolis* (2005) de Simon Biggs, sont projetées au sol et aux murs des vues aériennes de New York et de Bagdad qui défilent au fur et à mesure que le·la spectateur·rice se déplace sur un tapis sensible. La prise de vue se fragmente et change au gré du déplacement des spectateurs. La participation devient intrinsèque à l'activation de l'œuvre, sans implication sur la plateforme d'expérimentation, l'œuvre n'existe qu'en partie. Sous sa forme « non perturbée »

aucune image ne se brouille mais à mesure que le spectateur se déplace, les deux images se mélangent, s'hybrident. Le déplacement dans l'espace de la galerie devient une forme d'environnement métaphorique d'un espace lointain. L'action dans l'espace présent se conditionne avec l'incidence supposée dans un autre environnement ; l'œuvre ayant été réalisée en 2005, et fait écho direct à l'actualité de cette période (réf : les attentats du 11 septembre 2001 sur les World Trade Center, ayant entraîné la guerre en Irak).

La présence du corps est ce qui vient modifier l'apparition de l'œuvre. L'enregistrement du mouvement du spectateur permet la mise en forme de l'œuvre, en même temps qu'il est la condition de son émergence. Ce procédé est similaire à celui de David Rokeby avec l'œuvre *Seen* (2005). L'artiste propose des vues de la place Saint-Marc à Venise. L'installation est composée de 4 projections vidéo dont le matériel vidéo est programmé en direct à partir d'une seule source vidéo. Les projections diffusées en temps réel à Montréal (Canada)



David Rokeby, *Seen*, 2005
installation de vidéo interactive

offrent des perspectives différentes sur les flux à traversant la Place Saint-Marc. Une analyse est faite sur ce qui bouge, grouille tel des pigeons sur cette place. Certaines projections transforment chaque l'image comme une étude du mouvement à la Muybridge ; le comportement observé n'est pas celui d'un individu mais d'un flux. Les zones qui ont connu la plus forte activité seraient très denses et les

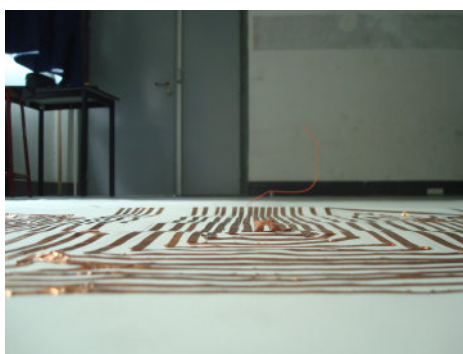
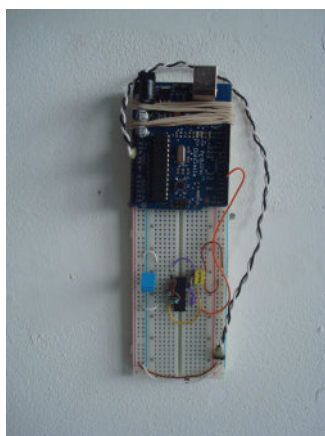
zones moins fréquentées seraient plus éparses.

Que révèlent ces œuvres ? Ces œuvres amorcent la question de la présence d'un spectateur comme l'activation de l'œuvre et l'accession à son expérimentation. L'interface comme support d'expérimentation se déplace entre un spectateur tantôt actif de la relation à l'œuvre, tantôt dépendant et donc passif de la réalisation de l'œuvre, du déploiement d'un programme informatique. Sans activation l'œuvre *Metropolis* de S. Biggs n'atteint pas son sens maximal, il en va de même pour l'œuvre *Seen* de D. Rokeby où il faut que se produise une manifestation sur la place Saint-Marc à Venise pour que l'expérience du spectateur soit modifiée à Montréal. Dès lors, chercheurs et artistes explorent les différentes formes de visualisation et de configuration d'espace que peuvent rendre ces données de présence, d'enregistrement de flux.

1000 Vue de ma fenêtre - 2010

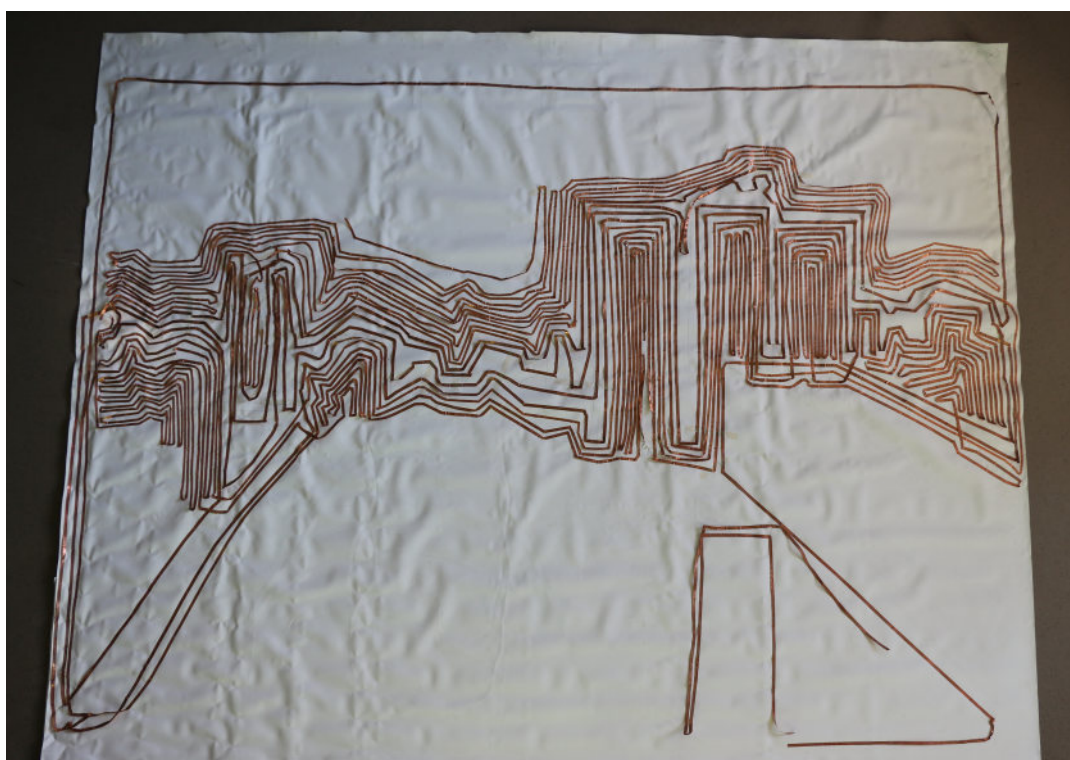
Ce dispositif permet d'être au centre d'un champ magnétique où le déplacement du corps déclenche une vidéo projection.

Le·La spectateur·rice est le·la déclencheur·se des images.



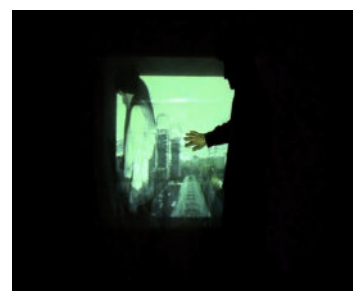
Dispositif technique :

champ magnétique (bande de cuivre), arduino, logiciel python, vidéo projecteur

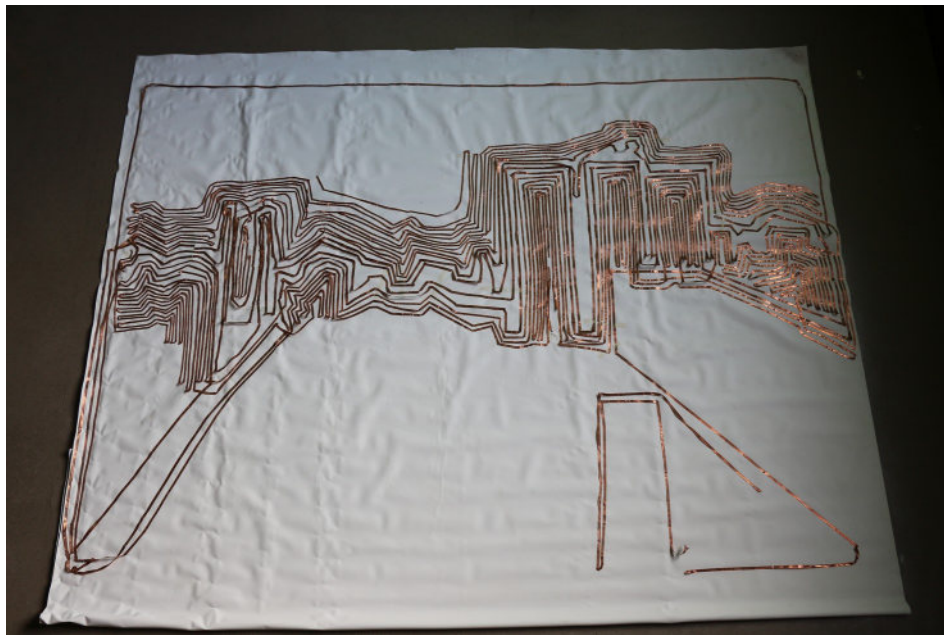


Détail vue de l'arrière de l'écran : *bande de cuivre sur toile,*

Extrait d'une séquence d'image tourné lors d'une expérience de l'oeuvre
Exposition Galerie Michel Journiac, 2010



« 1000 vues de ma fenêtre » : insertion du spectateur dans le dispositif



Thomas Audissergues, *1000 Vues de ma fenêtre*, 2010

L'œuvre interactive « 1000 vues de ma fenêtre » réalisée en 2010, présente un passage de l'expérimentation à la surface de projection et vice-versa. Nous sommes face à une œuvre qui hérite du dispositif cinématographique (projection, surface plane et frontale) mais où l'attitude physiquement « passive » du spectateur est modifiée. L'interface devient une surface d'expérimentation au fur et à mesure que le spectateur actionne le dispositif. L'installation *1000 Vues de ma fenêtre* a été réalisée en 2010. Dans cette œuvre je mets en scène une série d'images, prises d'un même point de vue, et présentées sous forme de vidéo-projection. Cette diffusion est contrôlée par le mouvement du spectateur. Lorsque celui-ci entre dans l'espace d'exposition il est confronté à un défilement d'images fixes. Puis à mesure qu'il s'approche de la projection, il enclenche une séquence vidéo. Rapidement, il réalise qu'il existe une zone au sein de l'interface, située entre l'espace hors de l'exposition et l'écran de projection, un espace dans lequel il peut expérimenter l'œuvre. Cette zone devient donc une surface d'expérimentation. Un espace qu'il peut investir pleinement par ses mouvements. Ainsi le spectateur comprend-il l'espace physique où il peut agir.

Que nous montre cette réalisation ? Un diaporama défini par un processus de programmation qui permet de faire apparaître les images sous la forme d'un *fondus enchaînés*. Le défilement des images est créé par ordinateur à l'aide du programme écrit sous le langage de programmation *PYTHON*. L'écriture du programme prend en compte les heures d'ouverture et de fermeture de la galerie (réf : Galerie Michel Journiac, 2010) afin de faire défiler l'ensemble des images enregistrées dans ce laps de temps. On ne contrôle pas les images et le moment où elles défilent. Celles-ci apparaissent selon un flux automatisé par la programmation.

Ce travail est dans la lignée de l'œuvre *Machine for taking times* de David Rokeby, où l'artiste superpose plusieurs enregistrements d'une vue circulaire des bâtiments de Montréal. Il modifie progressivement les images que nous voyons. Au travers de micros fondus enchaînés au sein même de l'image vidéo, se superposent différentes saisons (automne, été, hiver, printemps) et différentes météorologies (ensoleillé, pluvieux, etc.). Le mouvement circulaire reste le même mais les images que nous percevons sont irréelles et fantasmées.

Dans *1000 Vues de ma fenêtre*, le défilement des images s'inscrit dans une temporalité qui est celle du lieu où elles sont diffusées. À travers ce procédé, je crée un diaporama qui montre le déroulement d'une journée – extérieure au lieu de diffusion – que je rends visible durant les heures d'ouverture de l'espace. Insérer ce lot d'images dans une trame horaire de diffusion est une manière de recréer une continuité dans la visibilité des images.

« *Le présent fuit, glisse entre les doigts comme du sable, et n'a de poids matériel que par le souvenir*²⁶ » dit Tarkovsky

C'est au travers d'un *fondus enchaînés* très lent que le présent se déploie. La lenteur fait partie de ce premier dispositif de l'œuvre. Se retrouver face à un déroulement d'images où elles constituent une entité, une temporalité, mais qui, dans leur enchevêtrement, se diluent

26 Tarkovsky Andrey, *Le temps scellé*, Petite bibliothèque des Cahiers du Cinéma, 2004, p. 69

l'une dans l'autre, une temporalité dans une autre. Nous avons affaire à une superposition d'images, permettant d'accéder à l'idée d'un temps qui passe. Qui passe sans nous (pas de préhension sur le déroulement sur le diaporama), hors de nous (hors de notre prise de vue de l'image), hors du temps (hors de la temporalité qui est celle de l'exposition) En intégrant ces images dans un flux continu, je leur redonne une temporalité, une temporalité fragmentée, où la temporalité liée à chaque image s'entrechoque avec son mode de visionnement. Ce premier processus permet de faire ressentir un enchevêtrement du temps qui passe, un temps qui se déploie devant nous.

« *Le corps opérant et actuel est un entrelac de visions et de mouvements²⁷* »

Mener l'expérience de cette installation passe par différentes étapes. Lorsque nous arrivons dans l'espace, nous sommes dans le hors champ vis-à-vis de l'œuvre, puisque nous nous trouvons loin de l'écran et donc hors du champ magnétique. L'activation de ce dernier permettra le déclenchement de la seconde projection. Puis vient l'étape où le spectateur se retrouve dans le champ et où il génère ce que nous pourrions appeler la surface d'expérimentation : une surface *bis* enchaînée à la surface de projection. Comme dans l'œuvre de Peter Campus, *Interface*, le spectateur est inséré au centre du dispositif, une rencontre entre le spectateur, le dispositif artistique et l'interface à lieu.

À la manière de l'œuvre de P.Campus, où le spectateur est confronté à l'image de lui-même et de son reflet dans le travail 1000 vues de ma fenêtre, le-la spectateur·rice active le processus et en même temps se rend compte de son action lorsqu'il·elle n'est plus au centre de l'œuvre. L'œuvre de P. Campus met en scène une interface qui permet l'interaction entre l'œuvre et la machine. Cette vitre joue le rôle de membrane entre le spectateur et l'œuvre, tout en étant en soi une surface de projection autonome.

Dans chacun de ces travaux, nous sommes confrontés à des dispositifs qui mettent en scène le contrôle d'une projection, il s'agit d'une forme de cinéma interactif, tout du moins une

27 Merleau Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, Gallimard – Collection Folio essais, 1964

projection qui peut être contrôlée par l'expérience du·de la spectateur·rice.spectateur·rice. Une forme de physicalité qui met en jeu l'expérience corporelle du·de la spectateur·rice comme élément majeur de l'œuvre. Par son entrée mobile dans l'espace d'exposition il-elle permet à l'image de se mettre en mouvement. Par sa présence, il-elle contrôle l'animation d'une image fixe vers une image en mouvement, et permet l'apparition des images en mouvement.

L'œuvre « 1000 Vues de ma fenêtre » assemble donc les différents points dont nous venons de discuter dans cette première partie : la notion d'espace intermédiaire, de la zone d'émergence qui se situe sur le seuil de l'interface et permet d'accéder à l'expérience, la zone de sensorialité que permet l'agencement technique. À l'issue de cette expérience des questions subsistent : le renouvellement de l'agencement technique et technologique des interfaces, bouleverse-t-il le contenu de l'œuvre ? La substance de l'œuvre n'est-elle pas diluée par un excès de technique ? Le contenu de l'œuvre et son expérience en sont-ils transmués ?

I.6 Quand l'interface est le contenu²⁸

En poursuivant notre réflexion sur la continuité avec l'interface comme espace physique permettant l'accès à un renouvellement d'expérience, nous pouvons faire un lien avec ce que Marshall McLuhan appelle « le medium est le message²⁹ », nous pourrions appliquer cette réflexion au texte de David Rokeby « Interface as content ». L'interface, l'agencement technique, peut s'envisager comme le contenu de l'œuvre. Cette formule est illustrée dans des œuvres comme *La famille robot* (1986) de Nam June Paik ou *6TV Dé-collage* (1964) de Vostell qui proposaient un agencement détourné des téléviseurs, et des magnétoscopes. Leurs médiums et leurs installations constituaient le cœur de l'œuvre.

28 Rokeby David, « *The construction of experience : Interface as content* », in *Digital Illusion : Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley Publishing Company, 1998

Disponible sur : < <http://www.davidrokeby.com/experience.html> > (consulté 15 janvier 2019)

29 McLuhan Marshall, *Pour comprendre les médias*, Hurtubise, 1964

Dans ces œuvres, l'interface implique de plus en plus le·la spectateur·rice. Dès lors, comment redéfinissons-nous nos expériences vis-à-vis de ces interfaces participatives ? Quelle place est laissée à l'interprétation faite du médium ? Quelles potentialités ouvrent l'actionnement d'une interface interactive ?

Comme le dit David Rokeby notre déplacement dans l'espace d'un musée est prédéterminé par l'agencement qui en est fait, un « empressement à se préoccuper du contenu, en déterminant la façon dont nous percevons et l'explorons³⁰ ». Sa pratique des technologies de l'interactivité est liée à un questionnement sur les médiums et les impacts de ceux-ci. Il intervient dans la lignée de Myron Kruger dans la mesure où il se place en héritier de l'interface artistique que peut produire un dispositif technique. Le travail de David Rokeby se détache de l'approche de Marshall McLuhan, dès lors obsolète ou du moins sujet à un réexamen, dans le contexte des technologies de l'interactivité, la formule de M. McLuhan : « the medium is the message ». Le spectateur n'est plus uniquement soumis à l'interface technique comme œuvre mais est amené à participer à l'expérience, à considérer l'interface dans son usage. D. Rokeby reconnaît l'héritage de cette pensée sur le médium, mais il s'en détache puisqu'elle lui semble être révolue :

« La phrase de Marshall McLuhan "le média est le message" est un cliché fatigué bien avant que nos médias ne deviennent suffisamment flexibles et intelligents pour être à la hauteur de l'épithète. Comme la plupart des clichés, il contient beaucoup de la vérité et doit être réexaminé dans le contexte des technologies émergentes actives et interactives.³¹ »

Dans les dispositifs de D. Rokeby, les spectateurs sont appelés à s'exprimer au sein d'un environnement de manière encore non-déterminée. Face à une technologie qui ne les

30 Rokeby D., *op. cit.*

31 Rokeby David, Conversation par email, 2018

Disponible en annexe : « Marshall McLuhan's phrase "the medium is the message" became a tired cliché long before our media became flexible and intelligent enough to live up to the epithet. Like most clichés, it carries plenty of truth, and needs a full re-examination in the context of emerging active and interactive technologies. »

contraint pas mais à l'intérieur de laquelle ils peuvent se développer, prendre le pas sur un message qui s'enfermerait dans le médium pour dire que celui-ci ouvre à des lectures qui dépassent pour se baser sur l'usage gestuel et technique de celui-ci.

« *Le médium n'est pas seulement le message*³² » dit D. Rokeby

Aussi, au travers d'une œuvre interactive, il est question de passer de l'espace tangible – du dispositif technique – à l'espace d'engagement – qui implique le plus souvent la mobilisation au cœur de l'œuvre. De l'espace de la réalité on passe à l'espace du virtuel ou de la réalité augmentée. Une marge étroite mais fertile au sein de l'expérience, qui s'insère dans l'interactivité des œuvres.

Toujours concernant la notion de médium et de son usage dans un cadre artistique, D. Rokeby répond :

*Peut-on dire que l'expérience du spectateur dépasse le médium ?
« Le contenu contient un message, mais ce que ce message transmet dépend fortement du support et des "caractéristiques de transmission". Le média est peut-être plus important considéré dans le contexte du récepteur plutôt que dans le contenu. La personne en train de lire / voir / entendre / ressentir quelque chose porte le médium comme un sensorium étendu qui façonne et filtre tout ce qui les concerne. Cela signifie que le support encourage moins / façonne un état d'être.³³ »*

Le médium véhicule l'expérience, c'est le contenant dans lequel se trouve la proposition d'un artiste. « Le médium est un filtre qui renferme le message³⁴ », telle est la

32 * « *The medium is not only the message* »

33 *Ibid.*

Disponible en annexe : « *The content has a message, but what of that message gets through is strongly dependent on the medium and its 'transmission characteristics'. The medium is perhaps more importantly considered in the context of the receiver rather than the content. The person reading / seeing / hearing / experiencing something wears the medium as an extended sensorium which shapes and filters whatever they are regarding. This means that the medium is or at least encourages / shapes a state of being.* »

34 *Ibid.*

nuance que D. Rokeby ajoute à la pensée de M. McLuhan. Mais lui aussi reste conscient que le contenu d'une œuvre traverse ce filtre, et que l'expérience dépend de ce contenant : « le contenant a un message, mais quel que soit le canal par lequel est émis le message, il dépend fortement du médium et des caractéristiques de transmission³⁵ ».

L'interface : une potentialité d'activation par le spectateur

Être confronté à une interface c'est être face à la possibilité d'un espace qui s'ouvre, duquel une expérience peut surgir, où une expérience esthétique peut émerger. Cependant, ces œuvres ont besoin d'une activation. L'apparition de l'œuvre réside alors dans l'activation potentielle du spectateur. Ici c'est lui qui lui donne sa forme vivante et par là complexe. Comme en regardant une peinture, le spectateur en active son interprétation, mais en amont de l'interprétation, il permet ici l'apparition. L'œuvre s'anime et à mesure prend le sens que le spectateur y projette. C'est pourquoi nous parlons de *potentialité* concernant les œuvres d'art qui nécessitent l'interactivité, car sans la présence d'un spectateur, l'œuvre n'a aucune forme d'apparition. Une interface est porteuse d'une forme à faire émerger. Nous pourrions parler du travail de l'artiste comme d'une série de couches successives, où celui-ci module l'émergence de la forme. Par l'activation le spectateur dévoile une partie de l'œuvre. Il en résulte que les œuvres sont difficiles à saisir dans leur globalité par l'expérience. C'est pourquoi en découvrir un premier aspect ne signifie pas avoir vu la totalité de l'œuvre.

La potentialité de l'œuvre dépend de l'exploration en profondeur de la technique que sous-tend le médium. Ce questionnement rejoint celui de la vidéo d'art puisque lorsque l'on visionne une vidéo, il arrive que nous n'ayons pas l'intégralité de la vidéo. Pouvons-nous en déduire que nous avons eu accès à l'ensemble de l'œuvre ? Avec des œuvres qui mettent en place des interfaces immersives, l'œuvre circule, se morcelle et le spectateur s'attache à conserver une partie de l'expérience plus que l'ensemble, apparaît alors un rapport partiel entre le spectateur qui actionne le dispositif et le contenu qui apparaît en pointillé.

« *The medium is a filter that shapes the message, encouraging some things and discouraging other.* »
35 *Ibid.*

« *The content has a message, but what of that message gets through is strongly dependent on the medium and its transmission characteristics.* »

Le spectateur s'adapte à ses environnements et s'amuse souvent à découvrir les environnements qui lui sont propres. Il devient l'opérateur de son expérience et s'immerge dans ses environnements. Les agencements techniques qui permettent l'expérience sont comme les bords d'un chemin que le spectateur emprunte pour traverser l'interface et accéder à l'expérience.

« Il faut considérer de nouveaux paramètres pragmatiques concernant la compréhension des modalités de la découverte, la manière dont le corps peut s'adapter à la vitesse de calcul de l'ordinateur, le type de comportements et d'effets perceptifs que l'interface engage³⁶. »

L'interface devient cet espace intermédiaire, gazeux, d'où peuvent émerger des formes d'expérience pour le spectateur, un espace qui sollicite la sensorialité et qui, par là, fait émerger le sens de l'œuvre. L'interface s'active par l'interaction du·de la spectateur·rice et permet de déceler le contenu. L'œuvre est soumise à la possibilité qu'un·e spectateur·rice interagisse avec elle. L'interface est l'entrée qui permet l'accès à l'œuvre. Elle tire son émergence de la potentialité de son activation.

« L'interface ne peut être imaginée après-coup, elle constitue l'enjeu même de l'œuvre, elle devient la clef de l'ensemble du dispositif dans lequel elle est impliquée³⁷. »

L'interface clôt et définit le lieu de l'actualisation des données et incite à la manipulation. Elle permet au·à la spectateur·rice d'être actif au sein de l'œuvre. Toutefois, quelles formes d'interaction permet une interface technique ? La représentation de soi, en tant que sujet, en est-elle modifiée ou augmentée selon nos manières d'interagir avec l'environnement proposé ? Ces œuvres qui sollicitent activement le spectateur, renouvellent-elles profondément notre manière d'être face aux œuvres ?

36 Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image*, Jacqueline Chambon, 2002, p. 116

37 *Ibid.*

I.7 Le·la spectateur·rice actif·ve au sein d'une interface interactive

L'expérience d'une œuvre interactive peut s'appréhender de plusieurs manières : une activation qui est à envisager du côté de l'opérabilité de l'œuvre et une expérience active centrée autour de la performance du spectateur face à l'œuvre. L'interactivité est une notion ainsi qu'une forme plastique dont nous discuterons dans le chapitre suivant. Pour l'instant, la question est de savoir comment le·la spectateur·rice devient un·e acteur·rice actif·ve et créatif·ve au sein d'une interface interactive. Pour A-M. Duguet l'œuvre *Legible City* (1989) de J. Shaw, « fait oublier l'écran et produit l'impression d'une immersion dans la scène³⁸ ». En cela, l'artiste propose une immersion dans l'œuvre qui brouille les espaces de perceptions : entre réalité physique et réalité virtuelle, une « immersion dans des réalités alternées³⁹ » qui se juxtaposent. Aussi, Bernard Guelton questionne la place du·de la spectateur·rice qui se trouve « scindé et en latence⁴⁰ » dans son expérimentation. Autant de manières d'être face aux expériences artistiques qui s'apparentent à ce que Nietzsche nomme les « possibilités de vie » comme des possibilités multiples à être confronté aux œuvres.

I.7.1 La représentation de soi dans un dispositif interactif entre action et perception

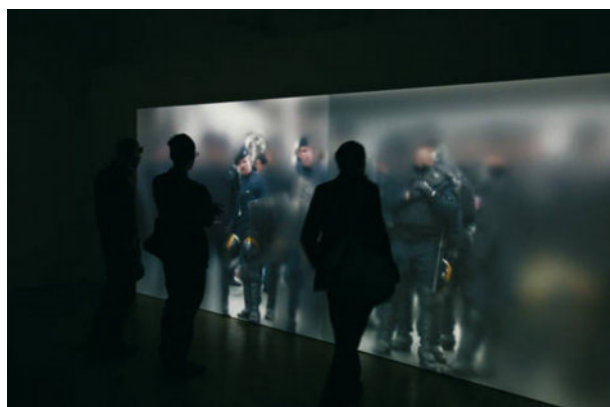
L'œuvre « *Niform* » (2007), de Samuel Bianchini questionne cette position d'opérativité et de performativité du·de la spectateur·rice, celui que B. Guelton décrit comme « un spectateur scindé et en latence⁴¹ ». Devant l'expérience qui lui est proposé il y a l'apparition d'un mouvement intentionnel du·de la spectateur·rice. L'action du spectateur peut être collectée pour être analysée par l'algorithme ou l'interface de l'œuvre : « Un signal numérique n'est rien d'autre qu'un signal (analogique) rendu discontinu, susceptible d'être

38 *Ibid.*

39 Guelton Bernard, « Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées. Dispositifs ludiques et fictionnels », in *Revue Interfaces Numériques*, N°2, 2012, p. 291

40 Guelton Bernard, « Un spectateur scindé et en latence », in *Revue Proteus, Cahier des théories de l'art*, 2013, p. 16

41 *Ibid.*



Samuel Bianchini, *Niform*, 2007

installation interactive, image projetée à l'échelle 1

Plus les spectateurs·rices s'approchent de l'image qui leur fait face, plus elle devient nette et laisse apparaître un représentant des forces de l'ordre

numérisé et de faire l'objet d'un calcul⁴²». Ce type d'œuvre décrit « [qu'] en situation d'immersion réelle, l'activation de l'attention du sujet est produite directement par son environnement⁴³».

La représentation de soi dans un dispositif interactif passe par différentes étapes, dépendant des pratiques des « réalités alternées ». B. Guelton dans son article sur les dispositifs interactifs propose cinq modalités

fondamentales qu'il associe à la pratique du jeu lors de pratiques en réalités alternées⁴⁴: l'action – la localisation – la décision – l'opérativité – l'indétermination. Dans le cadre d'un dispositif interactif spectateur face à une interface numérique, les points importants seront l'action – la décision – l'opérativité. C'est dans une interface interactive qui engendre une mobilité appareillée du-de la spectateur·rice, que la notion de localisation et d'indétermination du dispositif deviennent significatives, et c'est un point sur lequel nous nous attacherons un peu plus tard.

1. Action

Concernant la notion d'action, il s'agit d'un élément significatif de l'appréciation d'une œuvre d'art au sens psychophysiologique. Face à un tableau nous nous avançons, nous reculons, nous faisons varier notre regard pour une appréciation amplifiée de l'œuvre. Cette action devient « un élément décisif et fondateur de la perception⁴⁵ ».

2. Décision

L'acte de décider nécessite d'avoir des interfaces qui permettent différentes possibilités dans l'exploration et la narration de l'œuvre. La décision devient ce moment clef entre

42 *Ibid.*

43 Guelton B., *op. cit.*

44 *Ibid.*

45 Guelton Bernard, *Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées. Dispositifs ludiques et fictionnels, op. cit.*, p. 295

l'action du-de la spectateur·rice et l'interface numérique, et ce à quoi celle-ci lui permet d'accéder. En décidant, le-la spectateur·rice détermine un parcours qui s'individualise et vient questionner son positionnement dans l'œuvre.

« Percevoir, ce n'est pas seulement combiner, pondérer, c'est sélectionner, c'est décider. C'est, dans la masse des informations disponibles, choisir celles qui sont pertinentes par rapport à l'action envisagée. C'est, outre lever les ambiguïtés, choisir entre les formes rivales, c'est trancher dans des conflits sensoriels.⁴⁶ »

3. Opération

C'est l'information en feedback d'une action ayant eu lieu pour le-la spectateur·rice. L'opérativité est l'élément "en retour" qui revient vers le-la spectateur·rice, et qui, par là, l'intègre dans l'œuvre.

« L'*opérativité* ou "caractère d'une action ou série d'actions organisées en vue d'atteindre un but donné" se concentre sur l'utilisateur⁴⁷ »

Plus l'œuvre nécessite d'interaction, plus l'impact est majeur, et plus le-la spectateur·rice se retrouve dans une situation immersive.

I.7.2 Un détournement des appareillages techniques

L'individu doit rester vigilant quant à son approche des *appareillages techniques*. Envisager l'interface par un contact sensoriel est ici au centre de nos préoccupations. Plutôt que de penser la relation à l'interface, et par là-même aux technologies de l'interactivité, uniquement comme un asservissement de l'homme à la machine, Paul Virilio soutient dans son ouvrage *L'inertie Polaire*⁴⁸ une approche libératrice. Pour lui, une interface interactive est une possibilité pour l'individu de se libérer de la fonction pour aller vers le sensoriel. Sortir d'un asservissement à la technologie par une sensorialité de l'expérience artistique.

46 Berthoz Alain, 2003, *La décision*, Paris, Odile Jacob, 2012

47 Guelton Bernard, « Le spectateur en situation d'interaction, un spectateur scindé et en latence », in *Dispositifs artistiques et interactions situées*, PUR, 2016, p. 104

48 Virilio Paul, *L'inertie polaire : essai sur le contrôle d'environnement*, Christian Bourgois, 1990

Face à une logique d'appareillage technique

Face à une logique d'appareillage technique fondée essentiellement sur la surveillance dans nos sociétés contemporaines, il semble nécessaire d'associer la pratique artistique qui utilise ces mêmes outils. Dans son ouvrage *Esthétique relationnelle*, Nicolas Bourriaud traite dans son chapitre sur « la relation à l'écran », *la technologie comme modèle idéologique*. La technologie est-elle « productrice de biens d'équipement ayant pour objectif le contrôle de la population, la gestion des richesses d'outre-mer, la nécessité de maîtriser à distance l'outillage industriel » ?

Dans cette perspective la technologie devient un modèle idéologique, dénoncé par N. Bourriaud comme « la trace au programme » :

« La fonction de l'art, consiste à s'emparer des habitudes perceptives et comportementales induites par le complexe technico-industriel pour les transformer en possibilité de vie. Autrement dit, à renverser l'autorité de la technique afin de la rendre créatrice de manières de penser, de vivre et de voir [...] l'influence de la technologie sur l'art qui lui est contemporain s'exerce dans les limites que circonscrit celle-ci entre le réel et l'imaginaire.⁴⁹ »

Poser ces questions face à une création artistique qui utilise ces outils techniques est nécessaire. Il faut ramener le-la spectateur·rice au centre du dispositif afin de renforcer le lien physique que l'art entretient avec le-la spectateur·rice à une époque de l'éloignement, de l'impalpabilité des systèmes embarqués. Il semble important d'y associer ce que l'on nommait précédemment : le rapport de la physicalité à l'œuvre. Cette notion rapproche le spectateur du dispositif afin de l'y intégrer.

« Les spectateurs deviennent le matériau et le moteur de l'activation de l'œuvre. Quant à l'art, il devient le lieu de la rencontre et de la discussion [...] Des taches qui constituaient autrefois autant de possibilités d'échanges, de plaisir ou de conflits. L'art contemporain développe bel et bien un projet politique quand il s'efforce d'investir la sphère relationnelle en la problématisant.⁵⁰ »

49 Bourriaud Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, 2001, p. 71

50 *Ibid.*

I.7.3 Une relation particulière à l'œuvre

Pour Jean-Louis Boissier « les arts interactifs impliquent une relation particulière à l'œuvre » et « si l'on en est venu à parler d'arts interactifs, c'est à partir de la notion d'interactivité, elle-même attachée au fonctionnement et à l'usage des ordinateurs⁵¹ ». Pour Annick Bureau « l'interactivité désigne la (les) relation(s) des systèmes informatico-électroniques, avec leur environnement extérieur⁵² ». L'œuvre interactive est un objet informationnel, manipulable.

Selon A. Bureau, on peut distinguer deux registres de l'interactivité « celui avec un agent humain et celui sans agent humain. Dans ce deuxième cas, l'agent peut s'apparenter aux éléments de la nature ou de l'environnement. Avec l'art interactif, le-la spectateur·rice et/ou l'environnement deviennent des éléments de l'œuvre, au même titre que les autres éléments qui la composent⁵³. » Une œuvre interactive est une œuvre qui permet l'accès à de nouvelles représentations. Via son interface, elle nous permet d'accéder à une représentation du réel transformé. C'est une nouvelle étape dans la pratique des dispositifs artistiques, rendus accessibles par de nouvelles technologies : les dispositifs interactifs. Ces nouveaux environnements nous permettent de mettre l'expérience du·de la spectateur·rice au centre de l'œuvre, puisqu'il en devient l'initiateur·rice et le-la premier·e bénéficiaire.

Comme le propose Anne-Marie Duguet dans son ouvrage *Déjouer l'image* :

« On pourrait encore évoquer un troisième mode d'existence de ces œuvres, après l'état conceptuel et celui de leur manifestation, c'est celui de leur expérience et de leur performance par le visiteur et tout particulièrement dans les installations interactives.⁵⁴ »

Une œuvre d'art interactive prend donc en compte le-la spectateur·rice et lui permet d'avoir une relation particulière à l'œuvre. Il-Elle est alors mis·e dans un temps performatif de l'expérience.

51 Boissier Jean-Louis, *ICHIM 05 - Patrimoine & Culture Numérique*, BNF 21-23 septembre, 2005
Disponible sur : < <http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Boissier.pdf> > (consulté le 8 avril 2019)

52 Bureau Annick, « Les basiques », in *Qu'est-ce que l'interactivité ?*, Leonardo/Olats, 2004
Disponible sur : < <https://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiques.php> > (consulté en sept 2018)

53 *Ibid.*

54 Duguet Anne-Marie, *Déjouer l'image, Créations électronique et numériques*, Jacqueline Chambon, 2002, Nîmes, p. 115

L'interactivité : de nouveaux paradigmes dans le rôle du·de la spectateur·rice ?

Que peut-on dire à l'issue de ce rapide inventaire ? Les exemples de formes d'interfaces que nous avons pu étudier ci-dessus nous montrent que l'interface est cet espace intermédiaire qui permet l'émergence d'une expérience de spectateur·rice renouvelée : à la fois dans ses modalités à faire apparaître des images et dans le contenu même des expériences proposées. L'interface devient le conducteur d'une expérience sensorielle, physique et immersive. L'interface est une zone intermédiaire ayant pour matière les types de relation et leurs mises en forme de l'interactivité. Ces réflexions sur l'interface nous montrent que l'art, en tant qu'expérience, se vit, ouvre de nouveaux champs d'exploration. Les œuvres interactives jouent avec plusieurs principes récurrents de l'histoire des arts : la notion d'apparition des images, l'actualisation des dispositifs, la place du spectateur au sein de ces dispositifs.

L'analyse d'une œuvre interactive oblige à dépasser l'approche formaliste et ses critères convenus pour prendre en considération son opérabilité et s'intéresser à son degré d'actualité, c'est à dire aux perspectives qu'elle ouvre et aux enjeux qu'elle engage.

Les œuvres atteignent nos représentations. Des représentations que nous avons du réel, qui sont altérées par cette mise en scène technologique.

L'interactivité relative aux œuvres proposant une interactivité par un déclenchement technique propose-t-elle de nouvelles formes de représentations ? Les œuvres d'art interactives sont dotées de nouvelles particularités, de nouvelles présences à l'œuvre, à l'expérience. Celles-ci amènent-elles à la redéfinition de nos expériences de l'art ? Est-ce que l'interactivité ouvre de nouveaux paradigmes quant à l'expérience que le·la spectateur·rice fait des œuvres ?

II. L'interactivité

Passer du tiers-voyant au tiers-inclus

Une approche possible des médias interactifs consiste à les envisager principalement comme un mode de production d'expériences nouvelles. Les interfaces interactives produisent de nouvelles expériences, mais quelle position est envisagée pour le-la spectateur-riche ? Au sein de quel type d'interface interactive est-il-elle associé-e ? Comment passe-t-il-elle de *tiers-voyant* à *tiers-inclus* ? Telles sont les questions qui sollicitent la participation au-delà d'une interaction simplement binaire avec le-la visiteur-se. Le-la voici dans un espace qui conduit à l'interactivité, ce point qui n'est plus dans le rapport duel aux éléments, entre deux espaces, deux formes, spectateur-riche-œuvre, humain-machine, mais où coexiste une interrelation entre spectateur-riche-œuvre-expérience. C'est ce que nous verrons avec l'œuvre *Videoplace* (1975) de Myron Kruger qui questionne la nature du déclenchement d'une œuvre interactive et du rapport à l'interaction qu'une œuvre peut solliciter.

Il faut considérer que le dialogue entre spectateur-riche et œuvre s'envisage selon une interactivité avec le contexte local (les environnements, les participant-e-s). Une participation à l'œuvre d'art (J-L. Boissier) et une redéfinition des expériences vécues par le public (J. Dewey) réassignent de nouveaux espaces d'interactivité. Alors, les surfaces interactives peuvent-elles devenir des plateformes de partages, où se révèlent des questionnements sur l'organisation collective, voire sociétale, où l'expérience des œuvres nous force à nous organiser en groupe ?

Pour cela nous questionnerons l'œuvre *Boundary Functions* (1998) de Scott Snibbe qui implique le-la spectateur-riche au sein de l'œuvre, sous forme de rencontre avec d'autres participant-e-s. À l'instar des œuvres que nous venons de parcourir, celle de S.Snibbes introduit un nouvel élément au sein de l'œuvre : la collaboration entre participant-e-s qui introduit une co-évolution de l'œuvre. La rencontre et la nécessité d'être à plusieurs deviennent des conditions inhérentes à la pratique de l'œuvre. Celle-ci pose alors la question

de *l'interactionnisme* (J. Dewey, 1911) entre la relation que le·la spectateur·rice va nouer avec l'ensemble des éléments qui l'entourent et l'impact que sa participation va générer sur l'œuvre et au-delà. En cela, pouvons-nous envisager une nouvelle triangulation qui prenne en compte le duo spectateur-œuvre puis le feedback auprès de l'artiste ? L'artiste bénéficie-t-il-elle de l'expérience générée par l'œuvre ? L'observation de la « praticabilité » de l'œuvre, définie par S.Bianchini, influence-t-elle l'approche plastique de l'artiste, au point d'en modifier sa démarche ? Une observation et une écoute se nouent entre ces œuvres qui « nécessitent » la présence d'un public pour se déployer et un artiste à l'écoute de ce public qui « interagit ». Pouvons-nous parler d'un nouveau rapport, d'un nouveau dialogue entre l'artiste qui agence un dispositif artistique et le·la participant·e qui le fait vivre ?

II.1 L'interactivité : de tiers-voyant à tiers-incluant ?

Comme le cinéma en son temps, les médias interactifs annoncent « la fin de la dissociation théorique entre celui qui connaît et l'objet de sa connaissance » comme le suggère Derrick de Kerckhove⁵⁵. La notion d'interactivité est une notion très courante en art, car elle inclut directement la question de l'expérience de·de la spectateur·rice. Toute personne devant une œuvre d'art enclenche des formes d'interactions. Pour autant, pouvons-nous parler d'interactivité ? Quelles nuances peuvent émerger entre interaction et interactivité ? S'opère-t-il un déplacement de l'attention dans la mesure où le·la spectateur·rice passe d'une situation de tiers-voyant (A-M. Duguet, 2002) à celle de tiers-inclus (A. Burreaud, 2004) ?

55 De Kerckhove Derrick. *Psychotechnologies: interfaces of language, media and mind*, Societa italiana di Psichotechnologie e Clinica dei Nuovi Media

Disponible sur : < www.spitech.it/psychotec.html > (consulté en sept 2017)

« So interactivity may herald the end of theory and of the theoretical dissociation between the knower and the object of the known »

II.1.1 Faire la distinction entre interaction et interactivité

Jean-Pierre Balpe, chercheur et créateur dans les domaines conjoints de la communication et des arts multimédias propose de parler « d'interactivité chaque fois que l'utilisation d'un programme informatique fera appel à l'intervention constante d'un utilisateur humain. En ce sens, interactif s'oppose à automatique⁵⁶ ». Deux autres chercheuses, Claire Bélisne et Monique Linard, explorent les différents types d'interactivité qui peuvent exister, et n'opposent plus les types d'interactivité, mais renvoient aux seules notions d'*interactivité* et d'*interaction*⁵⁷, stigmatisant ainsi la confusion qui pourrait être faite entre *interactivité* – en la reliant à une interaction humain-machine – et une *interaction* – en la reliant à une interaction humain-humain ou machine-machine.

Un processus interactif renvoie aussi à la question de la temporalité, l'interactivité est ce à quoi on attribue une notion de synchronie, de temps réel entre l'utilisateur et la machine. Serge Proulx souligne par exemple que l'interactivité « renvoie aux matériels, aux logiciels ou interfaces permettant le mode dialogué et en temps réel entre utilisateurs et machines.⁵⁸ »

La notion d'interactivité est liée à la naissance d'un nouveau type d'objet mécanisé, informatique : l'ordinateur. Une activité qui s'exécute par la consigne et accomplit des conduites. Puis, se manifeste une extension des conduites de certains dispositifs qui deviennent des comportements. L'objet interactif n'est plus un corps étranger, une prothèse, qui fait irruption dans l'expérience du-de la spectateur-riche : « L'objet traditionnel interagit avec l'utilisateur de façon passive : il se contente d'exister, le sujet choisissant les utilisations possibles en lui attribuant différentes significations. Nous pouvons définir ce rapport comme une interaction asymétrique, cette asymétrie étant l'un des aspects sur lesquels on a toujours fondé l'idée d'objet par rapport à celle de sujet.⁵⁹ ». Il y a une forme de transition

56 Balpe Jean-Pierre, *Hyperdocuments, hypertextes, hypermédias*, Eyrolles, 1990

57 Bélisne Claire et Linard Monique, « *Quelles nouvelles compétences des acteurs de la formation dans le contexte des TIC ?* », in *Revue Education Permanente*, n°127, 1996, p. 19-47

58 Proulx Serge, « Usages des technologies d'information et de communication : reconsidérer le champ d'étude ? », in *Emergences et continuité dans les recherches de l'information et de communication, XII congrès national des sciences de l'information et de la communication, Paris SFSIC*, janvier 2001, actes, p. 57-66

59 Manzini Ezio, *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale*, Milan DA edizioni, 1990, tr.fr. *Artefacts : Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, Centre Pompidou, 1991

entre une interactivité *atone*, qui apparaît comme une « apparente immobilisation du corps⁶⁰ » faces aux œuvres picturales et sculpturales que B. Guelton critique pour rappeler que même face à une œuvre ne sollicitant pas de participation du·de la spectateur·rice, il y a une mobilisation perceptive et esthétique. Quant à elles, les œuvres interactives génèrent une interactivité dynamique qui enclenche un rapport dialogique entre l'individu et la machine. Le comportement du·de la spectateur·rice en est modifié : « Le propre de la nouvelle famille d'objets est, au contraire, de pouvoir modifier leur comportement en fonction d'une variable extérieure. Ils abandonnent donc leur passivité, ils instaurent un dialogue et définissent avec le sujet (ou avec l'espace) une interaction qui tend à devenir symétrique : les deux pôles peuvent agir et réagir l'un par rapport à l'autre⁶¹».

II.1.2 L'interactivité est-elle intrinsèque ou extrinsèque à l'émergence de l'œuvre ?

Les différentes acceptions du terme « interactivité »

Pour qu'il y ait une interactivité effective, il est nécessaire d'envisager l'agencement technique comme le vecteur de l'interactivité. La technique préfigure l'expérience et c'est en cela que nous pouvons dire que l'interactivité est une conséquence intrinsèque de la technique. Néanmoins, comme nous le dit Jean-Thierry Julia⁶², pouvons-nous envisager la notion d'interactivité lorsque l'utilisateur·rice se retrouve face à une œuvre d'art utilisant l'interaction comme un médium ?

L'interaction entre l'utilisateur·rice principal·e et d'autres utilisateurs·rices est-elle envisageable dans ce type de configuration ? Cette notion d'interaction, jusqu'alors extérieur à la notion d'interactivité, n'est-elle pas redimensionnée par l'expérience ?

60 Guelton B., « Un spectateur scindé et en latence », *op. cit.*, p. 13

61 Manzini E., *op.cit.*

62 Julia Jean-Thierry, « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », in *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2003, p. 211

II.1.3 La triangulation œuvre-spectateur-riche-artiste

La notion d'interactivité sous-entend une interrelation entre différents éléments. Nous ne parlons plus uniquement de relation *humain-machine* mais d'une interactivité entre le spectateur-riche et l'œuvre. Dans cette interactivité, vient s'immiscer un-e acteur-riche absent-e, l'artiste, qui, malgré son absence, participe de la triangulation œuvre-spectateur-riche-artiste. L'interactivité s'envisage sur un plan conceptuel et par ce qu'elle permet lorsque l'on interagit avec, et enfin sur l'effet perçu de cette interactivité. Pour développer ces deux notions, je m'appuie sur le texte d'Anne-Marie Duguet, *Déjouer l'image* et sur l'article d'Annick Bureau publié en ligne *Qu'est-ce que l'interactivité ?* Toutes deux participent à la définition de cette notion.

Une œuvre interactive s'élabore par un artiste, ce qu'A-M. Duguet nomme l'état conceptuel⁶³ : un état où l'œuvre s'élabore sous forme de concept, de programme, où l'artiste conçoit le code de l'information qui va être émise. Puis l'œuvre s'envisage selon un aspect perceptible : la forme dans laquelle l'œuvre se montre, ce qu'elle appelle l'état de leur manifestation⁶⁴. Cet état est celui que nous avons vu précédemment, celui qui apparaît aux spectateurs, « la mise en forme physique de l'information⁶⁵», le lieu dans lequel va se nouer la relation entre le spectateur, l'œuvre et l'interactivité. Et enfin, nous avons la notion d'œuvre agi ou œuvre perçue. Cet état concerne le moment où le public active le dispositif et fait apparaître l'œuvre. C'est le moment de l'expérience qui intègre le spectateur au système technique de l'œuvre.

II.1.4 De Tiers-voyant, le spectateur devient Tiers-inclus

La « dimension interactive accélère ce déplacement radical de l'attention vers l'expérience de l'œuvre et son accessibilité⁶⁶ ». La notion de participation s'introduit dans l'expérience de l'œuvre, le spectateur devient un élément à part entière de l'œuvre, dans la mesure où il est à l'initiative de celle-ci. « *De Tiers-voyant, le spectateur devient Tiers-*

63 Duguet A-M, *Déjouer l'image*, *op.cit.*

64 *Ibid.*, p. 115

65 Bureau A., « *Les basiques* », in *Qu'est-ce que l'interactivité ?*, *op.cit.*

66 Duguet A-M., *op.cit.*, p. 115

*inclus*⁶⁷» il est intégré au sein de l'expérience afin d'y développer une présence à l'œuvre. Cet espace qui inclut dès lors son·sa spectateur·rice pour générer son activation permet de faire émerger la question de ce qui est montré. Comment accédons-nous à cette production ? Que se passe-t-il alors ? :

« Les artistes ne s'intéressent plus tant à la production de surprenantes images qu'à l'invention de nouvelles manières de les appeler et d'explorer des mondes virtuels. Ainsi l'interactivité n'est-elle pas un genre mais un mode d'existence de certaines œuvres dont elle est un paramètre constitutif.⁶⁸ »

Dans les œuvres interactives c'est bien les « nouvelles manières » de faire apparaître ces « mondes virtuels », qui les stimulent. Ainsi, l'interactivité apparaît comme une *matière* de l'œuvre plus qu'un simple déclencheur de contenu. Une œuvre enrichie d'une technique interactive stimule le spectateur, elle le pousse vers une appréhension proactive de l'œuvre. La précédente triangulation basée sur le trio œuvre-artiste-spectateur·rice, se déplace et se superpose à une autre : le système-l'expérience-l'opérateur·rice.

« Toutes les installations interactives demandent de « cadrer » le spectateur, de lui offrir un réseau de relations dans lequel il va pouvoir agir et se repérer même si certaines parties des processus en cours lui échappent.⁶⁹ »

Nous retrouvons la notion d'interactivité dans le texte de Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentraux : *Médias praticables*⁷⁰. Il y a dans les œuvres qui exigent l'interactivité pour leur activation, une mise à l'épreuve du spectateur. L'interactivité devient le cœur du dispositif, au moment même où elle en devient comme la forme. L'œuvre place le spectateur

67 Bureaud A., *op. cit*

68 Duguet A-M., *op.cit.*, p. 115

69 Dallet Jean-Marie, « Les figures de l'interactivité », in *Dispositifs artistiques et interactions situées*, PUR, 2016, p. 91

70 Bianchini Samuel et Fourmentraux Jean-Paul, « Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre », *Sociétés*, 2007/2 (n° 96), p. 91-104

II. L'interactivité

au centre et se sert de son expérimentation comme d'un élément à part entière du processus artistique. Toujours dans l'œuvre 1000 vues de ma fenêtre, on trouve une forme de scénographie de l'œuvre qui concourt à l'interactivité. Le-la spectateur·rice, par son arrivée dans l'espace d'exposition, pénètre automatiquement l'interface, et par là, déclenche le dispositif comme nous l'avons expliqué précédemment. Cette œuvre met en place des médias praticables où chaque élément du dispositif amène à faire apparaître une image interactive.

« L'image interactive n'a d'existence – et n'acquiert son plein sens – que dans la mesure où elle est soumise à l'action du regardeur. Sa forme, ses mouvements éventuels dépendent du croisement de deux sources d'information : l'une et l'autre du regardeur⁷¹ ».

Cette citation d'Edmond Couchot souligne l'apparition d'images au sein de surfaces interactives intimement liées à l'action d'un spectateur. Et cette image interactive n'a de sens que dans la mesure où sa forme, son apparition, est liée à ces deux activations : présence d'un regardeur et programme informatique qui crée les conditions numériques d'apparition. Une œuvre interactive est alors une œuvre féconde puisqu'elle reçoit une information, ce qui l'active, mais dès lors propose une autre image.

Il en est ainsi de la définition de la plupart des œuvres interactives, le spectateur devient un *tiers inclus*, où l'émergence de forme nécessite une plus grande participation du spectateur. Le terme de *médias praticables*, défini par S. Bianchini et J-P. Fourmentraux, est notamment la notion sur laquelle nous nous appuyerons pour démontrer comment le spectateur opère un changement d'attitude dans son rapport à l'œuvre. Cette notion de *média praticable* interroge la manière de faire des œuvres interactives, et pose la question de savoir comment celles-ci peuvent influencer sur les intentions nouvelles des artistes ?

71 Couchot Edmond, « Numérique Art », Encyclopædia Universalis [en ligne]
Disponible sur : < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-numerique/> > (consulté le 15 juin 2020)

II.2 D'un écran pénétrable à un écran praticable

II.2.1 L'expérience du spectateur au sein d'une œuvre pénétrable

Dans ce chapitre nous aborderons la notion de *praticabilité* d'un espace interactif. Cette idée sera sous-tendue par l'hypothèse de S.Bianchini et J-P. Fourmentraux : *Médias Praticables*⁷². La nature praticable de ces œuvres induit une réflexion sur le transfert du « tenant lieu » au « donnant lieu » de ces œuvres. La nature opératoire des processus d'émergence des œuvres appartenant aux *médias praticables* permet-elle une esthétique dialogique, « une esthétique opérationnelle comme stratégie » (G. Simondon) ? Pour visualiser ce terme et le saisir au mieux dans son aspect physique, perceptif et artistique, nous utiliserons l'œuvre *Three Transition* (1973) de Peter Campus, en tant qu'œuvre qui brise l'écran entre l'artiste et l'écran, puis nous analyserons ci-dessous l'œuvre *Viédoplace* (1975) de Myron Kruger qui envisage l'espace de l'œuvre sans frontières, une œuvre au centre de laquelle le spectateur est immergé.

Ça à lieu donc c'est vrai

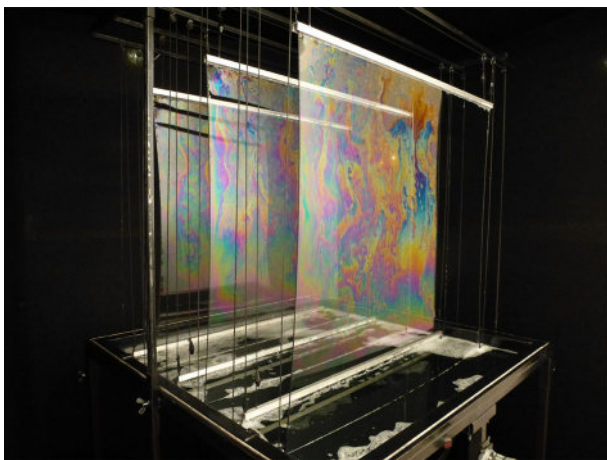
Via des dispositifs numériques, nous avons vu l'émergence de formes que nous ne pourrions voir à l'œil nu. Nous pouvons penser aux natures mortes *Still Life* et *A Little Death* (2001) de S. Taylor Wood qui, au sein de ces vidéos, nous permettent d'accéder à une des images – le pourrissement d'une nature morte – non accessible à l'œil nu. Les dispositifs ont cette nouvelle fonction de pouvoir nous faire voir des choses que l'œil nu ne peut voir.

Cette condition donnée à la création artistique permet de rejoindre l'adage comme quoi « l'art donne à voir ». Mais aussi que selon les termes d'Héraclite : « la nature aime à se cacher ». La main de l'artiste est constamment en train de soulever quelque chose que l'état naturel cacherait en permanence. Cependant ce que nous montre S. Taylor Wood c'est une impossibilité technique, c'est l'émergence d'un acte prothétique : donner à voir ce que l'œil ne peut voir. Dans cette première œuvre nous avons donc une transcription d'une temporalité inaccessible, comme dans le cas de l'œuvre de P. Campus, *Three Transition*. Le dispositif devient comme le définit S. Bianchini, un *media praticable* : l'interactivité à

72 Bianchini S. et Fourmentraux J-P, *op.cit.*

l'œuvre. Il s'agit de se laisser entraîner par l'image, s'entraîner à l'image, entraîner l'image. Une croyance en l'image s'établit, nous sommes dans une relation de confiance dans ce que celle-ci nous propose même si l'aberration est forte. La relation avec le spectateur génère un lien magique qui se noue. Ces dispositifs développent des fantasmagories impossibles à détecter à l'œil nu mais qui pourtant proviennent d'une véritable tangibilité. Le cogito de la technologie pourrait ici se traduire en « je vois donc ça a lieu », « ça à lieu donc c'est vrai ».

II.2.2 Briser l'écran



Nicky Assman, *Liquid Solid*, 2011

Ecran constitué d'un liquide savonneux qui s'étend en direct à mesure où la barre métallique s'élève.

Voir à travers, voir de l'autre côté. Certaines couches ne se perçoivent pas à l'œil nu, tel est le pari. Devant l'œuvre *Liquide Solid*⁷³ de Nicky Assman, notre regard se trouve dans une fascination suspendue. Un écran de savon d'environ 2m x 1m50 se lève devant nous, qui nous fait face, et qui tout à coup se brise. Un rideau transparent, au reflet essence d'une bulle de savon nous sépare alors de l'espace l'arrière, jusqu'à ce que cet écran temporaire se brise. Il y

a une attraction haptique dans cette œuvre qui métaphorise la fragilité de l'interface. Cette surface qui se lève et qui reçoit toute notre attention va éclater et par là, suspendre notre attention, en un instant.

Dans son œuvre *Three transitions* (1973), Peter Campus brise l'écran mais aussi, grâce à un double point de vue, il rétablit l'écran qui vient de se déchirer. La vidéo permet de faire une expérience impossible qui est celle de la déchirure et de son rétablissement. P. Campus réussit à faire ce qui semble le plus complexe avec la vidéo : obtenir de la matérialité à l'écran.

⁷³ Assman Nicky, *Liquid Solid*, 2011, in Exposition Low-Tech – Festival Exit, MAC Créteil, 2012



Peter Campus, *Three Transitions*, 1973

vidéo couleur, son, 4min 53s

« Peter Campus était particulièrement intéressé par l'exploration et la représentation des notions d'espace télévisuel. Toutes ses œuvres confrontent le spectateur avec des exemples d'espaces physiques et virtuels complexes coexistants et manifestés par le biais de la technologie vidéo. Dans les installations, le spectateur est obligé de se confronter à sa propre image, de

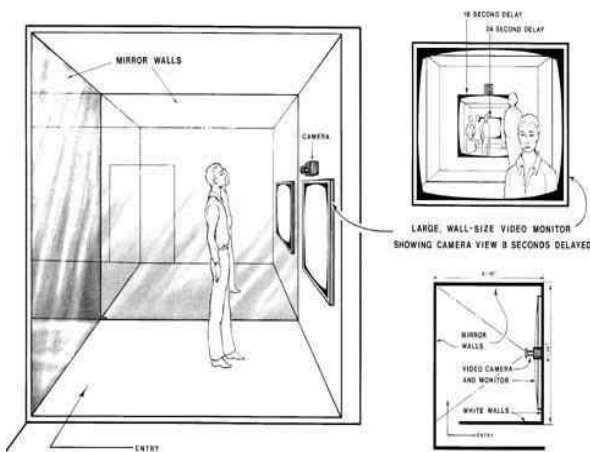
reconnaître et d'admettre la fascination du miroir électronique en direct du retour vidéo.⁷⁴»

Dans cette œuvre nous assistons à une expérience menée par l'artiste, qui passe au travers de son propre dispositif. Il fait effraction dans notre perception de l'œuvre, il est le *briseur d'écran*. Il donne à voir une incohérence visuelle, se joue de la spatialité de son dispositif, en donnant une illusion d'optique par une superposition d'images. Dans l'œuvre de N. Assena *Liquide solide*, l'aléatoire fait partie de la mise en place de cet écran qui éclate fatalement. Dans le cas de P. Campus, il y a une prise en main, un contrôle de sa brisure, pas d'aléatoire, de la maîtrise, de l'investissement par l'artiste pour nous emmener dans une exploration et nous en fait ressortir indemne. La démarche est similaire à celle que nous avons pu analyser avec l'installation *Interface*. Rien ne porte la trace de cette brisure à l'écran si ce n'est le souvenir qu'en conserve le spectateur.

⁷⁴ Meigh-Andrews C., *op.cit.*, p. 305

« Campus was particularly interested in exploring and representing notions of televisual space. All of these works confront the viewer with the examples of complex co-existent physical and virtual spaces manifested via video technology. In the installations, the viewer is compelled to confront his or her own image and to recognize and acknowledge the fascination of the live electronic mirror of video feedback »

II. L'interactivité



Dan Graham, *Present Continuous Past(s)*, 1974, Collection du Centre G. Pompidou, Paris

Croquis de l'œuvre : 2 miroirs (280 ht x 320 x 320) 1 moniteur NB (taille minimum (30 cm x 40 cm), 1 caméra NB 1 zoom avec diaphragme (iris) manuel réglable 1 micro processeur (7kg -16lbs) environ (42,5 cm l x 33 cm pr x 14 cm ht) entrée input pour la caméra et une entrée output pour le moniteur

La gestion de la temporalité est un élément difficile à appréhender dans des œuvres utilisant la vidéo. Le temps fuit et glisse et il est difficile de le capter et de le canaliser non seulement dans une vidéo et peut-être encore plus dans une installation. C'est sûrement ce défi qu'a réussi à surmonter Dan Graham dans *Present Continuous Past(s)* (1974).

« Et la première du genre et constitue d'ailleurs le modèle de la plupart des œuvres mettant en scène des interprétations spatio-temporelles dans des salles

*recouvertes partiellement de miroirs et dans lesquelles le spectateur est simultanément sujet et objet de perception.*⁷⁵ »

Le dispositif mis au point par l'artiste est un agencement technique posant des questions spatio-temporelles et où la mémoire du public est mise à contribution. À la manière du *feedback*, l'enregistrement d'un précédent passage dans la pièce est retransmis en vidéo. Le-la spectateur-riche se voit être vu mais toujours en décalage avec lui-même. Cette œuvre permet la composition et à la recomposition de son expérience de l'espace et du temps.

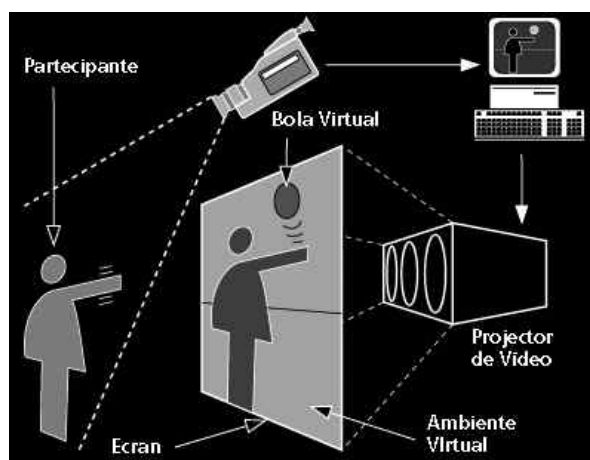
Comme dit Jacinto Lageira : « Une fois qu'il a assimilé le cycle plus ou moins complet du système de captation, tout spectateur peut prévoir, pour ainsi dire projeter dans le futur, le principe du dispositif. Ce qu'il ne peut, par contre, imaginer ou se remémorer est précisément l'expérience présente du temps présent, laquelle n'a de consistance que lorsque nous sommes pris dans le jeu d'images et de reflets de la pièce, que nous sommes physiquement intégrés à son espace.⁷⁶ »

⁷⁵ Lageira Jacinto, « Present Continuous Past(s) - Dan Graham », in *Collection Nouveaux médias - Installations*, Centre Pompidou, 2007, p. 148

⁷⁶ *Ibid.*, p. 149

Dans cette œuvre le spectateur est inscrit au centre de l'œuvre. Son expérience se fait à partir de la connaissance qu'il a du dispositif. L'agencement « spatio-temporel » que décrit ici Jacinto Lageira devient une des composantes de l'œuvre à partir de laquelle le·la spectateur·rice va pouvoir intervenir, en quelque sorte sur la possibilité de l'œuvre à faire émerger.

II.2.3 Intégrer l'œuvre praticable : *action, réponse et feedback*



Myron Krueger, *Videoplace*, 1975
Croquis de l'œuvre interactive

Une des premières installations artistiques interactives sera *Videoplace* (1974-75) de Myron Krueger. Dans cette œuvre, l'image du·de la spectateur·rice est numérisée par l'intermédiaire d'une caméra et lui permet d'interagir avec les images informatiques. Les utilisateurs, situés dans des salles séparées du laboratoire, ont pu interagir les uns avec les autres grâce à cette technologie. Les mouvements des utilisateurs enregistrés sur vidéo sont analysés et transférés

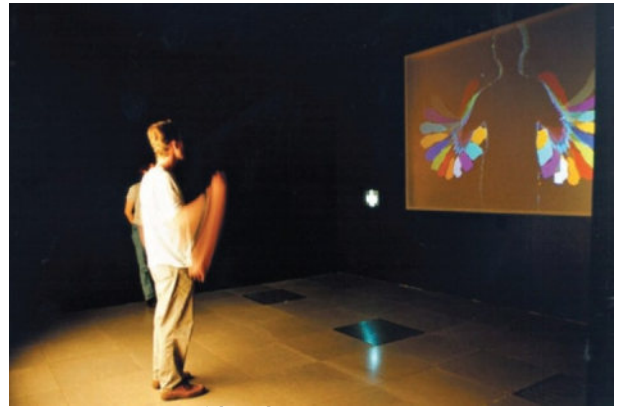
sous forme de silhouettes dans un environnement de réalité artificielle. Les utilisateurs·rices voient le résultat de leurs actions à l'écran. L'écran dégage un sentiment de présence avec des objets et avec les autres utilisateurs, même en l'absence de retour tactile direct.

« Videoplace est basé sur le principe que l'acte de communication crée un lieu constitué de toutes les informations que les participants partagent au même moment. Lorsque des personnes se trouvent dans la même pièce, les lieux physiques et de communication sont les mêmes. Lorsque les communicants sont séparés par la distance, comme dans une conversation téléphonique, ils ont toujours le sentiment d'être ensemble, bien que la légèreté et le toucher ne soient pas possibles. En utilisant la télévision au lieu du téléphone. Videoplace cherche à augmenter ce sentiment d'appartenance en intégrant la vision, la dimension physique et une nouvelle interprétation du toucher⁷⁷. »

⁷⁷ Kruger Myron, *Responsive Environments*, The University of Wisconsin Madison, Wisconsin, 1977

II. L'interactivité

Videoplace est à la fois une forme de télécommunication et une interface informatique plus humaine. En utilisant ses silhouettes, M. Krueger permet au public de se concentrer entièrement sur ses interactions et ses expériences et non sur le dispositif lui-même. En cela, « l'impact de l'expérience découlera du fait que chaque personne a un sentiment très exclusif vis-à-vis de sa propre



Myron Krueger, *Videoplace*, 1975

Installation interactive, vidéoprojecteur, écran, caméra, écran

image. **Ce qui arrive à son image lui arrive.** En fait, lorsque l'image d'une personne se superpose à celle d'une autre personne, il se produit une sensation psychologique s'apparentant au toucher⁷⁸». Nous percevons avec cette œuvre que le spectateur se déplace au centre de l'œuvre et que l'intérêt de M. Krueger porte sur les interrelations que l'œuvre permet de générer entre les participant·e·s. L'approche expérimentale – par expérience – de l'interface interactive prime sur l'approche esthétique générée : « C'est la composition de ces relations entre action et réponse qui est importante. La beauté de la réponse visuelle et auditive est secondaire⁷⁹».

Les dispositifs techniques mis en place nous interrogent sur ce qui constitue notre expérience de spectateur·rice. Quelle part dépend de nos comportements individuels face aux œuvres, de la prédétermination de l'œuvre à nous faire vivre un certain type d'expérience ? En d'autres termes, quelle position, quelle implication, quelle forme

«VIDEOPLACE is based on the premise that the act of communication creates a place that consists of all the information that the participants share at that moment. When people are in the same room, the physical and communication places are the same. When the communicants are separated by distance, as in a telephone conversation, there is still a sense of being together although the sight and touch are not possible. By using television instead of telephone. VIDEOPLACE seeks to augment this sense of place by including vision, physical dimension and a new interpretation of touch. »

78 *Ibid.*

« The impact of the experience will derive from the fact that each person has a very proprietary feeling towards his own image. What happens to his image happens to him. In fact, when one person's image overlaps another's, there is a psychological sensation akin to touch. »

79 *Ibid.*

« It is the composition of these relationships between action and response that is important. The beauty of the visual and aural response is secondary. »

d'interaction le dispositif artistique permet-il aux spectateurs ? Nous l'avons vu avec l'œuvre de M. Kruger qui situe l'expérience sensorielle et perceptive du spectateur·rice au centre de l'œuvre.

Dans ce chapitre nous avons observé que l'interactivité entre l'œuvre et le·la spectateur·rice peut aller du *pénétrable* au *praticable* par une relation entre action et réponse que le·la spectateur·rice effectue avec l'œuvre. La connaissance que procure l'expérience est très exclusive entre le·la spectateur·rice et sa propre image. Pouvons-nous, à partir de là, définir des types d'interactivité ? Voici les quelques points que nous tenterons de développer dans le chapitre ci-dessous.

II.3 Typologie des systèmes de déclenchement interactif

Il existe différents types de déclenchements d'une surface interactive et chaque déclenchement induit une attitude, un comportement, un usage. Chaque artiste qui use d'une interaction dans l'activation de son œuvre scénographie son accessibilité. Il·Elle en écrit la narration par les modalités induites. Le choix d'une forme interactive conditionne la manière d'interagir, d'intervenir, de pratiquer l'œuvre. Le dispositif d'actionnement de l'œuvre n'est plus un simple accessoire dans l'activation, dans l'accès à l'œuvre. Le déclenchement n'est plus une caution décorative dans l'installation représentée. Il permet désormais de conditionner l'accessibilité de l'œuvre, l'expérience et le transport de l'imaginaire. En sélectionnant tel ou tel autre type d'interaction, l'artiste révèle des fictions différentes, et les matérialise au travers de différents agencements techniques qui eux-mêmes véhiculent leur signification. Dans la lignée de ce questionnement sur les zones d'expression au sein des interfaces interactives, il convient de définir l'interactivité en tant qu'œuvre d'art interactive mais aussi en tant que système permettant à la fois la participation et la manipulation.

Se posent alors ces questions. Qu'est-ce qu'une œuvre interactive ? Qu'est-ce qui nous permet de définir une œuvre interactive ? De quelle manière des systèmes divers existent-ils et comment sont-ils utilisés ? Quelle typologie de système interactif et quel type

d'automatisation de système interactif pouvons-nous regrouper ici ?

Chaque « œuvre interactive, si elle demande une manipulation, met en œuvre un toucher mental⁸⁰ ». L'expérience de l'œuvre nécessite une disponibilité mentale, mais elle dépend aussi des conditions de déclenchement.

Formes d'interactivité : binaire, automatisée, immersive, située

Nous allons maintenant déterminer quatre formes d'interactivités possibles : binaire, automatisée, immersive, située. Les œuvres interactives se définissent-elles par le milieu ou par les impacts générés par les systèmes d'activation de l'œuvre ? Cette réflexion sur les types de déclenchement et les types d'activation nous amènera à traiter la question des médias, dans lesquels les interactions avec le dispositif sont déterminantes pour faire évoluer l'œuvre. Pour étayer cette réflexion, concernant la notion d'interactivité binaire, nous nous appuierons sur l'œuvre *Shadow Monsters* (2004) de Philip Worthington, puis, le webdocumentaire *Prison Valley* (2010) qui nous permettra d'analyser comment la narration se construit au travers d'une plateforme interactive. Comme dit David Dufresne : « *il était primordial de respecter les principes de la narration, avec un début, des rebondissements, une fin. Une fois à l'intérieur, on retrouve sa liberté*⁸¹ ». Avec l'œuvre *Panoscope* (2006) de Luc Courchesne, nous analyserons l'approche englobante et immersive que permettent ces installations. Pour décrire la notion automatisée d'une œuvre, nous convoquerons l'œuvre *Ecotone* (2015) de Thierry Fournier. Et enfin, *Fields Work* (2002) de Masaki Fujihata pour une expérience d'interactivité située.

80 Boissier Jean-Louis, « Les arts interactifs s'exposent-ils ? », in *Colloque ICHIM : Digital Culture & Heritage Patrimoine & Culture Numérique*, BNF 21-23 septembre 2005, p. 5

81 Gontier Samuel, « Pénétrez dans les coulisses de "Prison Valley" », in *Télérama*, publié sur internet avril 2010 Disponible sur : < telerama.fr/television/penetrez-dans-les-coulisses-de-prison-valley,54957.php > (consulté avril 2018)

II.3.1 Une interactivité duelle



Philip Worthington, *Shadow Monsters*, 2004
Logiciel Java, Processing, Blob détection. Photo extraite de l'exposition.

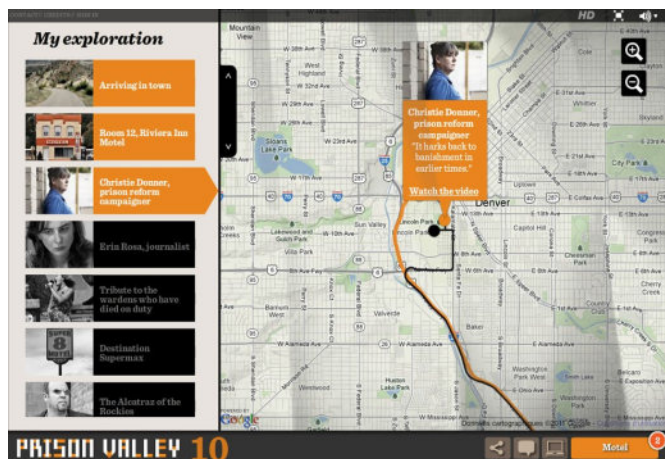
Shadow Monsters (2004) est une œuvre interactive de P.Worthington dans laquelle les visiteurs sont invités à créer toutes sortes de silhouettes loufoques avec leur ombre devant un écran qui les vidéo-projette. Techniquement, l'œuvre fonctionne avec un programme qui reçoit le signal des ombres et les transforme en monstres avec crocs, nageoires, oreilles, yeux écarquillés et effets sonores assortis. Cette œuvre propose au·à la spectateur·rice d'être face

à un écran et d'interagir avec les résultats que l'algorithme lui renvoie. Le capteur reconnaît une ombre, un corps virtuel monstrueux se greffe sur cette ombre et permet une activation ludique du dispositif. Cette œuvre interactive génère une interaction avec le·la spectateur·rice, que nous pourrions qualifier de binaire, qui peut être considérée comme point de départ pour une réflexion sur l'interactivité, celle du déclenchement de l'utilisateur vers le programme, qui revient en feedback à l'utilisateur. Cette activation binaire met en scène des œuvres qui sont inertes en l'absence de spectateur. C'est une activité qui stimule la participation du·de la spectateur·rice au moment où il·elle participe. Il se produit une implication directe avec le dispositif que nous pourrions observer ultérieurement avec le projet ELI. (*Partie I, Chap IV*).

II.3.2 Une interactivité imbriquée

Aussi, un passage s'opère entre une interactivité binaire et une interactivité enchaînée, où les conséquences s'imbriquent les unes dans les autres, où la narration se complexifie en fonction des aléas, des choix du spectateur. C'est une forme narrative non uniquement linéaire.

II. L'interactivité



David Dufresne et Philippe Brault, *Prison Valley*, 2010

Capture d'écran de l'interface de navigation. Ce webdocumentaire retranscrit un road movie où l'on circule entre 13 prisons du Colorado (USA) afin de vivre une plongée dans l'industrie carcérale.

Le webdocumentaire est l'une des formes caractéristiques qui a émergé ces dernières années, et qui privilégie ce type d'expérience. Le webdocumentaire est une narration interactive multimédia dont la diffusion se fait par le web. Bien que ce support soit interactif et plus complexe, il n'y a pour la plupart du temps pas d'interaction avec l'histoire en cours. C'est le cas pour le projet web du documentaire *Prison Valley* (2010) réalisé par David Dufresne et Philippe

Brault. Les deux réalisateurs ont développé un projet tentaculaire sur l'industrie carcérale américaine. *Prison Valley* construit sa narration sur une structure en « *en arêtes de poisson* », à l'opposé d'une structure « *en constellation* » que définit Vincent Truffly⁸². Le webdocumentaire construit en constellation est plus proche du jeu de rôles, où l'internaute ayant justement choisi un « rôle », un personnage peut improviser différents cheminements pour accéder à tous les éléments du contenu. Pour les réalisateurs de *Prison Valley* : « *il était primordial de respecter les principes de la narration, avec un début, des rebondissements, une fin. Une fois à l'intérieur, on retrouve sa liberté, on découvre différents modules qui sont des webdocs à eux tout seuls*⁸³ ».

Que nous révèle ce type d'interaction ? Ce type d'interaction entraîne le-la spectateur·rice à s'impliquer dans la construction de la narration : il-elle peut à la fois être le-la narrateur·rice de l'œuvre, au même titre qu'il-elle en est le-la spectateur·rice. Ce principe d'interaction imbriquée est celle que nous pouvons voir dans notre projet Murmures. **(Partie III, Chap IV).**

82 Truffly Vincent, *Prison Valley: le webdocumentaire à l'école de la route*, publié sur internet avril 2010
Disponible sur : < blogs.mediapart.fr/vincent-truffly/blog/130410/prison-valley-le-webdocumentaire-lecole-de-la-route > (consulté en avril 2018)

83 Gontier Samuel, « *Pénétrez dans les coulisses de "Prison Valley"* », in *Télérama*, publié sur internet avril 2010
Disponible sur : < telerama.fr/television/penetrez-dans-les-coulisses-de-prison-valley.54957.php > (consulté avril 2018)

II.3.3 Une interactivité immersive



Luc Courchesne, *Le Panoscope*, 2006

Dispositif de projection panoramique.

Le-la spectateur·rice entre à l'intérieur de cette sphère qui l'encercle par cette projection circulaire.

L'interactivité est un espace qui devient immersif lorsqu'il prend de plus en plus en compte l'environnement de l'expérience. Au lieu d'actionner un espace virtuel distant, l'interactivité immersive offre des possibilités de participation. Dans un espace immersif, le corps est entièrement plongé dans un espace virtuel. Il y a une perte de repères proprioceptifs où un véritable effort physique constitue une disponibilité à l'expérience immersive. Dans son œuvre *Panoscope 360°* (2006), Luc Courchesne vise à constituer des environnements de plus en

plus enveloppants où il utilise l'image de type anamorphique. L'installation nous encercle et diffuse une projection circulaire, elle-même filmée d'un angle à 360 degrés. Nous sommes au centre de l'œil à travers lequel il filme. Il considère ce dispositif technique comme « *une forme de réalité un peu plus engageante que celle qu'on voit à travers l'écran de la télé* ⁸⁴ ». L'artiste manie son interface telle une prothèse pour le corps du spectateur. Là, il y a une dimension immersive où la perception du spectateur est augmentée par cette vision circulaire. Le-la participant·e actionne le dispositif de manière active et imposée par les consignes qui se trouvent au sol. Le-la participant·e est pris·e dans le rythme que régit le pédalier : une condition sinéquanone à l'apparition de l'espace dans lequel le-la spectateur·rice est projeté·e. L'activité physique du-de la spectateur·rice permet une expérience plus poreuse, plus réceptive ; par son implication dans l'œuvre il est forcé d'en construire une expérience. À l'opposé d'une activation de l'œuvre dans un espace d'exposition, il y a ici une forme de « challenge » quant à l'activation des images sur l'espace scénique.

84 Courchesne Luc, interview dans l'émission *Découvertes*, Radio-Canada, déc 2009

II.3.4 Une interactivité automatisée



Thierry Fournier, *Ecotone*, 2015

Installation réseau. Ordinateur, programme connecté à Internet, projection vidéo ou écran HD

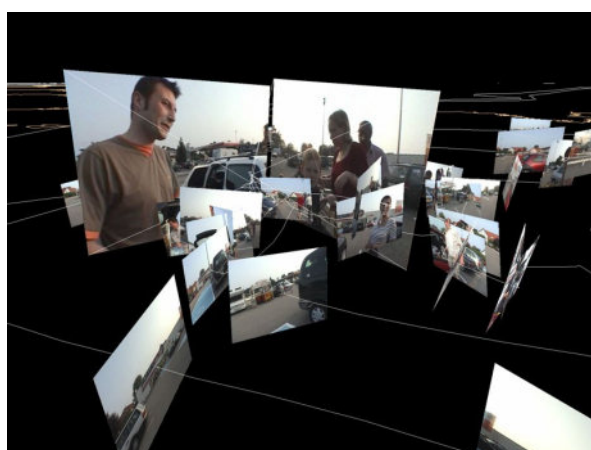
L'œuvre *Ecotone* de Thierry Fournier est une installation en réseau datant de 2015. Elle est constituée d'un ordinateur, d'un programme informatique relié à internet, d'une vidéoprojection sonore ou d'un écran HD. Un programme télécharge en temps réel tous les messages écrits sur la plateforme de micro-messagerie *Twitter*. Ce programme recense un mot ou une phrase qui exprime, puis le collecte. Des

expressions comme « *je désire* », « *j'aimerais tellement* », « *je rêve de* », « *j'ai trop envie* », etc. Une voix de synthèse génère simultanément un paysage en 3D, sous forme d'une vague. Extraits du contexte des réseaux sociaux, ses pensées personnelles et parfois très intimes expriment aussi bien des désirs amoureux ou des rêves de vie que l'envie d'une paire de baskets. À travers ces mots jetés comme des bouteilles à la mer, absorbés par le réseau et déshumanisés par les voix des machines, l'œuvre aborde la manière dont des vies s'exposent sur internet, questionnant les limites fluctuantes entre intimité et vie publique. Notre regard se déplace dans cet espace artificiel conduit par un algorithme qui automatise la mise en forme visuelle de la base de données.

Cette œuvre donne forme à des contenus, elle se préoccupe de ces micros pensées déposés sur la plateforme de micro-messagerie *Twitter*. L'artiste crée une visualisation automatisée du flux de données, en connectant son programme sur le flux de la plateforme. Nous accédons alors à une forme plastique et sensible là où il n'y a qu'un flux ininterrompu avec une data en devenir. Cette visualisation est une forme de dévoilement, par le détournement de l'artiste, du flux automatisé de données.

Que se produit-il ? Dans cette œuvre le sentiment d'une « action vaine » : celle de la valorisation de contenus déposés en ligne, une entreprise qui aurait pour objectif de réinjecter du sensible et du précieux dans ces bribes de texte. Cette démarche de valorisation, de sensibilisation, de soin apporté aux presque rien – que sont des palabres en ligne – inspire le *Projet Murmures*. Dans cette optique, j'ai attaché de l'importance à revaloriser des profils et des témoignages d'anonymes rencontrés sur des plateformes de réseaux sociaux.

II.3.5 Une interactivité située



Masaki Fujihata, Série des *Fields Works*, 1992-2005
"Field-Works" est une série de projets qui reconstruisent des mémoires collectives dans le cyberspace sous forme d'archives vidéo indexées avec des données de position capturées par GPS et image vidéo.

Dans son installation interactive *Field-Works* (www.field-works.net), Masaki Fujihata traite, comme dans certaines de ses œuvres antérieures, de la représentation du temps et des dimensions spatiales dans l'image en mouvement. Avec des captures vidéo et des données GPS, l'artiste fournit un système de coordonnées typographiques et temporelles de l'Alsace qu'il traduit en un espace virtuel en 3D. Les images vidéo sont affichées le long des traces GPS tridimensionnelles représentées. *Field-Work*

permet au spectateur de suivre les images et leurs traces et de vivre ainsi la complexité de l'interdépendance des espaces et du temps.

Ces cinq points, décrits ci-dessus illustrés par des œuvres d'artiste nous ont permis d'élaborer plusieurs critères selon lesquels nous percevons l'interactivité et comment l'expérience du spectateur·rice s'envisage au sein de ces œuvres.

Le premier point, l'interactivité binaire, sollicite la participation du spectateur·rice par le déclenchement. L'interactivité imbriquée nécessite une interface technique qui configure la manière dont se construit une narration, et impacte l'utilisateur·rice dans son expérience

II. L'interactivité

pour se déployer dans l'interface et construire son récit. L'interactivité immersive impacte, quant à elle, la vision de l'œuvre par la mobilisation de plusieurs sens. Cette interactivité permet des visions augmentées par un agencement qui sollicite une mobilisation sensorielle du-de la spectateur-riche. L'interactivité automatisée permet une nouvelle forme de dévoilement et de visualisation des données en ligne. Enfin, l'interactivité située permet une complexité dans l'interdépendance des espaces et du temps lors de l'expérience effectuée.

Ces points ne sont pas exhaustifs et peuvent se recouper entre eux, ce qui permet d'hybrider les techniques de réalisation d'une œuvre et de renforcer l'expérience du-de la spectateur-riche. Ces différentes « interactivités » permettent-elles de générer de nouvelles visualisations et de nouvelles socialisations, c'est ce que nous allons voir ci-dessous.

II.4 L'interactivité comme espace de socialisation

Les œuvres interactives s'envisagent dans leur possibilité être des espaces de socialisation, nous le verrons dans un premier temps avec le travail de Georges Legrady et l'œuvre Pockets Full of Memories puis avec l'œuvre Bunday Functions (1998) de Scott Snibbes.



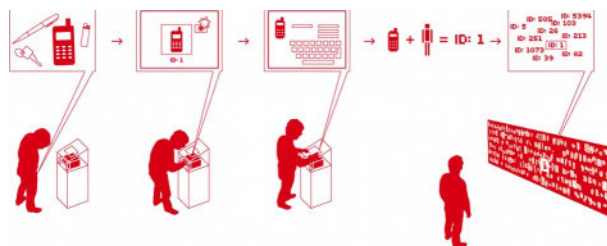
Georges Legrady, Pockets full of memories, 2001

Installation interactive, programme d'archivage informatique, vidéoprojection. Le visiteur crée le contenu de l'œuvre en y intégrant l'image numérisée d'objets à signification personnelle qu'il apporte avec lui le jour de sa visite au musée.

L'œuvre *Pockets Full of Memories* (2001) se trouve à la fois en ligne sur internet et dans la salle d'exposition. Elle explore le thème de la mémoire collective et donne un aperçu complexe de la possibilité de générer une *base de données*. Les visiteurs contribuent à la constitution d'archives en numérisant un objet personnel qu'ils ont sur eux (comme des clefs, une pièce d'identité, un bonbon, etc.). Il en résulte une carte bidimensionnelle d'objets numérisés projetée sur un grand écran. Ainsi, les

archives d'images s'enrichissent grâce à la participation des visiteurs.

Pockets Full of Memories est une installation qui explore le fonctionnement de la mémoire collective et donne un aperçu des bases de données complexes. Lors de la numérisation de leur objet ils-elles ajoutent une description précise de celui-ci. L'objet et la description sont tous deux ajoutés à une base de données dynamique, qui



Pockets full of memories (croquis), 2001

permet aux visiteurs d'établir leurs propres relations et liens. Le résultat est visualisé sous forme de projection sur grand écran et est également accessible via le site web. Dans une première étape, l'élément est scanné, enregistré dans une base de données.

« L'élément qui organise le classement de tous les objets s'appelle la "Coordonnance Self organiser Plan algorithm"⁸⁵ [...] **La chose la plus importante dans cette installation est que le public, en laissant une contribution au lieu d'être un récepteur passif dans une situation d'exposition devient le créateur actif d'une archive.** Toute personne qui vient, qui participe, **laisse la marque de son passage.** Et donc l'œuvre d'art à la fin, le contenu réel du travail artistique lui-même, est **la somme totale de toutes les contributions.**⁸⁶ »

Dans ce travail une forme active de participation est demandée au spectateur-rice. Néanmoins celui-ci peut rester dans une forme d'observation passive de l'œuvre et il se passera tout de même quelque chose au niveau visuel. Cette œuvre, comme en parle

85 * « Un plan algorithmique permettant d'organiser de manière autonome la concordance »

86 Legrady Georges, *Pockets full of memories*, Institute for the unstable Med, 2001

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=BX-PClpAasM](https://www.youtube.com/watch?v=BX-PClpAasM) > (consulté le 8 Avril 2019)

« The project is the public comes and contributes an object that they care with them, they scan the object. So they keep the object but they leave an image of it. And then they describe the object trough keywords and attributes, they let them goes into database. There is somethings calls Coordonnance Self organize Map algorithm that organise all the object. So that object with similar description find each other over time. And also, there is an other component which is that people describe the object to language, and they self organizing map words with langage. [...] The most important thing in this installation is, the public is leaving a contribution instead being passive receiver in an exhibition situation you're actively creating the archive. Every person who comes in who participates leave the mark. And so the artwork in the end, the actual content of artworkself itself, is total somme of all the contributions. »

l'auteur, est une forme de contribution : par sa participation le.la spectateur·rice déploie l'œuvre et il-elle l'enrichit. Plus il y a de participant·e-s, plus il y a de participation et plus l'archive devient dense. Comme le décrit J-L. Boissier « l'interactivité est perçue comme appartenant en propre au médium de l'œuvre, à la fois comme facteur technique et comme condition normale de la réception ».

Comme nous avons pu le voir avec l'œuvre *1000 Vues de ma fenêtre*, « un logiciel est ce qui inscrit une logique⁸⁷ » dans l'expérience de l'œuvre. J-L. Boissier dit : « Au cinéma, l'axe logique principal est celui qui règle l'enregistrement des apparences dans le flux temporel. La puissance du cinéma, c'est la logique de sa relation au réel. L'interactivité sera une manière de démultiplier, de faire varier cette logique, au point de faire du cinéma, de la vidéo, des logiciels dont la singularité tiendrait dans la formule⁸⁸ ». Il s'inscrit une particularité inhérente aux œuvres interactives dans la perception que nous avons de ces œuvres.

II.4.1 Les dispositifs interactifs comme œuvre facilitant la relation

Une œuvre d'art interactive agit comme une métonymie de la création artistique, à moins que ce ne soit l'art qui ne soit métonymie de la communication. Dans *la relation comme forme* J-L. Boissier décrit comment le dispositif artistique participe d'une exploration entre l'individu et l'agencement technique. Le processus intrinsèque de l'œuvre essaye d'impulser de la relation sociale au sein d'un dispositif technique.

Dans *Boundary Functions* (1998) S. Snibbe définit son travail comme la démonstration d'un média social immersif permettant une communication, une socialisation avec des pairs, où la présence d'un autre devient nécessaire, la constante dans l'émergence de l'expérience. Le système immersif devient le lieu d'une médiation, d'une interaction sociale : il y a une caractéristique qui est liée au statut, au rôle de l'œuvre.

87 Bellour Raymond et Boissier Jean-Louis, « Moments de Jean-Jacques Rousseau », Gallimard, Paris, 2000
Disponible sur : < ciren.org/ciren/productions/moments/boissier.html > (consulté avril 2019)

88 Boissier Jean-Louis, « La relation comme forme », in *L'interactivité en art*, Genève, MAMCO, 2004, p. 248



Scott Snibbe, Boundary Functions, 1998

Chaque ligne divise deux personnes l'une de l'autre. Ainsi, l'espace de chaque personne change de manière dynamique en prenant en compte la distance des autres personnes autour de lui-elle. L'espace de chaque personne ressemble à une sorte de cellule. Dans l'espace d'exposition, il doit y avoir au moins deux personnes afin de projeter la ligne de division

« Depuis 1991, je crée de l'art interactif. Ma première installation interactive a été Boundary Functions. Boundary Functions projette des lignes entre les gens lorsqu'ils marchent sur un large plancher. Cette ligne décrit l'espace personnel de chaque personne. [...] L'œuvre révèle que l'espace personnel que nous réalisons nous même est défini par les autres et leurs déplacements. C'est une œuvre d'art social qui traite des relations entre les personnes à l'intérieur de l'œuvre d'art, ainsi que de l'art. Certaines personnes décrivent

cette pièce comme littéralement interactive. Cette œuvre n'existe que lorsqu'au moins deux personnes se trouvent sur la surface. Le thème de « Boundary Functions » (trad. : fonctions frontières) sont indépendantes des constructions sociales de la réalité, cette thématique que l'on retrouve dans une grande partie de mon travail.⁸⁹ »

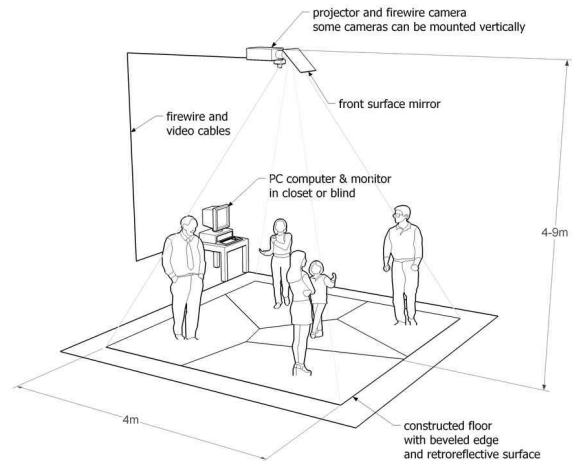
⁸⁹ Snibbe Scott, *Boundary Functions* – 1998, in *Chaine Youtube Scott Snibbe*, 2010

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v= Ax4pgtHQDg](https://www.youtube.com/watch?v=Ax4pgtHQDg) > (consulté Avril 2019)

« Since 1991, I've been creating interactive art. My first interactive installation was Boundary functions. BF projects lines between people as they walk on a large rest floor. This lines describes each person personal space. The space closer to them that any one else. As people moove, this « sty » moove and change to show there changing personal relationship. The piece reveal that personal space that we cut our on is define by other and changes with our control. It is a social work of art that is much about between relationship between people inside the art work as it is about the art itself. Some people describe the piece as literally interactive. A work that doesn't even exist until at least two people step unto it's surface. The theme of Boundary Functions are independant of social construction of reality, a ones that can be found in a lot of my work. »

L'interaction est un « social immersive media⁹⁰ »

L'installation *Boundary Functions* interroge la définition de l'espace individuel. Pour S. Snibbe, l'espace individuel n'existe pas pour une personne seule ; la notion de l'espace individuel est toujours définie par rapport à l'existence de l'espace public. L'espace personnel se crée dans l'espace public et se modifie dynamiquement dans sa relation aux autres.



***Boundary Functions* (croquis), 1998**

Selon les principes du design décrits par l'artiste S. Snibbe, dans l'article « *Social Immersive Media* », la participation doit être *viscérale* tout en favorisant les *interactions sociales sensibles*. Cet aspect *viscéral* des médias se définit parce que nous en faisons l'expérience « physiquement et émotionnellement, avec une interaction entière de notre corps, avant même d'en faire une analyse symbolique et rationnelle⁹¹ ». Puis les médias dans leur dimension *responsive* « réagissent immédiatement, clairement et de manière prévisible aux actions des utilisateurs⁹² ». Ce que l'œuvre de S.Snibbe permet d'analyser c'est qu'au-delà du jeu *viscéral*, *Boundary Function* démontre que ce que nous appelons l'espace « personnel » n'est défini que par notre relation aux autres, « l'exposition suggère une vision de la réalité interdépendante plutôt qu'individualiste⁹³ ». On pourrait objecter à *Boundary Function* que plusieurs types de réaction sont possibles face aux œuvres. L'analyse de cette

90 Snibbe Scott et Raffle Hayes, « Social Immersive Media: Pursuing best practices for multi-user interactive camera/projector exhibits », in *Proceedings of Association of Computer Machinery Computer-Human Interface*, 2009

Disponible sur : <

static1.squarespace.com/static/54617fbbe4b0e09964383d07/t/5a0a13e94192029150c19cae/1510609899481/Social+Immersive+Media-Snibbe-CHI09.ppdf > (consulté en Juin 2019)

91 *Ibid.*, p. 3

« *Visceral* : The media is experienced physically and emotionally, through whole-body interactions, before it is experienced symbolically or rationally. »

92 *Ibid.*, p. 3

« *Responsive* : The media responds immediately, clearly and predictably to users' actions. »

93 *Ibid.*, p. 4

œuvre montre que les interactions sociales générées font écho à l'environnement social (culturel, socioéconomique, etc.).

Une surface comme liant

Nous voilà confrontés à une œuvre qui nous montre comment nous avons affaire à une surface participative. Notre action se lie donc à celle de nos co-partenaires de l'expérience. Cette œuvre est typique de celles qui nécessitent la participation pour accéder à l'expérience, mais de plus, pour que l'expérience de l'œuvre soit totale, elle nécessite une collaboration avec une autre personne. Elle nécessite de se pratiquer à plusieurs, il faut qu'il y ait une interactivité binaire avec le médium, qui s'active grâce à la présence de l'autre. L'autre, le pair, devient une composante dans la création de notre espace singulier. Alors, prend place une forme d'interactivité enchaînée : binaire, de pair à pair, et binaire pair-à-pair. La surface de l'œuvre devient un liant dans l'interaction possible entre les interacteurs-rices. L'œuvre pourrait devenir un support pour amener à l'émergence d'une expérience esthétique, mais de manière plus large, à la compréhension de la singularité de nos expériences.

Au travers de cette œuvre nous comprenons que nous sommes face à des espaces générés par chacun de nous. L'autre définit son espace, en même temps que le mien ; en ce sens nous essayons de cohabiter, de co-développer notre expérience sur une même surface. Plus le nombre d'interacteurs-rices évolue et plus il est difficile de nous envisager comme des sujets indépendants.

Quels types de rapport sociaux peuvent se jouer entre les interacteurs-rices ? Est-ce que nous pouvons retrouver des dynamiques sociales au sein de ces surfaces ?

Quelle puissance pouvons-nous trouver à l'analyse par le prisme de la sociologie dans le traitement de ces œuvres ? Ce qui est vérifiable, sans entrer dans des analyses sociologiques, c'est que l'œuvre vient chercher l'autre, la relation. En ce sens où l'œuvre ne peut pas s'envisager sans l'autre, nous avons ici une impossibilité à actionner le processus seul. En l'absence de tiers, l'œuvre n'est pas. Elle nécessite d'être activée par plusieurs

II. L'interactivité

interacteurs. Comme le dit l'auteur, ce travail est celui de la relation, un travail social où se questionne la question de la « relation à l'intérieur de l'art comme il en est de même au travers de l'art lui-même ».

Cette nécessité d'actionner l'œuvre, uniquement en présence d'un interacteur·rice, est une piste intéressante dans la définition que l'on peut donner de l'art. Il y a dans cet art-là, une attention donnée à l'expérience. Le spectateur est dans une nécessité de s'engager s'il souhaite voir quelque chose. Pour que l'expérience plastique et sensorielle vienne à lui, il faut que celui-ci la cherche. **Nous constatons donc une redéfinition de l'expérience de l'art par l'appréhension de son usage.** À travers ces œuvres, qui utilisent les nouvelles technologies, nous voyons émerger une forme d'art qui demande la participation physique, sociale et émotionnelle. Une interactivité qui n'est plus mise en place dans une forme de jeu, ni dans un objectif de travail, mais plus comme une conversation pour saisir ce que l'interactivité permet à la relation humaine, concernant la communication, la collaboration et la créativité que recèlent les nouvelles technologies.

II.4.2 Que permet l'interactivité ?

L'art dispose d'une interactivité « naturelle ». Une peinture produit un effet chez le·la spectateur·rice si celui·celle-ci est en posture réceptive et active face aux œuvres d'art. Les œuvres provoquent chez le·la spectateur·rice une forme de réceptivité. Est-ce que l'interactivité permise par la peinture peut se mettre en lien avec une interactivité que nécessite une interface utilisant une technique de l'interactivité comme nous l'avons vu dans les œuvres précédentes telles que *Boundary Functions* de S. Snibbe ?

Face à une peinture, le spectateur serait vu comme un spectateur passif, là où devant une œuvre utilisant les technologies de l'interactivité le spectateur serait compris comme un spectateur·rice actif. Le discours sur la différence de nature des arts plastiques et celle des œuvres interactives est un discours suranné. Les œuvres interactives apportent un renouvellement à l'expérience de spectateur·rice. Ce qu'elles permettent, c'est un renouvellement des questions propres au champ des arts, à la question de la réception du·de la spectateur·rice, de sa place au sein des œuvres et sa capacité de compréhension.

De la participation à la manipulation

Cet art qui mêle perception et technologie prend en compte le développement d'un processus perceptif multimodal, avec pour objectif « d'associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre⁹⁴ ». L'introduction de l'interactivité dans le domaine artistique élabore une relation bien plus fusionnelle et équivoque avec la machine. Ce que Edmond Couchot nomme « la première interactivité⁹⁵ » constitue l'une des étapes de la réflexion menée pour établir le lien entre le corps humain et le programme informatique. L'interaction dite « exogène », vers une « deuxième interactivité⁹⁶ » est axée sur *l'énaction* (F. Varela, 1988) en tant qu'expérimentation des perceptions humaines.

Comment est-il possible de définir une œuvre qui produit, ou se produit avec l'interactivité ? Essentiellement à partir de l'affirmation de Marcel Duchamp : « Ce sont les regardeurs qui font les tableaux ». Même si cette phrase comprend une pointe d'humour, elle n'en reste pas moins intrigante, car loin de l'avènement des surfaces tactiles et d'autres types de manipulations manuelles ou physiques (souris, joystick, etc.), cette formule induit un caractère tactile quant à l'approche d'une œuvre d'art. Sans présence de regardeur, il n'y aurait pas d'œuvre. Cette phrase, qu'il est nécessaire de remettre dans son contexte historique où l'on ne pouvait pas toucher les œuvres d'art, prend un autre éclairage à la lumière d'œuvres d'art contemporaines, celles où l'interactivité est intrinsèque à l'émergence de l'œuvre, où l'absence d'interactivité empêche l'œuvre d'émerger, où l'œuvre a besoin de son regardeur pour advenir.

Les œuvres interactives demandent une manipulation active une participation mentale du-de la spectateur-riche ; par-là l'interactivité devient un outil de fiction, là où trop souvent on la voit comme une machine de fonction. Pour cela, elle revêt différents aspects : la jouabilité, ludique, intelligible. L'œuvre interactive utilisant un système informatique est une œuvre au caractère dialogique : Jean-Louis Boissier parle de « mode conversationnel⁹⁷ ».

94 Couchot Edmond, *L'art Numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, 2003, p. 46

95 *Ibid.*, p. 99

96 *Ibid.*

97 Boissier Jean-Louis, « *Notes pour une théorie esthétique de l'interactivité* », 2011, p. 2

L'usage du terme interactivité pour parler de la pratique artistique prend en compte différents courants tels que la notion d'action, de performance, de « participation du spectateur », d'environnement, d'œuvre ouverte, d'aléatoire et de variable. Autour de ces notions d'interactivité que nous développons, nous sélectionnerons celle de J-L. Boissier, celle de l'image relation. Lorsqu'il définit l'idée d'un cinéma interactif il nous en livre la définition : « À la captation des apparences et du temps s'adjoint alors, par le biais de ce que nous nommons perspective interactive, une captation des relations⁹⁸ ». Cette notion de *perspective interactive* permet de saisir les éléments de la relation nécessaire pour la construction d'une « dramaturgie de la relation⁹⁹ ». On pourrait donc dire avec l'interactivité, que quelque chose se dessine dans « la profondeur de l'écran interactif qui occupe un plan référencé au comportement relationnel¹⁰⁰».

Interaction et interactionnisme

Dans une perspective interactive, il semble important d'emprunter à John Dewey la philosophie sociale dont il est question dans sa réflexion, mais aussi la lecture qu'en donne Joelle Zask dans l'ouvrage *Introduction à John Dewey*¹⁰¹ et plus spécifiquement le chapitre sur *les enjeux de l'interactionnisme*. Cette pratique consiste à élaborer une conception des relations entre l'individuel et le social qui soit favorable à l'« action sociale ». Une pensée dans laquelle l'interaction n'est pas une fin en soi. Il n'y a pas de statut satisfaisant dans la notion d'interaction. C'est l'aspect d'interactionnisme qu'il est important de retenir. L'interactivité c'est l'ouverture vers une notion biologique et cognitive, dont l'impact rayonne au-delà de la simple sphère de l'expérience, avec potentiellement un impact sur une collectivité. C'est certainement ce qui permettra à la forme d'individuation¹⁰² d'émerger au

Disponible sur : < <http://www.arpla.fr/canal20/adnm/wp-pdf/JLB-interactivite-2010.pdf> > (consulté en juin 2018)

98 Boissier Jean-Louis, « *L'image-relation* », in *Future Cinema*, catalogue d'exposition, ZKM, Allemagne, 2002, p. 398-407

99 Dallet Jean-Marie, « Pour une perspective interactive » in *Fragment, montage-démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?*, Collection arts 8, l'Harmattan, 2004, p. 145-160

100 *Ibid.*

101 Zask Joëlle, *Introduction à John Dewey*, La Découverte, 2015, p. 39

102* Carl Gustave Jung définit le terme individuation couvre deux notions : la prise de conscience qu'on est distinct et différent des autres, et l'idée qu'on est soi-même une personne entière, indivisible.

sein de ces dispositifs qui prennent en compte les comportements individuels et individualisés grâce aux plateformes. La notion que J. Zask introduit dans son ouvrage est donc celle de *l'interactionnisme*, cette étape où le-la spectateur-riche passe de l'interaction à l'expérience cognitive, où l'espace culturel que propose l'espace de l'interaction est un bénéfice radical pour celui qui y participe.

L'interactivité nous interroge continuellement sur ce qui constitue notre expérience de spectateur-riche. La façon d'organiser des types d'interactivité présuppose que l'expérience vécue est modélisable en fonction de la technique opérante et des questions que soulèvent le dispositif. Au terme de cette étude, il apparaît que bien des expériences d'œuvres interactives n'ont rien de *nouveau* (ex : interactivité binaire) cependant leurs modes de productions et de présentations réaménagent l'expérience de l'œuvre et en cela il y a un renouvellement de l'expérience (ex : interactivité immersive, interactivité située, etc.). Avec l'interactivité c'est toute une expérience corporelle qui est modifiée, les expériences faites avec de la réalité virtuelle sont des explorations nouvelles de la sensibilité et de la sensorialité, une remise en question troublante de la corporéité de l'homme/femme : un corps « *augmenté de perceptions et de possibilités d'action nouvelles*¹⁰³».

Enfin, les œuvres interactives sont de plus en plus l'aboutissement d'un travail collectif (collaboration, librairie d'algorithmes en ligne, etc.), ce que peut expliquer la complexité des œuvres, des systèmes, des programmes algorithmiques mis en place. Aussi, comme nous avons pu le voir avec l'artiste G. Legrady ou S. Snibbes les œuvres revêtent une dimension sociale, soit parce qu'elles rassemblent des individu-e-s au sein des œuvres, soit parce qu'elles stimulent la participation, de la conception à l'expérimentation. Divers points que nous aurons l'occasion de développer au travers des trois projets : *ELi*, *MigrantMap*, *Murmures*.

L'approche pour les artistes qui travaillent les interfaces interactives est d'explorer de nouveaux territoires, où les œuvres créent de la rencontre et de la relation. Cette question,

103 Couchot E., *L'art Numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 27

II. L'interactivité

qui appartient au champ de la philosophie sociale, est celle soulevée par les philosophes J. Dewey et G. Simondon qui réfléchissent à la relation et aux impacts sociaux que peuvent générer ces œuvres. Les œuvres d'art peuvent-elles rassembler divers types de public autour d'une expérience commune ? Est-il possible d'envisager un dialogue entre les expériences vécues ? C'est dans cette *perspective interactionniste* (J. Dewey) que nous envisagerons le lien entre l'artiste et des publics spécifiques, et les liaisons que peuvent permettre l'interrelation de l'art, les nouvelles technologies et l'impact social.

III. Des œuvres techno-esthétiques en direction de publics empêchés

« Les œuvres d'art éveillent un écho dans notre corps¹⁰⁴»

Maurice Merleau-Ponty

Nous venons de définir les points qui caractérisent une interface créative en lien avec une interaction, un système interactif ou une interactivité. Dès lors, il est important d'examiner comment ces notions peuvent rencontrer un public. Comment les technologies créent-elles des espaces de rencontre, de friction lorsqu'elles se confrontent à un public ? Et comment ces publics, dans le cas de cette recherche spécifique réagissent-ils face à l'agencement technique, technologique et créatif mis en place ?

Nous allons observer et voir s'il se passe quelque chose. Si un espace tiers, un *espace d'espace* émerge. Est-ce que le terme d'*interactionnisme* de John Dewey est prégnant dans ce contexte et comment des œuvres participent de l'évolution du « milieu », notamment au travers de l'interactivité qu'elles soulèvent. **Il est donc question ici de la réception du public**, de la nécessité de pouvoir constater qu'il se passe quelque chose de différencié quand les œuvres s'ouvrent à de nouvelles réceptions, par la prise en compte de nouveaux publics. Dans un effet de mouvement d'accordéon les pouvoirs vitaux modifient dans une plus ou moins grande mesure ses conditions de vie. En s'adaptant, l'organisme s'ajuste à son environnement et ce dernier en retour, se trouve transformé par les processus adaptatifs de l'organisme. L'environnement inclut donc « les propriétés provenant de modifications provoquées par des êtres vivants ¹⁰⁵». Nous sommes liés par contrat à la prise en charge de l'autre qui n'est désormais plus à exclure, mais bien à inclure selon ses caractéristiques internes et intrinsèques. Les relations de l'individu et de son milieu ou de son environnement et de son organisme sont reliées par un fil.

104 Merleau-Ponty Maurice, *L'œil et l'esprit*, Gallimard, 1964, p. 22

105 Zask J., *Introduction à John Dewey, op. cit.*, p. 11

« Ils sont aussi strictement liés qu'un frère et une sœur, un acheteur ou un vendeur, un stimulus et une réponse. Dès que des termes sont corrélatifs, il y a un troisième élément intermédiaire auquel tous deux se réfèrent. Dans le cas de l'organisme et de l'environnement, cette chose plus englobante est la vie en tant qu'activité se conservant elle-même et se développant¹⁰⁶»

C'est de cette relation dont il est nécessaire de questionner les limites entre l'environnement et son organisme. L'un ne fonctionnant qu'en miroir de l'autre et réciproquement. Comme le définit J. Zask lorsqu'elle décrit la pensée de J. Dewey : « l'existant n'existe qu'en tant qu'il est un champ d'action pour l'organisme, qui lui-même ne "fonctionne" qu'en raison des connexions actives qu'il entretient avec son environnement ». C'est par un processus actif que la correspondance entre l'un et l'autre fonctionne. Les conditions d'émergences de l'un dépendent des conditions d'acceptation, d'ouverture de l'autre. Quelque chose se passe lorsqu'il y a dialogue, lorsqu'il y a une rencontre entre deux types d'organisme, de corps, de différences.

Comment des artistes, par l'agencement de nouvelles technologies, portent-ils-elles de nouvelles expériences et ouvrent-ils-elles la question de l'artiste-chercheur-se ? L'artiste qui sort de ces espaces privilégiés d'exposition ? La technologie digitale est portable et permet de se déplacer, de partir à la rencontre. Nous parlerons ici d'artistes qui partent en exploration, de la sensibilité et de la sensorialité de publics différenciés, minorisés, marginalisés. L'expérimentation de l'interactivité en art semble destinée à créer un corps « augmenté de perceptions et de possibilités d'actions nouvelles¹⁰⁷» que ces publics proposent au travers de leurs expériences qui nous y invitent. Ce point est à mettre en lien avec la pensée techno-esthétique de J. Dewey et G. Simondon, car tous deux questionnent cette intégration des technologies dans nos modes de vie et ce qu'elles nous permettent comme expérience prothétique.

Nous appuierons ces réflexions sur des exemples tels que le travail de Neil Harbisson et son antenne implantée sur le haut de son crâne ainsi que le travail du collectif the Graffiti

¹⁰⁶ *Ibid.*,

¹⁰⁷ Couchot E., *op. cit.*, p. 27

Research Lab avec le projet *Eyes Writer* qui permet de réaliser un graff à partir d'une paire de lunettes qui suit les mouvements oculaires. Puis nous analyserons le travail de D. Rokeby avec son œuvre *Very Nervous System* et son usage auprès de personnes atteintes de la maladie de Parkinson effectué par le Dr Szpindel à l'Hopital général juif de Montréal. Nous examinerons également avec Dr Jutta Treviranus – et son laboratoire de recherche à l'université de Toronto – qui fait perdurer l'expérience de cette œuvre auprès de publics divers. Puis nous parlerons de l'approche développée dans les laboratoires de recherche universitaire travaillant la question de la recherche-création en art. Avec le duo d'artistes-chercheurs-ses canadiens-nes Owen Chapman et Kim Sawchuk de l'université de Concordia qui travaillent sur une approche empirique avec des publics à la marge et l'implication du corps universitaire sur ces questions. Nous terminerons avec l'approche d'Yves Citton décrite dans son ouvrage *Post-Scriptum sur les sociétés de recherche-création*, qui sera mis en lien avec le texte de Pierre-Damien Huyghe *Contre-temps. De la recherche et de ses enjeux*.

En somme, la question est : comment l'art peut-il s'emparer de questions et venir les révéler, que cela soit avec la subtilité de l'œuvre *Aveugles* de Sophie Calle, où assise sur un banc dans la ville de Montpellier, elle demande à des aveugles de lui décrire leur dernier souvenir de voyant. L'artiste se trouve bien que sans dispositif technique, face à des personnes aveugles. Ce projet ouvre la question de la relation, celui du mouvement tendu vers quelqu'un pour lui demander son point de vue, qui variablement et inévitablement différera du sien. Il s'agit d'une relation qui s'exprime comme une projection vers l'autre.

De la déficience ou « voir en action »

Lorsque Paul Nougé énonce « *Voir est un acte : l'œil voit comme la main prend* ». Être face aux arts plastiques c'est être en situation active, en mobilisation active des sensations. Être en situation d'engagement. Cette notion active du *voir* réagit à travers le corps et l'esprit. C'est ce que l'on pourrait nommer le « voir en action ». Cet énoncé traduit une exigence face aux œuvres qui recommande l'implication et qui impacte, dans sa formulation, tout type de public.

Augmenter la perception

Pour certains publics l'interprétation des œuvres ne peut catégoriquement, car physiquement et cognitivement, pas être la même. Les expériences artistiques en sont-elles perturbées et bouleversées ? Ces points soulèvent des questionnements et permettent de parler de perception augmentée. Les disponibilités physiques et psychiques amènent-elles à percevoir les œuvres de façon différenciée ?

L'artiste Antoni Muntadas annonce dans un titre d'exposition : « *Warning : perception requires involvement* »¹⁰⁸. Par le choix de ce vocable « Warning » – Attention – l'artiste lance une injonction aux spectateurs afin de leur signifier que la perception suggère ici une implication physique de leur part. C'est une manière vive d'obliger le-la spectateur-riche à de nouvelles responsabilités, le rendre autonome et libre dans son parcours de spectateur-riche. L'art mécanique, numérique accélère – peut-être la relation que le-la spectateur-riche entretient avec l'œuvre, notamment au travers de la participation de celui-celle-ci. Là où M. Duchamp constate que le regardeur fait le tableau, **l'art interactif accentue l'expérience de spectateur.**

La sensation par le toucher : de l'haptique à l'émergence du geste

Dans *Logique de la sensation*, Gilles Deleuze parle de l'impact des œuvres de Francis Bacon sur le-la spectateur-riche. Et bien que son analyse des arts-plastiques se fasse par le truchement du cinéma, il détermine l'aspect haptique de la relation du-de la spectateur-riche à l'œuvre. Le philosophe parle des peintures du peintre comme d'« une réunion des deux sens, le toucher et la vue¹⁰⁹ » ce qui caractérise « la fonction tactile, ou plutôt haptique ¹¹⁰». Sa définition des peintures de F. Bacon nous amène ici à concevoir que l'interactivité n'est pas uniquement de l'ordre du toucher mais relève, historiquement, de l'haptique. Ce qui désigne le toucher par l'analogie avec l'acoustique ou l'optique ; ce qui englobe le toucher et

108 Muntadas Antoni, « *Attention : la perception nécessite l'implication* », trad. du Titre de l'exposition : « *внимание: восприятие требует соучастия* », Centre national d'art contemporain de Moscou, 2011

109 Deleuze Gilles, *Francis Bacon/Logique de la sensation*, Seuil, 2002, p. 115

110 *Ibid.*

*haptique vient du verbe grec *aptô* qui signifie toucher

les phénomènes kinesthésiques, c'est-à-dire la perception du corps ou de l'environnement. La participation est une relation avec l'œuvre, en même temps il se produit aussi un changement de texture de ce qui est vu.

Apport des gestes sur le plan kinesthésique et cognitif du-de la spectateur-ric

Un anglicisme dirait que les œuvres interactives font naître des « gestes », des gestuelles, chez le-la spectateur-ric. Comme des postures ou des attitudes qui se proposent au sein d'œuvres interactives. Cette question de la posture du spectateur est importante au sein de notre questionnement sur ce que provoquent ces dispositifs dans le processus d'actionnement des dispositifs sur un plan kinesthésico-cognitif et artistique.

L'interactivité apporte une variable qui est celle d'une *expérience perceptive imbriquée*, elle importe avec elle une expérience que l'œuvre bidimensionnelle inactive ne possède pas. En étant interactive l'œuvre bénéficie de deux espaces potentiels où va se générer l'expérience.

Au niveau perceptif et cognitif mais aussi au niveau moteur et sensoriel.

En affirmant l'association de ces deux espaces perceptifs qui lors de l'expérience ont pour vocation de communiquer entre eux, je propose la notion de *perception imbriquée multimodale*. Des œuvres qui combinent plusieurs modes de perception – physique, cognitive – au cours d'une même expérience artistique. Toutefois, il est important de travailler à partir d'œuvres qui ouvrent, à mesure qu'elles se produisent, vers de nouveaux paradigmes, en prenant en compte des pratiques de spectateurs-rices diversifiées soit à cause d'une distinction physiologique ou d'une caractéristique sociologique comme un groupe de personne qui appartient à la marge, des personnes qui, dans leur quotidien, ont développé la capacité de dépasser l'obstacle qui devrait les caractériser, afin, le plus souvent, faire corps avec le groupe social majoritaire. Pour ce faire, ces personnes ont dû développer des moyens pour s'adapter, se conformer, s'inscrire dans des espaces qui ne sont pas conçus ou anticipés pour eux et l'empêchement qui les caractérise. C'est alors qu'au lieu de déterminer ces personnes par leurs *incapacités* à, je m'intéresse aux manières dont ces personnes développent de nouvelles aptitudes. Je réunis ici sous le terme de personnes en

situation d'empêchements :l'empêché, le dégénéré, le débile, le malade mental, l'étranger, le réfugié, le migrant, *les anormaux* de M. Foucault, *les lucioles* de G. Didi-Huberman, ces personnes qui par leurs expériences explorent la marge, l'à-côté, le hors norme, ceux à qui la société impose des usages prédéterminés et desquels ils ne peuvent qu'essayer de s'extraire.

Aller de la techno-esthétique à la recherche-création

Ce que je souhaite esquisser ici est un élargissement du champ esthétique, que celui-ci ne soit plus spécialement accolé aux domaines des arts, que cette réflexion sur la techno-esthétique irrigue toutes formes d'expérience, sans distinction, sans classification, ni discrimination, mais bien selon la sensibilité de chacun et l'interaction avec ces dispositifs techniques.

La recherche de G. Simondon concerne la relation entre le domaine technologique et le domaine esthétique. Il y adjoint une approche décisive sur ce que doit-être la relation entre elles : « Le sentiment techno-esthétique semble être une catégorie plus *primitive* que le sentiment esthétique seul ou l'aspect technique considéré sous l'angle de la seule fonctionnalité, qui est appauvrissante.¹¹¹ »

L'approche de Simondon du terme d'esthétique comprend la technique, les matériaux, les médiums comme une participation constante de l'articulation entre l'œuvre et le monde sensible. Cette philosophie simondienne est celle de *l'interactionnisme*, discutée précédemment, qui agit par interaction dynamique entre plusieurs agents : l'œuvre, la technique, le spectateur et le monde sensible. Par-là, la pensée de G. Simondon rejoint John Dewey lorsque celui-ci traite de *L'art comme expérience* (1931) ou *Expérience et Nature* (1925) : « Afin de comprendre l'esthétique dans ses formes accomplies et reconnues, on doit commencer à la chercher dans la matière brute de l'expérience ¹¹². »

111 Simondon Gilbert, *Sur la techno-esthétique*, in *Sur la technique* (1953-1983), PUF, 2014, p. 391-392

112 Dewey John, *L'Art comme expérience*, Folio, 2010, p. 31-32

L'approche techno-esthétique de G. Simondon et J. Dewey, c'est ce que Gilbert Hottois nomme comme *des formes de sensibilité à ce qui est produit*¹¹³. Des réflexions qui amènent ainsi la relation de l'individu aux artefacts, de l'artiste aux publics, des publics aux œuvres, dans un rapport beaucoup moins contemplatif et beaucoup plus transactif.

« [...] la techno-esthétique n'a pas pour catégorie principale la contemplation. C'est dans l'usage, dans l'action, qu'elle devient en quelque sorte orgasmique, moyen tactile et moteur de stimulation. Quand un écrou bloqué se débloque, on éprouve un plaisir moteur, une certaine joie instrumentalisée, une communication, médiatisée par l'outil, avec la chose sur laquelle il opère. C'est un type d'intuition perceptivo-motrice et sensorielle. Le corps de l'opérateur donne et reçoit¹¹⁴»

Pour J. Dewey l'esthétique reste intrinsèquement liée à la question du rapport entre vie et technique. L'expérience esthétique qu'il formule active des processus d'apprentissage technique, en éduquant la sensibilité, afin qu'elle expérimente des modalités innovantes d'échanges avec le monde et notamment avec les individus dont la particularité est d'être minorés.

Les deux philosophes pensent le rapport de l'homme à son milieu. Ce à travers quoi il peut découvrir de nouvelles potentialités, de nouvelles émergences du sensible, et des nouvelles incarnations plastiques de ces formes.

Ces réflexions nous permettent de faire un lien avec l'implantation que nous faisons avec les publics qui nous intéressent ici. C'est pourquoi le terme de recherche-crédation peut faire artistes et l'approche réflexive qu'ils peuvent engager sur leurs productions plastiques.

113 Hottois Gilbert, « Technoscience et technoesthétique chez Gilbert Simondon », in P. Chabot, *Simondon*, Paris, Vrin, 2002

114 Simondon G., *op. cit.*, p. 383

III.1 Quel positionnement pour l'artiste-chercheur-se ?

Nous allons voir maintenant quelle place peut occuper l'artiste-chercheur-se dans ce processus.

III.1.1 La recherche actuelle en création

Le terme de recherche-cr ation est un terme qui semble plus connu et plus employ  dans les universit s anglo-saxonnes, peut- tre li es   une approche plus pragmatique des sciences humaines que l'approche universitaire fran aise. Ce terme oriente dans une dynamique tr s hybride la r flexion sur les arts entre la cr ation plastique et la recherche th orique. Cet « appel   la recherche-cr ation a germ  au Canada de la fin du XXe si cle¹¹⁵ ». Ce programme de recherche-cr ation est aussi ce qui se pratique depuis plusieurs d cennies en France mais sans forc ment en revendiquer l'appellation. Promouvoir la « formation par la recherche en art » signifie savoir d placer « les lignes entre les savant-e-s (qui enseignent), les ignorant-e-s (qui apprennent) et les chercheur-se-s (qui ne savent pas, mais essaient de comprendre comment avancer)¹¹⁶ ». Dans son texte *Post scriptum sur les soci t s de recherche-cr ation*, Yves Citton parle d'une pratique qui aurait pour objectif de lib rer la recherche d'un carcan purement acad mique et « d'inviter les  tudiants   participer   de vrais projets de recherche (dont personne ne conna t   priori les r sultats)¹¹⁷ ».

Dans cette approche pluridisciplinaire de la recherche-cr ation en art, nous pouvons faire appel   l'analyse synth tique d'Owen Chapman et Kim Sawchuk, tous deux enseignant-e-s et chercheur-se-s en Art   l'Universit  de Concordia, Montr al, et pour qui « les projets de recherche-cr ation incluent g n ralement un processus cr atif, un composant exp rimental esth tique ou une  uvre artistique en tant que partie int grante de l' tude¹¹⁸ » selon diff rents modes op ratoires : « la recherche pour la cr ation », la « recherche inspir e par la cr ation », les « pr sentations cr atives de la recherche », et la « cr ation comme

115 Citton Yves, *Post scriptum sur les soci t s de recherche-cr ation*, Presses du r el, 2018, p. 98

116 *Ibid.*, p. 99

117 *Ibid.*

118 Chapman Owen et Sawchuk Kim, « Research-Creation : Intervention, Analysis and "Family" », in *Canadian Journal of Communications*, vol. 37, n 1, 2012, p. 5

recherche¹¹⁹». Dans son ouvrage *Contre-temps - De la recherche et de ses enjeux* Pierre-Damien Huyghe décrit le défi de la recherche-crédation en tant que dépassement de la recherche « sur l'art », que les universitaires ont pour habitude de mener, pour favoriser une recherche « avec l'art », au cours de laquelle les dispositifs créatifs deviennent instruments plutôt que simples objets d'investigation¹²⁰, et où des « thèses en art » seraient les lieux de « pratiques de conception et/ou de fabrication porteuses de modifications substantielles dans le champ de technicité par elles considérées¹²¹». Pour eux-elles, il devient important d'explorer nos connaissances et nos méthodologies d'investigation en art et de les confronter à un champ de l'expérience et de la pratique par le public.

Il s'agit bien ici d'imaginer ce que peut-être une recherche en art, dans la mesure où elle réfléchit sur les dispositifs de mises en forme et les expériences qu'elles produisent, où l'ambition serait de produire des œuvres créatives porteuses de véritables « découvertes ». Des découvertes artistiques qui consistent, selon P-D. Huyghe, en des « divergences » par rapport aux « attendus » qui enferment nos usages des techniques dans des schémas souvent limités. La recherche en (et par l'art) a pour effet de « déplacer les hypothèses » à travers lesquelles nous appréhendons le monde et les appareils qui nous en compliquent l'accès¹²². Elle fait émerger des nouveaux dispositifs, par des pratiques et des usages inédits produits avec des publics non familiers du monde de l'art, tel est le projet que sous-tend la recherche-crédation comme je l'envisage auprès de *publics empêchés*. Dans la mesure où la participation aux projets artistiques est susceptible de reconfigurer à la fois l'œuvre mise en place mais aussi le paysage relationnel qui nous entoure.

Dans cet alliage réflexif entre recherche et création nous pensons au travail mené depuis plusieurs années par le groupe « les Nouveaux Commanditaires » dont le protocole « définit les rôles et les responsabilités d'acteurs qui mènent ensemble une action dont la finalité est l'émergence d'œuvres d'art, en tout domaine de création¹²³». *Les Nouveaux*

119 **“research-for-creation”, “research-from-creation”, “creative presentations of research”, “creation-as-research”*

120 Huyghe Pierre-Damien, *Contre-temps. De la recherche et de ses enjeux. Arts, architecture, design*, Paris, B42, 2017, p.91

121 *Ibid.*

122 *Ibid.*

123 Les Nouveaux Commanditaires, *Le protocole*, 2008

commanditaires naît en 2013, sous l'égide d'un comité présidé par Bruno Latour, et l'ouvrage *Faire art comme on fait société*, propose une somme de 47 contributions, issues de nombreux champs disciplinaires. Ce texte sera publié en langue anglaise sous le titre *Reclaiming Art – Reshaping Democracy* ; un titre plus corrosif qui inscrit fondamentalement l'art dans la société, et dans sa capacité à définir un espace démocratique, et son enjeu de la redéfinir, de la remodeler. Ce projet particulier que développe le groupe des nouveaux commanditaires est de créer des rencontres entre citoyen·ne·s et artistes. Démocratie Et lors de cette rencontre éclot une forme qui s'apparente à la rencontre et la relation entre les individus, la forme et l'artiste.

Cette forme de rencontre est celle que nous allons voir ci-dessous avec la mise en place de projet artistique avec des personnes en situation d'empêchement. Des formes de rencontre interdisciplinaire que nous conduirons également avec les trois projets de cette recherche.

III.1.2 Les artistes soucieux de « l'invalidité »

Les technologies de l'information et de la communication (TIC) impulsent de nouvelles dynamiques, notamment dans l'exploration radicale de nouvelles approches. Les TIC proposent une plus grande flexibilité dans le champ et la conception des œuvres d'art. La manière de penser la réceptivité des œuvres peut se conjuguer avec la possibilité d'inventer des nouvelles formes plastiques (dispositifs, interface, codes...) et par-là, avoir la possibilité d'en modifier les usages.

Quelles relations entretiennent certains créateurs avec leurs travaux, et la réflexion sur la réception de leurs projets ? Ci-dessous nous présenterons certain·e·s artistes qui ont pour objectif d'intégrer la question des particularités de certains publics. Que devient une œuvre d'art lorsqu'elle ne se situe plus uniquement sur le plan esthétique mais lorsqu'elle se charge de fonctions sociales ? L'approche esthétique et artistique au sein de ces questions permet d'envisager de nouvelles perspectives, qui pourraient être plus riches, plus fines en fonction des besoins et des attentes. Dans cette perspective, l'artiste ne travaille plus uniquement à la réalisation d'un artefact, d'une œuvre extra-diégétique, hors contexte social. Celui-celle-ci

Disponible sur : < nouveauxcommanditaires.eu/fr/44/le-protocole > (consulté en juin 2019)

s'implique dans la forme sociale et en ça, son œuvre pourrait avoir une forme d'utilité pour les personnes concernées.

Dans cette interrelation entre dispositif technique et publics avec des spécificités je souhaite soumettre à l'observation trois projets qui ont intégré dans leur pratique techno-esthétique une approche inclusive. Ces projets soulèvent à leur tour nombre de questions : Est-ce que l'empêchement de ces publics entraîne un accès à l'imaginaire de manière différente ? L'absence de certaines fonctionnalités propulse-t-elle le participant-e à accéder à des espaces créatifs et cognitifs différents de celui d'autres personnes ? Ces individus développent-ils-elles des compétences à valoriser ? Sur lesquelles la communauté humaine pourrait capitaliser au centre de son dispositif d'inclusion ? La société pourrait alors inclure ce qui, à bas coût, permet des ouvertures impensables et inimaginables.

Les trois projets artistiques présentés ci-dessous montrent des collaborations entre des personnes avec une invalidité, des soignant-e-s et des artistes. Et comment l'inter-relation entre ces trios entités permet-elle à des projets d'émerger ?

Construction d'une prothèse créative : entendre avec les yeux

Neil Harbisson est un artiste catalan qui entend les couleurs. Il est le premier individu à s'être implanté une antenne à l'arrière du crâne. Celle-ci fonctionne comme une caméra qui capte les couleurs directement en face de lui, et les convertit en temps réel en ondes sonores. Ce qui est intéressant dans cette démarche, au-delà de la réflexion sur la performance quasi artistique de décrypter le monde à travers ses couleurs, mais aussi de réfléchir à la place du cyborg dans la société¹²⁴, c'est la résolution poétique que N. Harbisson a fait de ce qui lui était renvoyé comme un handicap. Il détermine lui-même les conditions de l'intrusion de la technologique que l'avancée de celle-ci lui permet pour suppléer à sa situation.

124 Harbisson Neil, *Cyborg Foundation*, 2010

Disponible sur : < cyborgfoundation.com > (consulté en février 2019)



Neil Harbisson, *Eyebord*, 2003

Il considère sa prothèse visio-acoustique comme un prolongement de son corps, de façon permanente et devient officiellement le premier Cyborg au monde.

Cette approche de l'extension cybernétique qui, pour lui, doit se traiter comme des parties du corps est une approche qu'il souhaite populariser, notamment en faisant don d'antennes aux communautés de non-voyants et en enseignant la couleur à des enfants aveugles pour les aider à développer le sens de la couleur. Nous pourrions considérer cette approche comme non-individualiste, mais aussi sous l'appellation anglophone de *communautaire* dans la mesure où un membre d'un même groupe soutient un autre membre en difficulté. Et c'est ce que l'on peut observer pour le projet *Eyes Writer* du Graffiti Research Lab.

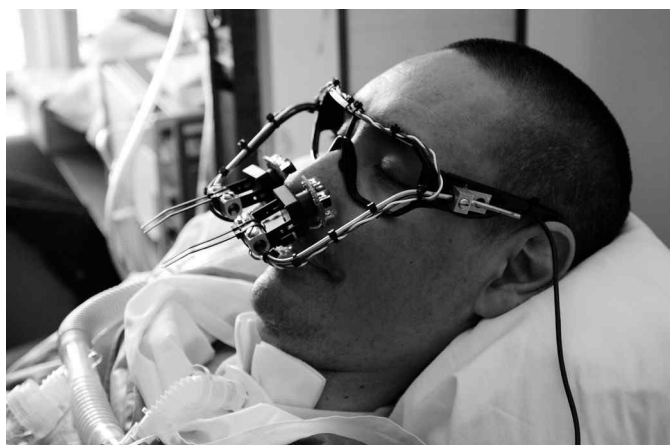
La prothèse devient un élément qui permet d'accéder à des fonctions que le corps ne peut pas, ou plus faire. La pratique de N. Harbisson est une autodétermination de son statut de cyborg, tandis que le projet *EyesWriter* est la collaboration d'un collectif ayant pour objectif de réaliser une paire de lunettes adaptée pour l'un de ses membres.

Dessiner avec les yeux

Ce projet est une collaboration de six hackers et artistes¹²⁵ qui permettent à l'un des membres de leur groupe de réaliser un graffiti interactif. *Tempt1* est un graffeur et activiste devenu tétraplégique suite à une SLA (Sclérose Latérale Amyotrope). Cet ancien graffeur est depuis une dizaine d'années dans l'impossibilité de se déplacer. Il ne possède que la mobilité de ses yeux, qui sont alors sa seule voie de communication. Le collectif a réfléchi à un dispositif qui lui permet d'écrire et dessiner en utilisant ses mouvements oculaires. Pour lui, a été confectionnée une paire de lunettes qui permet d'analyser les mouvements de ses yeux pour qu'il réalise un graffiti de manière contributive et dans un espace artificiel. Cette paire

125 Collectif Graffiti Research Lab, *Free Art Technology*, 2009

Disponible sur : < <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/> > (consulté en février 2019)



Graffiti research Lab, Eye Writer, 2009

EyeWriter est un système de suivi oculaire à faible coût conçu à l'origine pour le graffeur paralysé Tempt One. Le système EyeWriter utilise des caméras bon marché et un logiciel de vision par ordinateur open source pour suivre les mouvements oculaires du porteur

de lunettes lui permet d'accéder à des espaces et à une activité que sa condition physique empêche.

« [...] Cette équipe internationale travaille à la création d'un système de suivi des yeux à bas coût, et à partir de logiciels libres, ce qui permettra aux patients SLA de « dessiner avec leurs

yeux ». L'objectif à long terme est de créer un réseau professionnel/social composé de développeurs de logiciels, de développeurs, de hackers, d'artistes urbains et de patients atteints de SLA du monde entier, qui utilisent des matériaux locaux et des recherches en open source pour créer des liens créatifs et visuels.¹²⁶ »

La construction identitaire d'une personne qui ne possède pas l'entière faculté d'appartenir au groupe majoritaire l'oblige à s'appuyer sur des méthodes d'adaptation. Ce qui est intéressant dans ces exemples puis dans les rencontres-enquêtes créatives que je développe, c'est d'observer ce qui génère chez un individu sa capacité à dépasser une situation qui l'empêche.

126 Collectif Graffiti Research Lab, *The Eyes Writer*, 2009

Disponible sur : < eyewriter.org/ > (consulté le 9 avril 2019)

« Members of Free Art and Technology (FAT), OpenFrameworks, the Graffiti Research Lab, and The Ebeling Group communities have teamed-up with a legendary LA graffiti writer, publisher and activist, named TEMPTONE. Tempt1 was diagnosed with ALS in 2003, a disease which has left him almost completely physically paralyzed... except for his eyes. This international team is working together to create a low-cost, open source eye-tracking system that will allow ALS patients to draw using just their eyes. The long-term goal is to create a professional/social network of software developers, hardware hackers, urban projection artists and ALS patients from around the world who are using local materials and open source research to creatively connect and make eye art »

III.2 De la galerie au laboratoire de recherche

III.2.1 David Rokeby – Very Nervous System



David Rokeby, *Very Nervous System*, 1983

Ce dispositif interactif est équipé d'une caméra, de logiciel d'analyse de l'image, d'un ordinateur, de synthétiseur et d'un système de son. A mesure où le spectateur-riche se déplace dans l'espace, les mouvements de son corps créent du son et/ou de la musique.

Pour expliquer la singularité du travail avec des personnes en situation d'empêchements et le lien qui peut être entretenu avec le monde de l'art, le travail de D. Rokeby est fort intéressant ; notamment à travers l'œuvre *Very Nervous System*. Cette œuvre est

exposée dans sa première version en 1983, elle reçoit le prix Ars Electronica en 1991. Régulièrement exposée, elle fait l'objet d'une réactualisation technique pour s'adapter à l'époque. Dans sa première version, l'œuvre utilisait des caméras vidéo, un système de perception artificielle, un ordinateur et un synthétiseur pour créer un espace dans lequel les mouvements du corps sont traduits en sons ou en musique, en temps réel. Elle a été exposée plusieurs fois, à la Biennale de Venise en 1986, ainsi qu'au SiGGRAPH'88 Art Show en 1988 à Atlanta aux États-Unis, ou encore au festival Ars Electronica où elle a reçu un prix Award of Distinction for Interactive Art (1991). Depuis, elle a subi plusieurs « re-inactments », comme si elle avait atteint un statut d'œuvre a-temporelle. Aussi, son statut particulier prend en considération la diversité du public pratiquant l'œuvre, lors de ces différentes expositions.

Cette œuvre est une balise dans ma propre recherche. Elle ne se limite pas à un public et à une époque. Elle a élargi son champ d'investigation et d'expérimentation et ne semble pas générer de réticence quant à son expérimentation, à tel point que ce système a été repris dans une diversité de situations extérieures au monde de l'art pour y insérer sa production tant sa portée sortait de l'unique champ d'exposition confidentielle. Elle a su conquérir un autre type de public tel que le service du Dr Issaac Szpindel à l'Hôpital Juif General de Montréal et a donné lieu ensuite à une collaboration avec le Laboratoire de recherche de la

Professeure Jutta Treviranus dans l'Inclusive Design Research Center de l'Université de Toronto.

Nous allons ci-dessous observer et analyser comment cette œuvre circule dans différents espaces et quel type d'impact peut-elle générer sur des personnes en milieu hospitalier. Dans le cas du service hospitalier du Dr Isaac Szpindel, pour des personnes souffrant de la maladie de Parkinson et dans le cas de la Professeure Jutta Treviranus, pour des populations en situation d'invalidité.

III.2.2 L'impact à venir de Very Nervous System au Jewish General Hospital de Montréal

La première étape de cette délocalisation de l'œuvre se fait au *Jewish General Hospital* de Montréal, au Canada. Le docteur Isaac Szpindel travaille cette surface interactive-musicale auprès de patients souffrant de la maladie de Parkinson. Pourquoi l'a-t-elle choisi ? Comment a-t-il réussi à la mettre en place ?

Le lien qui s'établit entre les deux environnements sont porteurs d'originalités, l'un influence et stimule le second et vice-versa. D. Rokeby est lui-même conscient de l'impact que peut alors générer le dispositif sur le spectateur puisque celui-ci exprime des interfaces qu'elles « laissent, sur nos systèmes de perception, des traces qui se manifestent dans nos rapports avec le monde réel. Les effets s'amplifient proportionnellement au temps d'utilisation de l'interface et peuvent être bénéfiques ou nuisibles.¹²⁷ »

« Le docteur Isaac Szpindel, de l'Hôpital général juif de Montréal, poursuit des recherches expérimentales où il utilise le Very Nervous System pour traiter la maladie de Parkinson. Les patients atteints de cette maladie ont tendance à perdre le contrôle volontaire de leurs mouvements, même s'ils demeurent capables de réagir rapidement à des situations d'urgence. Bien que les résultats soient encore préliminaires, il semble que l'interaction régulière avec le Very Nervous System contribue à redonner aux patients le contrôle de leurs

127 Rokeby David, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », in *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, Presse de l'Université du Québec, 2003

*mouvements dans leur vie quotidienne*¹²⁸. »

Dans les courriels que j'ai échangés avec l'artiste D. Rokeby, celui-ci m'a précisé que cette rencontre, entre lui et le Dr. Szpindel, a eu lieu dans le cadre du *McLuhan Program in Culture and Technology at the University of Toronto*. La première étude consistait « *simplement à pratiquer lors d'une semaine d'expérimentation avec des patients atteints de la maladie de Parkinson* ». L'expérimentation avait alors été prometteuse, et l'intention a été de préparer une étude clinique.

*« Premièrement, cela impliquait de comprendre quel élément de l'expérience fournie par mon installation était responsable de l'effet thérapeutique observé. Je n'ai pas participé à cette partie du processus. Apparemment, alors qu'ils (l'équipe de chercheur·se·s du Pr Szpindel) tentaient de décomposer l'expérience du Very Nervous System en parties isolées, ils ne purent certifier d'aucun effet thérapeutique*¹²⁹ »

Ce qui est intéressant dans cette tentative d'analyse scientifique du Dr. Szpindel, c'est la rencontre de différents protocoles, celui de l'artiste et celui du médecin. Chacun s'accorde à dire que des effets sont générés chez le spectateur, mais tous deux ne s'accordent pas forcément sur la manière de l'évaluer. Toutefois, suite à cette première tentative d'analyse infructueuse, le Dr Jutta Treviranus approfondit l'approche du dispositif de D. Rokeby, l'adapte à différents types de patient·e·s, et en tire des critères d'analyse.

128 Rokeby D., *op.cit.*

Disponible sur : < davidrokeby.com/experience.html > (consulté le 24 Mai 2018)

« Interfaces leave imprints on our perceptual systems which we carry out into the world. The more time we spend using an interface, the stronger this effect gets. These effects can be beneficial or detrimental. Dr. Isaac Szpindel at the Jewish General Hospital in Montréal is experimenting with the use of "Very Nervous System" as a therapy for Parkinson's disease. People suffering from this disease tend to lose their ability to will their own movement, but remain capable of responding quickly in emergencies. While the results are still preliminary, it appears that regular interactions with Very Nervous System can help to re-engage Parkinson's suffers' ability to motivate their own movement in their normal day-to-day lives. »

129 Rokeby D., *op.cit.*

« This involved first trying to understand what element of the experience my installation provided was responsible for the therapeutic effect that they had seen. I was not involved in this part of the process. Apparently as they attempted to break down the Very Nervous System experience into isolated parts, they were not able to find any therapeutic effect »

III.2.3 Jutta Treviranus – Inclusive Design Research Center

Jutta Treviranus est la directrice du laboratoire *Inclusive Design Research Center*, de l'Université de Toronto aux États-Unis. Elle travaille à partir de cette surface auprès de populations en situation d'invalidité. Cette chercheuse se préoccupe essentiellement de la notion de réalité virtuelle au sein du dispositif technologique et de l'impact que cela peut produire auprès de personnes en situation d'invalidité.

III.2.3.a Présentation de Jutta Treviranus et du Laboratoire IDRC

J. Treviranus et son équipe sont les pionniers dans la personnalisation de l'accessibilité dans le domaine numérique. Notamment au travers du programme du *Inclusive Design Research Center*. Elle-même définit son travail comme une « transversalité sur le handicap¹³⁰ ». Pour elle, dans le « monde occidental », nous supposons que les technologies grand public peuvent être conçues pour un utilisateur typique et que des technologies d'assistance spécialisée permettront de combler le fossé pour des personnes qui ne peuvent pas utiliser les technologies classiques. « L'industrie des technologies d'assistance n'est pas viable techniquement ou économiquement ». Elle formule trois propositions de travail sur l'accessibilité pour les personnes en situations d'empêchements :

« 1 - L'accessibilité devrait faire partie intégrante de l'élaboration de toutes les normes d'interopérabilité ou techniques. 2 - Il devrait y avoir une plus grande représentation des personnes handicapées dans les organisations de normalisation. 3 - Les normes doivent être développées en tant que normes ouvertes pour permettre l'interopérabilité avec d'autres systèmes d'accès.¹³¹ »

130* « cross-disability »

131 Treviranus Jutta, « Successful Use Case and Learning Points » in *Forum on Disability and Development: Disability Inclusion and Accessible Urban Development*, Département of economic and social affairs United Nations, 2012

Disponible sur : < un.org/disabilities/documents/egm2012/JuttaTreviranus.pdf > (consulté le 3 juillet 2019)

« 1- Accessibility should be an integrated consideration in the development of all interoperability or technical standards. 2- There should be greater representation of people with disabilities in standards organizations. 3- Standards should be developed as open standards to allow interoperability with alternative access systems »

III.2.3.b. Comment et pourquoi approcher ces publics ?

Professeure à l'OCADU¹³² de l'Université de Toronto, J. Treviranus définit le lien que peuvent entretenir des œuvres réalisées par des artistes utilisant les nouvelles technologies et les personnes en situation d'empêchement¹³³. Elle développe cinq points matriciels de sa réflexion. L'un des objectifs majeurs tient à l'accent mis sur les personnes plutôt que sur la technologie ou l'expertise, et c'est là l'opportunité que permettent les arts interactifs qui mettent l'utilisateur·rice au centre du dispositif. Cela permet une approche différenciée entre les différents professionnels de santé : « la nature hautement individualisée de la relation esthétique entre une personne et une œuvre d'art reflète également la relation personnalisée entre le clinicien et le patient¹³⁴ ». Deuxièmement, les œuvres utilisant les nouvelles technologies favorisent **une attention singulière accrue des participant·e·s qui étendent l'expression des modalités sensorielles**. Les mots qui définissent les domaines de l'art et de la thérapie sont presque identiques parce qu'ils se réfèrent à un corpus commun de connaissances : « l'esthétique est la science de la perception agréable, tout comme l'esthétique est la science des entrées et des sorties sensorielles¹³⁵ ». Troisième point soulevé selon cette approche : **la compréhension des technologies interactives permet de se représenter le corps comme extensions et projections du corps humain** : en focalisant leur attention sur le comportement des personnes dans leur environnement, les artistes interactifs, comme les experts en réadaptation, « sont amenés à reconnaître que le corps humain entretient avec l'environnement des relations directes et indirectes, allant au-delà des limites de la peau et de la portée des sens¹³⁶ ».

132 Ontario College of Art and Design University, Toronto, Canada

133 Treviranus Jutta, MacMillan Hugh, De Kerckhove Derrick, Rokeby David, « *Artists Who Develop Virtual Reality Technologies and Persons with Disabilities* », in Virtual Reality Conference, California State University, Canada, 1993

Disponible sur : < csun.edu/~hfdss006/conf/1993/proceedings/ART1~1.htm > (consulté 20 janvier 2020)

134 *Ibid.*,

« *the highly individualized nature of the aesthetic relationship between a person and an artwork also reflects the personalized relationship between the clinician and the patient.* »

135 *Ibid.*,

« *aesthetics is the science of pleasurable perception, just as aisthetics is the science of sensory inputs and outputs.* »

136 *Ibid.*,

« *brought to recognize that the human body entertains with the environment direct and*

Ces approches génèrent de nouvelles collaborations, où émergent souvent des intérêts communs entre les professionnels de disciplines différentes pour le développement de techniques de suivi, de traitement et d'interprétation des intrants humains : « tout comme la réhabilitation repose sur la restauration de l'autonomie individuelle en améliorant l'accès et le contrôle, les arts interactifs explorent le potentiel de la technologie¹³⁷ ». Enfin, ces expériences sont aussi le fruit d'un désir commun de **promouvoir la qualité de vie et la richesse de l'expérience humaine**. La condition du succès dans l'expérience esthétique est la même que celle du vécu thérapeutique : « les artistes, comme les cliniciens, sont motivés par un sens plus profond de ce qu'est l'être humain¹³⁸. »

Les projets évoqués ci-dessus utilisent tous les technologies en soutien de la corporéité de leurs utilisateur·rice·s, une extension des possibles là où il y avait une incapacité à agir. Les techniques interactives ouvrent la voie vers une compréhension du corps, une mobilité, une kinesthésie nouvelle où le schéma corporel s'envisage dans une approche globale. S'ouvre alors la question de l'interprétation de ce qui est vu et de ce qui est fait dans ce contexte, impossibilité physique ou possibilité technique ? Se pose aussi la question de comprendre comment cette interrelation mobilise la cognition active de l'utilisateur·rice. Notamment à travers le terme de « cognition étendue » et de « cognition située » développé par Anne Reboul¹³⁹ et nous traiterons dans le *Projet Eli*. Est-il possible de relier la cognition étendue à une approche fonctionnelle ? Et la cognition située à l'approche fictionnelle, puisque chacune d'elles renvoie à une représentation augmentée ?

indirectrelationships » which go beyond the limits of the skin and the reach of the senses. »
137 *Ibid.*,

« just as rehabilitation is based on restoring individual autonomy by improving access and control, interactive arts explore the potential of technology to help users achieve expanded control over their surroundings. »

138 *Ibid.*,

« artists, like clinicians are motivated by a deeper sense of what being human is all about. »

139 Reboul Anne, « Interactions situées, dispositifs cognitifs et jeu en réalités alternées – Une approche spatiale et cognitive des pratiques artistiques, notamment contemporaines », in *Dispositifs artistique et interactions situées*, Presses Universitaires Rennes, 2016, p. 9

« la cognition dépasse le cerveau et implique le corps dans son ensemble, dans la mesure où les représentations mises en œuvre ont une dépendance profonde au corps dans son ensemble. »

III.3 Quand l'artiste s'implique dès le design d'interaction

Il est important de ne pas penser les laboratoires universitaires et/ou artistiques comme une solution mais **comme un espace alternatif non soumis à des exigences de résultat, mais qui explore les problématiques de ces publics**. Dans les cas présents, l'artiste peut choisir la façon dont une interface interactive va se comporter et interagir avec l'utilisateur·rice afin de créer un dialogue. Il s'agit d'une approche *pragmatique*, inspirée de la philosophie de J. Dewey, où l'artiste comprend la problématique et les besoins du public concerné, et envisage l'exploration de l'interface par le spectateur. Cette première phase d'exploration permet de définir le problème et d'en comprendre les contraintes. L'approche de ces publics s'envisage dans un contexte écologique, où les personnes sont observées dans leur environnement quotidien afin d'établir un lien de confiance. Puis, à la manière du *design d'interaction*, l'artiste ou le collectif prototype teste le dispositif. En fonction des observations obtenues par les usages, le dispositif est implémenté afin de s'assurer que la solution proposée puisse être durable. Cette méthodologie de travail nécessite de s'approcher des publics avec une empathie – qui force l'observation – et d'envisager la production pour une personne ou un groupe minoritaire empêché, comme un avantage dont l'expérience pourra se proposer au groupe majoritaire.

Dans cette perspective, l'artiste crée des espaces immersifs, ainsi que des espaces de relations et de résistance, où l'artiste s'engage et traverse des questionnements entre implication poétique et pragmatique. Les projets présentés ci-dessous amèneront la question de la disparition du temps d'exposition au profit du temps de l'expérience et de l'expérimentation des interfaces interactives.

Il se produit un phénomène qui unit progressivement le·la spectateur·rice au dispositif. Ce premier temps que nous pouvons nommer interaction, est une étape préalable au dialogue que le·la spectateur·rice établit avec le dispositif. Il y a relation entre le sujet et son environnement. Cette première relation qui s'établit est un point singulier qu'il importe de mentionner étant donné que dans le cas de l'enfant autiste, ce dernier témoigne

habituellement d'une absence dans le rapport, dans la relation avec son environnement. L'une des caractéristiques de ce public est de ne pas établir de relation. La relation ne se conçoit pas comme une évidence mais bien comme faisant partie des empêchements caractéristiques de cet état. Cependant, on est face à un dispositif immersif où il y a une visualisation de la trace, de l'empreinte que l'on laisse. S'amorce alors la volonté d'être dans un espace qui se définit par son étant, sa manière d'être.

Une des caractéristiques fondamentales dans notre manière d'appartenir à un environnement c'est la mémorisation, celle-ci a lieu à partir d'une visualisation de notre environnement.

Quel est, dans ce contexte, le rôle du *porteur*? Se retrouver dans un design d'environnement c'est réfléchir aux besoins nécessaires de chacun des participant·e·s. C'est intégrer les nécessités de chacun·e et d'en préserver l'appréhension, le bien-être et stimuler l'agir. Stimuler l'agir dans un lieu qui *permet* à. Être dans un lieu qui suscite la relation, en même temps qu'il préserve de l'extérieur. Cette problématique de préservation de sa psyché pour pouvoir se projeter dans le monde extérieur, c'est l'expérience que nous transmet l'auteure Temple Grandin qui part de sa condition de personne autiste pour définir les contours de sa pathologie et des systèmes qu'elle a mis en place pour surmonter certaines incapacités liées à la cognition sociale comme, celle de pouvoir se concevoir au sein d'un groupe.

Le « cas » Temple Grandin : une mémoire organisée tel un hardware

T. Grandin est professeure de zootechnie et de sciences animales à l'Université du Colorado. Elle définit dans plusieurs livres les contours de son autisme et a développé par analogie une étude de son autisme et de la science animale. Diagnostiquée avec des « dommages cérébraux » à l'âge de deux ans, elle a bénéficié d'une prise en charge précoce qui lui a permis de progresser et de suivre une scolarité jusqu'en doctorat. Elle a écrit deux ouvrages autobiographiques qui sont *Ma vie d'autiste*¹⁴⁰ en 1986 et *Penser en images*¹⁴¹ en

140 Grandin Temple, *Ma vie d'autiste*, Odile Jacob, 1994

141 Grandin Temple, *Penser en images, et autres témoignages sur l'autisme*, Odile Jacob, 1997

1995. Dans ce dernier, elle met en place ce concept, que nous pourrions appeler la *pensée visuelle*. Par son expérience, elle définit la personne autiste comme quelqu'un qui ne penserait pas par flux continu. La personne avec autisme pourrait ne pas percevoir de la même manière. Elle dit d'elle qu'elle « traduit tous les mots, dits ou écrits, en films colorés et sonorisés ; [ils] défilent dans ma tête comme des cassettes vidéo. Lorsque quelqu'un me parle, ses paroles se transforment immédiatement en images¹⁴² ». Là où un individu lambda, neurotypique, voit de manière continue les événements du quotidien et réussit à différencier les concepts que lui exprime le langage, certaines personnes avec autisme – ayant souvent une pensée visuelle – vont mémoriser un moment vécu et en créer une archive, un catalogue. Elle explique qu'elle observe le réel et l'enregistre comme dans une vidéothèque : « comme je suis autiste, je n'assimile pas intuitivement les informations que la plupart des gens considèrent comme allant de soi. Au lieu de cela, j'emmagasine les connaissances dans ma tête comme sur un CD-ROM¹⁴³ ». T. Grandin fait l'hypothèse que la personne autiste enregistre et archive le monde sous forme d'images mémorielles, un peu à la manière d'un fil de diapositifs ininterrompu, et où selon les besoins du quotidien, la personne cherche dans sa base de données ce qui lui paraît « nécessaire » pour la lecture de ce qu'elle est présentement en train de vivre. Cette capacité de mémorisation, quasi algorithmique comme le sont les systèmes informatiques correspond à ce que A. Luria décrit dans son ouvrage *Une prodigieuse mémoire*¹⁴⁴. Ces personnes présentent souvent le syndrome d'Asperger et peuvent maîtriser des calculs numériques extraordinairement complexes.

T. Grandin parle de la même compétence qu'elle partage, « je stocke simplement la photo de la page imprimée pour la lire plus tard [...] Quand elle a envie de retrouver un numéro, elle balaie les pages de l'annuaire dans sa tête¹⁴⁵ »

La personne autiste peut avoir une représentation de l'espace et une intelligence qui serait celle de l'image. Une pensée qui prend la forme d'une visualisation en trois dimensions de

142 *Ibid.*

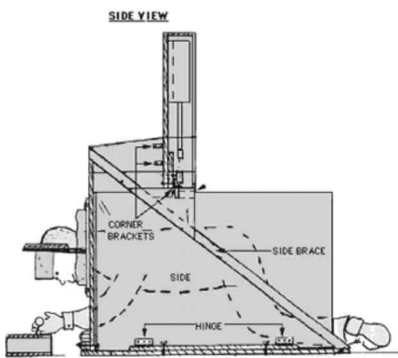
143 *Ibid.*, p. 25

144 Luria Alexandre, *Une prodigieuse mémoire*, Delachaux et Niestlé, 1970

145 Grandin T., *op. cit.*, p. 33

l'espace. Sa conceptualisation prend forme autour de schémas et d'images, et non de mots et de langage. Les penseurs visuels sont nombreux, Leonardo de Vinci avec ses croquis d'anatomie ou Albert Einstein avec sa théorie de la relativité. Ce dernier étant connu pour avoir échoué à l'entrée de différentes écoles supérieures, à cause de son impossibilité linguistique. Pour certaines personnes de ce groupe social, ils-elles possèderaient une manière de concevoir l'environnement de manière singulière parce qu'ils-elles se le représentent intrinsèquement de manière singulière et souvent plus complexe que les neurotypiques.

Design d'espace contenant



Temple Grandin, *The Squeeze Machine*

Le dispositif thérapeutique et anti-stress a été développé par T. Grandin. Cet appareil à pression profonde conçu pour calmer les personnes hypersensibles, généralement les personnes atteintes de troubles du spectre autistique.

Le témoignage de T. Grandin parle de la vision autistique qui se différencie de la vision classique neurotypique. Ce témoignage nous permet de ré-envisager la conceptualisation des formes. C'est dans ce développement de formes que T. Grandin développe un espace de contenance : « la *squeeze machine*¹⁴⁶ ». Elle développe cet objet pour elle, dans un but thérapeutique. C'est une structure dans laquelle elle peut immerger son corps afin de compresser celui-ci par les parois extérieures et qu'elle puisse se sentir contenue dans et par cette structure. Par l'aspect contenant des effets de cette structure, le sujet se retrouve enveloppé, contenu, ce qui conforte un sentiment de réassurance. La personne autiste qui souffre du morcellement de son corps, dû à une

fragmentation de la compréhension de son schéma corporel, se trouve ici renforcée dans un effet qui lui permet de rassembler tous les aspects morcelés d'elle-même. Ce qui nous intéresse dans l'aspect de bien-être que certains sujets autistes trouvent dans la *squeeze machine* c'est que l'on peut percevoir le travail de l'artiste comme un travail de designer pouvant répondre à ce type de besoin spécifique.

146 * « machine à presser »

Le geste, l'avancée vers est une des formes des plus archaïques permettant de mesure **l'intentionnalité du sujet. Le sujet en faisant un geste, trace, inscrit une forme dans l'espace**, signe en quelque sorte sa présence au monde. Pour venir stimuler la gestuelle, il semble intéressant de pouvoir circonscrire la notion de geste et de gestuel afin de saisir en quoi ces publics ont une expérience des œuvres qui s'apparente ou se détache des expériences faites par les neurotypiques.

III.3.1 Quand les artistes s'impliquent dans les problèmes de société



Jorge Just, *Projet Rapid FTR*, 2010

C'est une application qui permet de réunir des familles séparées par des guerres ou des désastres écologiques. L'application pour smartphones a pour nom Rapid Family Tracing and Reunification (RapidFTR).

Clay Shirky est Professeur Assistant dans le secteur des Arts et nouveaux médias à la New York University. Dans le cadre de ce programme universitaire, il développe une recherche sur la place des technologies dans la création, mais aussi sur la notion du design dans l'usage de ces technologies. Dans le cadre d'un enseignement mené à la ITP-NYU¹⁴⁷, il a créé un cours en partenariat avec l'organisation internationale UNICEF. Ce cours « Design for

Unicef » a pour objectif de prendre en compte l'approche créative des étudiants et de les confronter à des problématiques que les équipes d'UNICEF font remonter du terrain. Ce cours universitaire pose la question de la place des outils interactifs et de leur potentiel créatif. C'est cette notion de créativité et d'investigation efficiente que ce professeur met en place dans son cours.



Jorge Just, *Projet Rapid FTR* (centralisation de la database sur cellulaire)

C'est dans ce cadre que fut développé le projet *Rapid FTR (Family Tracing Reunification)* imaginé et développé par Jorge Just (2010). Alors étudiant dans le programme

147 *Interactive Telecommunication Program de la New York University

de Clay Shirky, celui-ci propose une application permettant de réunir des familles séparées par des guerres ou des désastres écologiques. Grâce à cette application, les bénévoles de plusieurs camps disposent d'informations et de photos d'enfants qu'ils peuvent montrer aux réfugiés afin de recueillir des informations, retrouver leurs parents. D'après l'Unicef, l'application *Rapid FTR* a permis de réunir des familles en quelques heures au lieu de plusieurs semaines comme auparavant. Au sud du Soudan et en Ouganda, 70 enfants ont pu, grâce à l'application, retrouver un membre de leur famille¹⁴⁸.

III.3.2 Vers un engagement poïétique de l'artiste

L'appropriation des T.I.C avec pour engagement un ancrage social transforme la position de l'acteur vers l'activiste, où l'artiste se situe à la frontière de la recherche esthétique et de l'action. Ainsi dépasse-t-il le cadre qui lui était imparti. Un créateur est conscient de l'environnement dans lequel il intervient. Ne pas représenter mais agir, voici en substance les mots d'Antonio Manuel lorsqu'il dit : « I want to act, not represent¹⁴⁹. »

Cette formule amène à penser l'artiste comme partie prenante dans les questions de société. C'est un artiste qui prend part aux mêmes plateformes de discussion et d'échanges d'informations, avec lesquelles il pratique le détournement, le principe d'appropriation de ces nouvelles manières de se représenter son environnement. Il ne s'agit pas de reprendre ce long fil rouge entre l'art et la politique, mais bien de prendre en considération les formes que produit l'artiste comme ayant éventuellement une portée sociale dans l'environnement dans lequel on évolue. C'est le cas avec le projet précédent *Rapid FTR* de Jorge Just) ainsi qu'avec le projet suivant, *Transborder Immigrant*, qui allie poïétique et politique dont nous allons parler.

148 O'Learly Amy, « Children Lost in War Zones and Disasters Find Their Families With an App », in *The New York Times*, août 2019

Disponible sur : < bits.blogs.nytimes.com/2013/08/19/children-lost-in-war-zones-and-disasters-find-their-families-with-an-app/ > (consulté juillet 2019)

149 Manuel Antonio, *I want to act, not represent*, Hardcover, 2012

Le projet *Transborder Immigrant*, Critical Art Ensemble, 2007



Critical Art Ensemble, *Transborder Immigrant*, 2009

Transborder Immigrant est une application basée sur téléphone portable. Elle permet de guider les personnes immigrantes à la frontière des USA et le Mexique en permettant l'accès à des points d'eau, personnes ressources, etc.

Ce projet est développé par le groupe de recherche en art visuel de l'Université de San Diego. Ce groupe de chercheurs-ses universitaires investit des espaces *tiers*, celui d'artiste-chercheur-se et d'engagement-citoyen-ne, des espaces transdisciplinaires où des problématiques de société rejoignent des questions technologiques et esthétiques. Il pose la question de comment devenir acteur de ces questions ?

Nous reviendrons plus longuement sur leur travail et notamment le projet d'accompagnement des

immigrants mexicains sur le sol états-uniens – *Transborder Immigrant* – dans la deuxième partie, lorsque nous rendrons compte du *projet MigrantMap*.

Observons le travail de *Electronic Disturbance Theater*, qui utilise la notion de « média tactiques¹⁵⁰ », ou encore le déploiement d'outils de communication à moindre coût dans le dessein d'engager, à l'encontre d'institutions étatiques ou d'entreprises, des actions de protestation à grande échelle et avec un impact.

Les œuvres attaquent frontalement la question des frontières entre les différents domaines. Les artistes inventent des œuvres par curiosité ou par nécessité avec les publics rencontrés, sans fonction utilitaire ni commerciale. Les recherches que tentent certains artistes entre la sphère scientifique – artistique – social sont ardues. Ils réalisent des recherches sur les télécommunications de manière peu orthodoxe et inventent de nouvelles façons d'explorer les T.I.C. Nous observons qu'ils génèrent de nouvelles expériences esthétiques en transformant les processus, les outils et les concepts techniques généralement affiliés à ces pratiques. Par les apprentissages de différentes méthodes d'investigation des interfaces techniques (ex : design d'interaction, analyse empirique, etc.)

150 *Traduction française de *tactical media*, forgé en 1996. Les *médias tactiques* critiquent l'ordre social ou économique dominant, et comportent souvent un élément humoristique ou satirique

de nouvelles façons d'envisager les résultats de la recherche sont rendues possibles. Les artistes peuvent-ils aborder la recherche et introduire une dimension critique dans la façon d'aborder les dispositifs ? Cela dit, les artistes de ce collectif ont pour caractéristique que leurs œuvres utilisant les T.I.C n'ont pas de but lucratif et ne visent pas à un usage exclusivement utilitaire.

Qu'en ressort-il ? Cette dimension poétique des œuvres adaptées à la sphère sociale caractérise les projets artistiques utilisant les outils de la télécommunication présentés ci-dessus. Ces deux projets montrent l'importance, la nécessité et l'urgence de rapprocher les espaces de création intuitive et poétique puissante avec un dispositif technique pointu des populations qui en sont constamment éloignées. Voici les axes de travail avec lesquels nous avons développé les trois projets artistiques qui jalonnent cette recherche et que nous présentons ci-dessous.



Critical Art Ensemble, Transborder Immigrant (tracé GPS sur cellulaire). L'algorithme Virtual Hiker de l'application est développé par l'artiste Brett Stalbaum.

III.4 Présentation et utilité de trois projets au cœur de « tiers espaces » de socialisation

L'ensemble des projets que nous venons de mentionner reflètent des « espèces d'espaces » de Georges Perec. Des tiers lieux émergent sous l'alliance interdisciplinaire d'artistes avec d'autres disciplines (ingénieur, scientifique, etc.). Ces œuvres deviennent des espaces de rencontre, de socialisation, d'éveil pour les participant·e·s. Durant nos expériences nous mettrons en place trois projets qui interrogeront cette création de tiers espace, d'espace de rencontre, de surface sur lesquels adviendra quelque chose d'ordre kinesthésique et/ou cognitif, avec une portée sociale. Trois dispositifs comme trois lieux tiers qui proposeront des surfaces interactives au travers de l'utilisation des T.I.C comme des « médias tactiques ».

Pourquoi le terme de projet ? Pour affirmer l'aspect en cours de développement qu'ils

recouvrent : Projet ELi, Projet MigrantMap, Projet Murmures.

Ces dispositifs permettront de voir s'il est possible de mobiliser l'imaginaire au travers de plateformes technologiques pour des personnes que l'on dit carencées sur le plan émotionnel (personne avec un trouble du spectre autistique) ou que l'on considère comme parias dans certaines représentations sociales (immigrés, LGBTQI+). Nous voulons voir s'il est possible de générer, au travers de tels dispositifs, un espace dans lequel le participant accède à une représentation de soi augmentée par la traversée d'un imaginaire ? Est-il possible de mesurer l'impact d'un tel dispositif ? Et comment les informations recueillies permettent-elles d'implémenter le dispositif ?

III.4.1 Le *Projet ELi* : une *Écriture Lumineuse Interactive* à destination des personnes autistes

Ce projet trouve sa réalisation et son développement dans une approche pluridisciplinaire. Il est réalisé avec un public atteint de troubles du spectre autistique et dont la communication est perçue comme plus complexe. Ce public est à la limite du langage. Dès lors, comment distinguer ce qui appartient à une véritable expression que nous pourrions collecter auprès de ce public ?

Pour cela il nous faudra vraisemblablement collecter des traces, des dépôts témoignant de la participation des personnes autistes impliquées dans le projet.

Pour être au contact de ces personnes et pour développer ce projet je me suis rapproché d'associations et de structures médico-sociales. Dans le contact que j'ai noué avec ce public, j'ai souvent pu observer l'usage aisé qu'il-elle entretient avec les technologies, sa facilité à s'emparer des outils numériques types téléphone portable, tablette etc., son aptitude à être très vite dans une interaction entre l'espace technique d'un écran et les consignes auxquelles on se confronte ?

III.4.2 Le *Projet MigrantMap* : maîtrise d'un outil facilitateur de parcours urbains pour des M.I.E (Mineurs Isolés Étrangers)

Ce second projet sera développé dans la deuxième partie de cette recherche. Il a pour point de départ de proposer une interaction homme-machine à des participants afin d'enregistrer leur parcours. D'une part, sous forme passive au travers d'un traceur GPS – (application sur un téléphone portable) d'autre part sous forme de photographies des éléments qui les entourent de nature à les interroger ou les surprendre.

Nous avons travaillé avec un groupe social MiE (*Mineurs Isolés Étrangers*). Ces jeunes personnes sont arrivées sur le territoire français dans un contexte de migration. Leur statut de Mineurs Isolés Étrangers est protégé par la Convention de Genève depuis la signature du traité en 1951 par la France.

L'ensemble de ces personnes sont des acteur·rice·s aux parcours bousculés et complexes. Qu'est-ce que la technologie a de commun avec les problématiques de migrations ? Les technologies modifient-elles les parcours migratoires ? Les technologies de l'information et de la communication permettent-elles d'envisager les migrations de manière augmentée, ou encore différenciée, telles sont les questions que pose ce groupe. Comment les connaissances des T.I.C (de par leur âge et leurs parcours migratoires) peuvent-elles émerger dans un contexte de déplacement cartographie, via un protocole d'expérimentation ludique et prédéterminé. Au final, est-ce que cette interaction humain-machine, conçue avec eux·elles leur permet une plus grande exploration de leurs lieux de circulations habituelles.

III.4.3 Le *Projet Murmures* : un espace de liberté fédératif pour les LGBT vivant dans des pays répressifs

La partie 3 de ce document présente le *Projet Murmures*. Ce projet part du constat d'un rejet complet d'une communauté sur un territoire, celui de la communauté LGBTQI+¹⁵¹ dans des pays pénalisant l'homosexualité de la peine de mort. Il s'agit d'une réflexion sur le

151 LGBTQI+ : Lesbienne Gay Bisexuel Transsexuel Queer Intersexe et Plus

territoire qui amènera la cartographie mémorielle d'une topophobie, venant d'une aversion à voir ceux-celles qui existent et préexistent sur un territoire.

Pour ce projet, nous avons travaillé avec des personnes LGBTQI+ vivant dans des pays qui répriment l'homosexualité. Ce groupe social a une pratique des technologies interactives, notamment avec un usage des réseaux sociaux sur leurs téléphones. Dans leur situation, ces personnes utilisent des applications de géolocalisation et d'interactivité collaborative sur lesquelles je vais porter mon attention. Cet usage des technologies semble être le seul espace de liberté dans lequel l'intimité a le droit de s'exprimer. Là où il y a de la répression dans la sphère publique, les applications de drague permettent aux personnes de se rencontrer à distance et d'exprimer leur forme d'individualité.

Là encore, comme dans le cas des mineurs en situation de migration, ces outils permettent-ils une nouvelle manière de concevoir le territoire ? Est-ce que l'observation de l'application permet de faire émerger une nouvelle forme de cartographie du territoire ? Comment une cartographie basée sur les identités communautaires et sexuelles vient-elle interagir avec d'autres types de cartes représentant le territoire ?

C'est un large éventail d'impacts qui s'entremêlent dans ces trois projets interdisciplinaires que nous essayerons de critériser, de définir et de hiérarchiser. Ici, l'approche méthodologique s'inscrit dans une démarche de recherche créative dans un milieu spécifique (réf. : *Les Nouveaux Commanditaires*). C'est durant les ateliers menés avec les jeunes que les informations et les adaptations du dispositif émergent. La pratique qu'ils en font permet de développer et d'élaborer des dispositifs, à la manière d'un *work-in-progress* qui ferait des allers-retours entre la création et la pratique. Une forme d'expression qui se détourne du schéma habituel de l'exposition pour s'orienter vers une approche pratique de l'expérimentation, rendre le projet poreux à la pratique tel est l'enjeu. Que la nature intrinsèque puisse en être évolutive en fonction de l'expérimentation qui en est faite, alors que le format muséal ne semble plus avoir de prise sur ce type d'exploration spontanée

de l'œuvre. L'œuvre migre et part à la rencontre de son public ou d'autres publics, dans des territoires in-habitués de la création artistique. Des espaces où produire de l'art est un geste en soi, autant que « le regarder » dans un espace d'exposition. Dans ce projet, ce qu'il adviendra de définir c'est la place des interacteurs, des publics que je rencontre. Quel est leur statut au sein de la création ? Ils sont dès lors des contributeurs, des collaborateurs du projet : leur collaboration n'est pas active mais provient de l'expérience. De cette manière, leur statut n'est plus ni celui du spectateur, ni celui du véritable collaborateur. Il se trouve dans cet espace intercalaire où il est le centre de l'attention en même temps qu'il est source de déplacement de ce centre d'attention. Le public devient la matrice à partir de laquelle le dispositif vient se définir. N'y a-t-il pas ici un espace à ouvrir entre l'œuvre et la multiplicité des appréhensions de celle-ci ? En explorant cette notion de « *gestures* » pourrions-nous dire que la typologie des gestes des personnes en situation d'empêchement renouvelle la posture classique du spectateur ? Et la manière de percevoir les objets ?

IV. Le Projet ELi : Compatibilité entre l'interface interactive et l'autisme



Projet ELi, extrait de l'exposition au Festival Exit, Créteil, 2016

Le *Projet d'écriture Lumineuse Interactive* – ELi – propose à des enfants appartenant au trouble du spectre autistique de s'épanouir au sein d'une surface créative et interactive lumineuse. Ce projet s'est d'abord développé au sein de l'association « J'imaginerais » puis dans le département de pédopsychiatrie de l'Hôpital Bichat. Il trouve aujourd'hui un développement au sein du département de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent à l'Hôpital de la Salpêtrière. Le projet a mûri à mesure que les équipes encadrantes se sont impliquées et ont contribué à son développement. Le *Projet ELi* prend en compte : une surface interactive d'exploration, une série de vêtements lumineux, un écran sensible rétroactif. Nous retranscrivons ci-dessous le développement de ce projet à travers les différentes étapes parcourues. La description de ces étapes nous permettra d'établir une

forme de méthodologie dans l'approche de ce premier public que nous définirons comme en situation d'empêchement et nous observerons comment les projets mis en place peuvent provoquer différents types d'effets sur les utilisateurs·rices.

C'est dans le contexte de l'association J'imaginerais¹⁵² que nous avons réalisé un premier atelier de light-painting¹⁵³. D'abord pratiqué avec un appareil photo argentique, cette pratique s'est popularisée avec l'appareil photo numérique. Cette technique permet aux participant·e·s de dessiner, écrire des lettres, des messages ou des symboles. Le numérique rend donc plus accessible le résultat et sa modification.

Une première série de cinq ateliers a été réalisée en 2015. Ils se sont déroulés en trois étapes : explication du dispositif, mise en pratique et réalisation des images suivies d'un temps de restitution. Très vite, on note des observations très surprenantes et encourageantes, avec une participation active des jeunes. La pratique de ces outils techniques, par des problématiques psychiques – le trouble autistique de ces jeunes – a-t-il fissuré le dispositif. L'accélération des possibilités créatives du dispositif a eu pour conséquence, pour les jeunes, de confondre les consignes. Spontanément, ce public ne prend pas en main le dispositif de façon univoque, il peut le malmener, l'utiliser à des fins imprévues et/ou inappropriées. Comment alors créer les conditions permettant de s'emparer de ces sources lumineuses ? Comment affiner et étayer les consignes pour une utilisation maximale de l'espace ? Quelles modifications dans la relation à l'environnement et au groupe sont à apporter ? Ces pratiques nous forcent à nous adapter et à améliorer le système. Il s'agit de prendre en compte leurs aptitudes, leurs spécificités, leurs attentes comme des informations permettant d'implémenter le dispositif afin d'avoir une vraie incidence sur la production.

152 L'association « J'imaginerais » : propose des activités culturelles à des enfants autistes et a pour objectif de réfléchir à la mise en place d'ateliers et d'outils adaptés à ce public. L'approche de cette association est d'ouvrir les enfants autistes à la découverte d'un imaginaire, d'un espace où la réalité est fictionnée, des espaces qui sont souvent considérés comme difficiles d'accès pour eux-elles

153 *Technique photographique qui permet de maîtriser l'inscription de la lumière sur une surface sensible.

Déroulement de l'atelier : apports, difficultés et limites

Ces premiers ateliers nous ont permis d'observer et de soulever plusieurs points de réflexion comme le temps de latence qui existe entre cette technique photographique, l'impact sur la mobilité et la motricité des participant-e-s, la dynamique de groupe que peut générer une telle activité. À son démarrage, l'atelier *ELi* était un dispositif photographique. Le temps de latence entre les réalisations faites par les jeunes et la projection des résultats était de plusieurs minutes. **Nous avons constaté que ce délai ne permettait pas aux jeunes d'établir un lien direct entre l'action réalisée et le résultat produit.** Les effets de cause-conséquence, nommée action causale, qui apparaissent comme évidents chez une personne neurotypique, le sont beaucoup moins chez une personne autiste. Cela rendait plus difficile la définition des objectifs au sein de l'atelier, comme par exemple, la capacité à segmenter des séquences d'actions en unités pertinentes, impliquant également des mécanismes de représentation d'action. En équipe, nous avons réussi à supprimer le temps de latence entre l'expérience et son résultat. L'hypothèse principale était qu'en raccourcissant le temps entre l'interaction et l'apparition du résultat, le-la participant-e pourrait ajuster ses réponses en fonction de ce qui apparaîtrait à l'écran. Le temps de latence ferait place à l'immédiateté proprioceptive de l'expérience. Cet ajustement du dispositif serait une amplification puisqu'il permettrait ce que l'atelier initial ne permettrait pas. De nouveaux usages de l'outil adviendraient, accompagnés d'une approche plus haptique du dispositif – par la présence constante de l'écran. Pour cela il fallait développer un programme informatique – avec le logiciel Processing – permettant de réaliser cet effet d'immédiateté de l'expérience. L'écriture du programme se fait en parallèle des séances et tient compte des enseignements des ateliers menés.

IV.1 Description du dispositif

Lors des ateliers de light-painting photo, nous avons utilisé un appareil photo. Il était impossible d'avoir une caméra qui réalise ce que fait l'appareil photo ; à savoir capter la lumière en continu et maîtriser l'inscription. Le principe de la photographie est de capter la lumière et de l'inscrire sur une surface sensible, là où la vidéographie est une technique qui enregistre du mouvement sur une pellicule. On peut ouvrir la focale, ce qui permet de faire entrer de la lumière et de brûler l'image. Mais à aucun moment il n'est possible de maîtriser un flux de lumière, de l'isoler de l'ensemble d'une image mouvement et de ne conserver que celle-ci. Il n'existe pas de caméra qui permette de réaliser ce que permet l'appareil photo. Pour produire cet effet, il est nécessaire de capter le flux vidéo et de l'interpréter, de faire lire le flux vidéo par un programme informatique afin d'en modifier ses caractéristiques. Un calque se dépose sur le flux d'images extrait pour n'en retenir que les hautes sources lumineuses. Cette technique est celle que nous avons décidé de développer pour générer un light-painting interactif instantané.

IV.1.1 Le schéma technique du dispositif

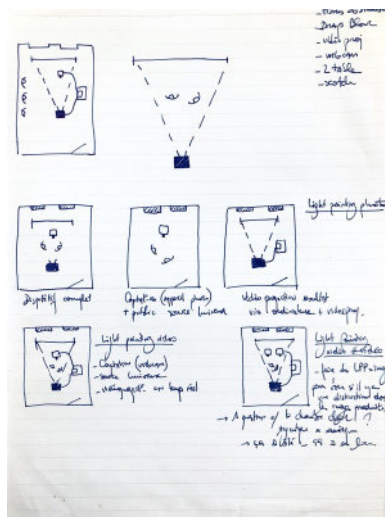


Schéma technique du dispositif ELI
Emplacement du dispositif, du spectateur et de la zone d'interaction.

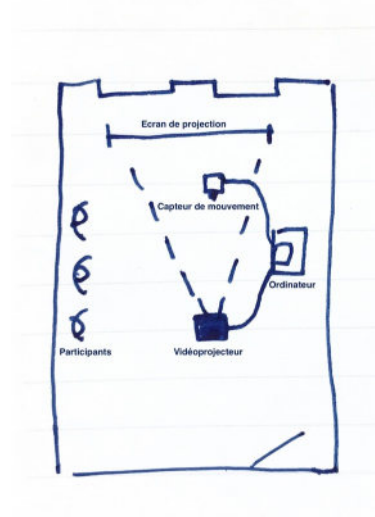


Schéma technique, détail

L'emplacement du dispositif technique est le même lors de chaque atelier. Cela permet une organisation ritualisée des espaces pratiqués, ce qui rassure les personnes avec autisme. Une webcam est posée au sol, sous l'écran de projection. Elle enregistre en format vidéo un flux d'images transféré à un poste de contrôle – ordinateur avec le programme informatique – via un port USB. Pour relier le câblage par USB, j'utilise une rallonge, ce qui peut faire perdre une partie du signal vidéo mais qui évite d'avoir l'ordinateur à côté de la webcam, et d'être dans le champ de projection. L'ordinateur est relié au vidéoprojecteur, celui-ci est installé en hauteur pour permettre au participant-e de pratiquer le dispositif sans être dans le faisceau lumineux. Il projette sur une surface plane peinte en blanc – ou lumière claire, avec une projection en plongée.

Le minimum de matériel technique apparent rend l'expérience la plus immersive possible et permet aux participants d'être concentrés sur l'expérimentation.

IV.1.2 Usage du logiciel Processing



Interface logiciel Processing

Ce logiciel capte les sources lumineuses et en réalise un tracé à l'écran.

Pour matérialiser les tracés lumineux produits par les participants, nous utilisons le langage de programmation *Processing* 3.0.2. Ce logiciel est un logiciel libre¹⁵⁴, créé par John Maeda et développé dans sa première version en 2001 dans le cadre de ses recherches au *Massachusetts Institut of Technology* (MIT). Ce logiciel de programmation permet de générer de la création graphique en utilisant des sources multimédias. Il permet d'accéder une bibliothèque de sketches¹⁵⁵ qui peut être modifiée,

amplifiée et d'être redéposée sur la plateforme. Le programme informatique développé permet d'avoir comme *entrée* un flux vidéo et qui crée en *sortie*, une image modifiée. La

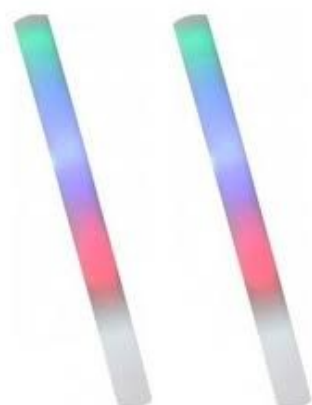
154 *Un logiciel libre est un logiciel accessible pour tout système d'exploitation. Il permet d'être implémenté et amélioré par la communauté. Le programme est un programme ouvert.

155 *Une bibliothèque de sketch contient des exemples de programme qui peuvent être implémentés par les utilisateur-ric-e-s et être re-déposés en ligne.

base de l'écriture du programme consiste à assombrir l'ensemble de l'image reçue, à analyser les sources lumineuses puissantes, à les localiser et ne conserver que celles-ci. Ensuite, nous faisons persister à l'image l'apparition des traces de lumière qui se sur-impriment les unes sur les autres. Ainsi, à travers la pratique de l'atelier, avons-nous implémenté le programme pour avoir de plus en plus de nuances. Plusieurs de ses fonctionnalités peuvent être pilotées par des raccourcis clavier.

Après traitement, le logiciel génère une sortie vidéo, avec un traitement constant du flux. Le programme agit désormais comme un filtre adjoint à l'ensemble du flux image qu'il émet. L'image n'est pas ici traitée image par image, mais bien à la manière d'un flux continu. Le programme possède des modulations, différents effets peuvent être appliqués durant les ateliers. Il est possible d'assombrir au maximum les zones sombres, afin de rendre le faisceau le plus net possible, moins baveux à l'image. Reprendre le programme à zéro et réinitialiser l'écran donne la possibilité de réaliser un nouveau tableau. Aussi, le·la participant·e peut-il maîtriser l'inscription du tracé, le faire disparaître petit à petit ou au contraire le laisser s'imprimer. Les modulations du programme permettent de s'adapter aux besoins et aux envies des participants : voir son inscription petit à petit et voir l'ensemble d'un tableau se dessiner, laisser disparaître petit à petit les éléments pour pouvoir en inscrire de nouveaux. Ce logiciel nous a permis de nous adapter aux intérêts manifestés par le public offrant plus d'indépendance, de fluidité et de créativité dans la pratique du dispositif.

IV.1.3 Quel matériel lumineux utiliser ?



Matériel lumineux utilisé

Bâtons en mousse avec LED intégrés. Ils sont faciles à prendre en main et leur solidité permet à tous les publics de s'en emparer.



Matériel lumineux utilisé

Ces LED sont placées sur des bagues. Elles permettent d'être précises dans le tracés lumineux.

Les sources lumineuses utilisées lors des premiers ateliers proviennent toutes du commerce. Nous nous sommes rapidement rendu compte que l'usage de ces outils manufacturés conditionnent des fonctionnalités qui ne sont pas les mieux adaptées à ce public. Les lampes de poche permettent d'être saisies et de dessiner avec, à la manière d'un stylo, ainsi, que des bagues lumineuses. La particularité de ces sources de lumières est que l'on peut les « enfiler » et ne pas devoir saisir la source par la main, ce qui est appréciable pour certain·e·s des participant·e·s qui ne peuvent les attraper. Le mouvement avec les doigts, suffit à animer les sources lumineuses. L'utilisateur·rice n'est pas obligé de se concentrer sur la préhension de l'objet (manque de dextérité, multiplication des consignes, etc.). Cela lui permet d'avoir un accès à l'expérience plus rapidement. Aussi, cette technique lorsqu'elle est appréciée par le·la participant·e, donne-t-elle une plus grande fluidité dans le mouvement puisque la lumière est associée à une partie du corps. Enfin, nous avons utilisé des bâtonnets lumineux en mousse. Les LED¹⁵⁶ sont insérées dans un bâtonnet en mousse d'environ cinquante centimètres. Ces sources lumineuses ne les gênent pas et évitent de léser leurs rétines. Cet outil est très bien perçu par les participant·e·s, il est ludique, et donne l'impression de jouer avec l'épée d'un *soldat intergalactique*. L'avantage pratique de ces

156 *LED : Light Emetting Diode

bâtons en mousse est qu'ils sont solides, et peuvent être secoués, mordus, tournés, serrés. Ces premières sources lumineuses ont permis d'observer une première prise en main du dispositif et a permis de développer les vêtements lumineux. Des vêtements lumineux avec lesquels les participant·e·s obtiennent une plus grande mobilité dans les mouvements et impacts générés.

IV.2 Mise en place des ateliers

IV.2.1 Hôpital Bichat - APHP - 18^e

Dans la continuité des ateliers réalisés à l'association « J'imaginerais », le projet ELi s'est développé au sein du secteur de pédopsychiatrie¹⁵⁷ de l'Hôpital Bichat, Assistance Publique des Hôpitaux de Paris (APHP), dans le 18^e arrondissement de Paris. Les ateliers ont été menés à l'Hôpital de Jour (HDJ)¹⁵⁸, qui accueille douze patients par semaine, en externat sur une période d'un an et demi. L'intégration du projet ELi au sein du projet psycho éducatif et thérapeutique de l'hôpital s'est fait en collaboration avec les équipes présentes. Pour cela, le projet s'est inscrit dans un temps long et a été expérimenté sur une année scolaire. Une durée longue permet aux enfants, aux équipes encadrantes et aux intervenants de créer une relation de confiance (entre eux-elles et le dispositif mis en place) pour apprivoiser cet environnement et investir ce temps de l'expérience. Les premiers ateliers ont eu lieu au mois de juin 2015 avec des groupes de 5 à 6 enfants. Ces premiers ateliers avaient pour objectif d'être des sessions de « test », en vue de préparer la rentrée de septembre 2015. Puis les ateliers ont eu lieu du mois de septembre 2015 à juin 2016 avec un groupe allant de 4 à 6 participants. Suite aux impacts bénéfiques observés auprès des jeunes de l'HDJ, nous avons eu l'opportunité de poursuivre l'expérience avec des enfants d'un autre service, le Centre d'Activité Thérapeutique à Temps Partiel (CATTP¹⁵⁹) de 2016 à 2017.

157 *Unité de soin dirigée par le Pr Guedeney

158 *L'hospitalisation de jour concerne en principe des patients dont l'état de santé nécessite des soins pendant la journée. Les séjours peuvent être continus ou discontinus (une à plusieurs demi-journées par semaine). Le patient rentre chez lui le soir. Cette alternative à l'hospitalisation complète permet de maintenir la personne dans son milieu et de prévenir des périodes de crise en diminuant l'intensité des symptômes.

Disponible sur: < psycom.org/Glossaire-des-structures/Hopital-de-jour > (consulté en juin 2019)

159 *Le CATTP est une structure de soins faisant partie du dispositif de santé mentale mis à la disposition de la

IV.2.2 Déroulement d'un atelier au sein de l'Hôpital de Jour



4 photographies extraites d'atelier durant les expérimentations
Hôpital Bichat AP-HP, 2015-2017

À chaque début d'atelier nous faisons une présentation du dispositif technique et des interactions possibles. Nous définissons l'espace où les participant·e·s peuvent interagir (parfois avec un marquage au sol) et nous leur montrons les sources lumineuses avec lesquelles ils-elles vont pouvoir créer des effets sur la surface de projection. Si besoin est, nous réalisons une phase de test pour rendre la consigne plus compréhensible. Ensuite, nous proposons aux enfants d'expérimenter le dispositif. Nous les invitons individuellement à choisir une source lumineuse. En fonction de leurs possibilités, personnalités et de leurs envies, ils peuvent rester debout ou assis. Selon la corpulence et/ou l'hyperactivité de certains, il est plus facile de s'asseoir pour pouvoir se concentrer. Cette phase d'appréhension des consignes, qui se répète et se ritualise à chacun des ateliers permet à ces enfants – avec autisme – de se repérer spatialement et temporellement et de se projeter dans des consignes qu'ils identifient par la répétition.

population dans le cadre de la sectorisation. Il propose aux patients des actions de soutien et de thérapeutique de groupe, visant à maintenir, ou favoriser, une existence autonome. Le CATTP propose des activités d'une demi-journée (ex : musique, peinture, expression corporelle, théâtre). Par ce biais, les activités favorisent les approches relationnelles, la communication et l'affirmation de soi.

Disponible sur : < psycom.org/Glossaire-des-structures/Centre-d-activite-therapeutique-a-temps-partiel-CATTP > (consulté en juin 2019)



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017

J. Dhaene éducatrice spécialisée et le groupe de jeune.

Dans un second temps, nous éteignons la lumière et nous mettons en marche le programme. L'enfant est face au capteur de lumière. Ce capteur est au-dessous de la vidéo-projection. Tant qu'il n'y a pas d'interaction avec une source lumineuse, le programme projette un cadre noir. Même si l'espace est sans lumière, les contours de la projection se distinguent. Le

participant est devant une projection à l'échelle 1. Lorsque les tracés apparaissent, il est quasiment dans un rapport de miroir avec ce qui est projeté. Cette échelle varie au fur et à mesure qu'il se déplace et/ou prend des libertés avec le dispositif qui peut produire des images déformées. Cependant, il y a une zone dans laquelle le-la participant-e est véritablement dans une échelle du 1 pour 1, la surface de l'interface qui participe véritablement de l'expérience du dispositif. Au-delà de cette zone, le-la participant-e génère des effets lumineux déformants, où il-elle est plus compliqué pour lui-elle de comprendre le rapport d'échelle ; plus il s'approche du capteur, plus le tracé lumineux grossit et remplit l'image ; plus il s'éloigne de la surface de projection, plus le tracé se rapetisse. Par chaque participant-e, le procédé est renouvelé, l'écran repasse au noir pour permettre de voir un nouveau tableau apparaître.

IV.2.3 Qui sont les membres du groupe d'enfants autistes ?

- Gerald-Jordan : est un garçon de 5 ans, d'origine camerounaise qui communique de façon non-verbale essentiellement comportementale. Il a conscience de l'autre mais ne cherche pas l'interaction avec celui-ci. Au cours des différentes sessions, il a montré une véritable envie de participer à l'atelier, en voulant passer le premier et en interagissant avec l'ensemble des sources lumineuses proposées.

- William : est un garçon de 6 ans, d'origine chinoise, qui communique par le langage verbal. Il est le jeune qui a le plus progressé tout au long de l'année sur l'acquisition des consignes.

- Eric : est un garçon de 5 ans, d'origine chinoise, qui communique de façon non-verbale essentiellement comportementale. Très discret, il a d'abord passé plusieurs ateliers à observer et à ne pas y participer, puis au milieu de l'année il s'est spontanément approché du dispositif et s'y est impliqué.

- David : est un jeune de 6 ans d'origine gambienne, qui communique de façon non-verbale essentiellement comportementale et qui vocalise de manière continue. La première fois qu'il a découvert l'atelier, il a eu très peur du dispositif et s'est montré réfractaire à l'expérience. Au bout de quinze minutes il a compris le contexte de l'atelier et a accepté d'en faire partie.

IV.2.4 Hypothèses cognitives et kinesthésiques du *Projet ELi*

Les premières observations de ces ateliers tendent à démontrer que ce dispositif favorise une approche qualitative dans la compréhension que ces publics ont de l'espace et de l'approche cognitive de la technique mise en œuvre. Comment le dispositif agit-il sur la compréhension que le participant a de son inscription dans l'espace ? Cela amène-t-il une compréhension de son schéma corporel ? Le *Projet ELi* montre que l'utilisation d'un dispositif créatif favorise les interactions entre les participant·e·s, ce qui aurait éventuellement un impact sur la cognition sociale ? Il nous permet de réfléchir sur l'impact cognitif généré, et de produire des interactions entre les participant·e·s afin de travailler sur un impact au niveau de la cognition sociale.

Comme protocole d'évaluation, et en concertation avec les équipes encadrantes, nous avons élaboré une grille d'observation¹⁶⁰ utilisée cinq fois durant l'année. Cette grille nous a permis de prendre des notes sur le travail effectué et d'affiner petit à petit le *Projet ELi*, autant du point de vue de l'atelier (adapter et personnaliser les consignes, etc.), que du point de vue du dispositif (création de nouveaux sketches sur le logiciel, etc.). Une session d'évaluation a eu lieu tous les quatre ateliers. Cette grille d'observation est constituée de trois items : **la compréhension du dispositif**, **l'implication du corps dans l'expérience**, **l'observation des productions réalisées**. Comme second outil d'évaluation nous avons

160 *voir annexe

travaillé à partir du schéma de la Professeure en Psychologie D'Andrea Wendy et de « la courbe des émotions¹⁶¹ » qu'elle met en place avec différentes populations, que nous décrirons dans le chapitre suivant.

Dans ces groupes certains parlent ou se font comprendre clairement, d'autres ont besoin d'une plus grande attention de la part de l'adulte. L'ensemble de notre approche lors de ces ateliers a été de saisir les points d'intentionnalité qui pouvaient être générés par les participants pour le dispositif, de repérer leurs envies et leur créativité lors des expérimentations. Chacun·e, a accepté d'être membre de ce groupe composé d'autres participant·e-s, et aucun·e n'a montré de signe de refus de participer à ces ateliers.

IV.3 Observations – Evaluations

IV.3.1. Observations durant les ateliers

À l'aide des observations effectuées lors les ateliers nous décrivons ci-dessous différents points soulevés par et lors des ateliers. Les points que nous aborderons sont essentiellement des notions psychologiques liées à une analyse de pratique – de l'enfant et/ ou de l'adulte. Des notions telles que l'enthousiasme et la frustration chez les participant·e-s lors des ateliers, la nuance que propose Fernand Deligny entre *le faire et l'agir*¹⁶² chez les jeunes autistes, les notions *d'enaction*¹⁶³ développées par Francisco Varela dans la critique de l'intentionnalité, ou encore la place du jeu dans la construction du sujet. Ces notions sont toutes reliées à une littérature qui a servi de base à cette recherche empirique. L'ensemble de ces points seront reliés aux développements des ateliers ELi (notamment au travers de la méthodologie) ainsi que du dispositif technique propre à ce projet. Pour alimenter cette réflexion et pour donner du corps aux notions soulevées, nous illustrerons ces notions par l'approche singulière que les participants ont eu du dispositif.

Cette partie prend volontairement la forme d'un récit qui rend compte à la fois des questions

161 D'Andrea Wendy, « The physical reality of the bodily experience : Physiological assessment of body awareness and emotion », in *Conférence Eyebeam Computational Fashion: Wearing Technology*, NYC, 2015
Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=JbHyiUb-Sbw](https://www.youtube.com/watch?v=JbHyiUb-Sbw) > (consulté avril 2018)

162 Deligny Fernand, *Cartes et lignes d'Erre*, L'Arachnéen, 2013

163 Varela Francisco, Thompson Evan, Rosch Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Seuil, 1993

techniques sur le dispositif (appréhension, distance, effets enchainés, etc.) et une approche descriptive et comportementale des participants.

IV.3.1.a Un enthousiasme débordant et une frustration incarnée

Le cas de Gérald Jordan



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017

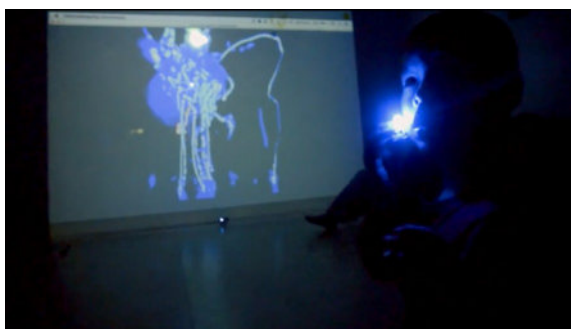
G.J expérimente le bâton lumineux

Gérald-Jordan est le jeune qui ouvre les ateliers depuis le début de nos interventions. Il est enthousiaste, sa concentration reste labile, mais ne se focalise sur aucune source en particulier. Face à ce comportement, nous choisissons pour lui la source qui nous semble la plus adaptée. Que ce soit dans l'utilisation des lumières ou dans l'expérimentation du dispositif, il essaye les outils

proposés et teste leurs effets et limites. Parfois, il est absorbé par les lumières qu'il a dans les mains et qu'il utilise comme une forte autostimulation sensorielle et il en oublie l'effet projeté. Lors des premières sessions il ne semble pas faire le lien entre ce qu'il produit et ce qui est projeté, mais progressivement il comprend l'interaction qu'il produit avec l'écran. L'une des problématiques de ce jeune est de réussir à maîtriser les effets physiques de ce dispositif, ce qu'empêche un manque de constance dans l'attention. L'enthousiasme semble guider son geste dans l'expérimentation et dans la compréhension du dispositif.

Le cas d'Eric

Ce dispositif, avec notamment son passage par le noir et l'apparition à l'écran des premiers tracés colorés dont on ne maîtrise pas de prime abord l'origine, a été plus difficile à appréhender pour d'autres. Eric, est un jeune garçon discret. Anxieux il sollicite l'adulte afin qu'il le prenne dans ses bras dans une recherche de réassurance. Il a été effrayé durant les trois premières séances lorsque la salle était plongée dans le noir et il se tenait à distance du dispositif. Cependant, il ne montre pas l'envie de sortir de la salle. Progressivement, il s'est



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017

Eric interagit avec une source lumineuse.

ouvert à l'expérimentation. Très observateur, il est parti d'une approche périphérique du dispositif et s'en est rapproché petit à petit afin d'en saisir tous les paramètres (en touchant les bords de l'écran du vidéoprojecteur pour comprendre le faisceau lumineux). Ce jeune garçon adopte une attitude similaire à ce qu'une personne aguerrie au milieu

de l'art fait dans une salle d'exposition : observer, se déplacer, s'approcher, regarder les éléments techniques qui font l'œuvre et en composer son exécution afin d'appréhender sa réception. Ce qui a également pu modifier le comportement d'Eric face au dispositif, c'est de voir régulièrement le groupe s'emparer du dispositif *ELi*. En observant les autres, il a pu se rassurer sur l'absence de danger. Il montre alors un certain intérêt, ose se lever, s'approche de l'écran et de la projection. Il sourit lorsque les autres réalisent de grands tracés lumineux mais reste toujours dans l'incapacité de s'y projeter. Il y a comme un blocage interne, une peur, une angoisse qui l'empêche de vivre pleinement l'expérience, d'en être acteur. Autant d'éléments qui génèrent une frustration d'un désir de faire, une frustration à agir. Au bout de 10 séances, Eric s'autorise enfin à se projeter dans l'atelier. Il est capable de choisir un objet lumineux en fonction de l'effet que celui-ci génère. Bien qu'il garde quelques autostimulations, son implication est de plus en plus présente. Pour résumer, Eric a eu besoin de passer par une compréhension globale, technique et poétique de l'atelier afin de pouvoir s'y projeter et d'en explorer les potentialités.

Le cas de David

Lors de ses passages, nous proposons à David de s'asseoir sur une petite chaise, ce qui lui permet de ne pas supporter le poids de son corps (embonpoint). De prime abord, sa participation tout au long de l'année donne l'impression de ne pas avoir évolué, il adopte une posture lymphatique face à l'expérience, sans engagement physique. Une analyse plus fine de nos observations nous amène à constater que David appréhende de mieux en mieux le dispositif. À la dixième séance nous constatons une évolution dans son implication,



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017

David expérimente le bâton lumineux.

notamment dans sa manière de tenir les lumières et de faire attention aux effets générés. Un peu plus sensible aux conséquences de ses actions, il est moins passif et n'est plus exclusivement dans l'attente d'une stimulation de l'adulte.

IV.3.1.b Introduction de l'agir dans le faire : critère de l'intentionnalité

Le cas de William

William, quatrième élément de ce groupe a participé aux ateliers durant toute l'année, il est celui qui a le plus rapidement et le plus clairement saisi le fonctionnement et les possibilités du dispositif. Il a très rapidement su s'emparer des lumières, en s'installant au centre du dispositif. Il s'est tout de suite mis à la distance adéquate avec le capteur. Ce jeune a montré, par son habileté à s'emparer du dispositif, une grande compréhension des consignes. Il a très vite su développer des formes sur l'écran. Rapidement il maîtrise son tracé lumineux, réussit à cacher la lumière avec sa main pour se déplacer dans l'espace avec et ne pas faire baver le tracé entre deux formes réalisées. Aussi, et toujours dans une perspective de maîtrise de l'espace de production, William ne peut pas terminer son passage devant le dispositif sans remplir entièrement la surface de projection. Cette action montre comment le jeune cerne les limites du cadre dans lequel il lui est possible de se déployer et montre ici comment clore son passage.

Eric, quant à lui, ne semble pas toujours percevoir la différence entre l'expérience dans l'espace concret, réel, qu'il fait avec une LED, une source et le tracé qui apparaît à l'écran. Pour exemple, cette séquence vidéo¹⁶⁴ où l'on peut le voir pris dans son expérience de la

164 Audissergues Thomas, *Projet ELI*

source lumineuse et oublier totalement ce que cela produit à l'écran, dans le virtuel. À plusieurs reprises nous lui montrons l'effet que son expérience génère à l'écran, mais il ne semble pas y prêter attention.

Que peut-on en déduire ? L'hypothèse que l'on pourrait émettre sur l'expérience de ce jeune est une interprétation en deux temps de l'expérience vécue. Il semble montrer que son expérience, plus locale, où il joue à la découverte de cette lumière correspond à l'attitude d'un enfant face à un nouveau jeu, une étape de découverte. Ce temps apparaît comme une véritable source de plaisir, qu'il choisit de ne pas oublier, pour passer à la réalisation, à l'effet second que permet le dispositif, le tracé. Sa recherche, le plaisir qu'il a à découvrir l'outil, son attitude à être présent et jouer avec la lumière est sa façon de comprendre qu'il est dans une forme d'agir lorsqu'il découvre la source lumineuse. Et ce n'est que parce que l'adulte lui demande de faire quelque chose qu'il manifeste le souhait de quitter son action, l'interaction qu'il est en train d'avoir avec la source lumineuse : ce moment apparaît comme un moment de conscience du mouvement. Eric semble pris dans une exploration de l'objet qui nécessite de bien comprendre ce qu'il est en train de faire. Ici se déroule une nuance entre le faire – par automatisme ou sollicitation de l'adulte – et l'agir – volonté interne aux participants.

IV.3.1.c Distinction du faire par répétition et l'intentionnalité de l'agir

Fernand Deligny est un éducateur et philosophe, acteur d'une dynamique sociale envers les publics autistes. Son expérience de vie « en communauté » avec des autistes l'a amené à réfléchir à ces notions et signaler cette distinction fondamentale entre le faire et l'agir. La nuance est importante puisqu'elle pourrait être le fondement sur lequel « l'enfant hors du langage », s'appuie pour accéder à une condition de sujet. Puisque pour F. Deligny « l'agir de l'enfant hors langage » se distingue du *faire* propre au sujet parlant. Il est intransitif. Il ne procède d'aucune intention ni vouloir et n'appelle pas la réciprocité¹⁶⁵». Ce

Disponible sur : < <https://vimeo.com/thomasaudissergues/projecteli> > (consulté janvier 2017)
165 Deligny Fernand, *Cartes et lignes d'Erre*, L'Arachnéen, p. 9

qui est important pour Deligny c'est de repérer le moment où le sujet passe dans un agir, et pour cela, d'en favoriser les particularités de l'émergence. Ces conditions de l'émergence sont l'accueil que l'on propose aux enfants, les activités produites et les conditions d'accompagnements de ces activités. Il s'agit d'un accompagnement par l'adulte qui se fait avec précision, qui permet d'intervenir dans la séquence de gestes produits par le participant, d'y prendre délicatement part par un *agir* que Deligny appelle « l'initiative ».

« L'agir est donc suscité par la présence d'un adulte et par le faire. Il ne relève ni de l'apprentissage ni de l'imitation ; il réagit dans la séquence de gestes et peut donc également avoir lieu en l'absence de l'adulte. L'agir témoignerait donc d'une trace de la « mémoire d'espèce ». Le signe correspondant se présente sous des formes qui varient selon les époques : vaguelettes ou boucles à l'encre de Chine, taches au pastel.¹⁶⁶ »

Dans cette brève distinction entre *le faire* et *l'agir* ce qui est important c'est la nuance introduite entre ces deux termes, le faire qui ne serait qu'une action automatique, répétitive, synchrone, et l'agir qui paraît comme une action qui rompt le cours des choses, devient asynchrone au mouvement initial puisqu'il provient d'une sollicitation extérieure, mais ferait bien appel à un désir ordonné qui commanderait l'action. **Il y a dans l'agir une forme incarnée de l'initiative.**

Durant les ateliers : quelle part pour l'équipe éducative ?

Cette notion de l'agir dans l'atelier, pose la question de la part éducative que permet ce dispositif. À savoir quelle part est laissée à l'équipe éducative quant à l'implication dans l'atelier. À aucun moment ce dispositif n'est développé pour conditionner des comportements des participant·e·s. L'approche que je développe vis-à-vis des publics en situation d'empêchement est **une approche intégrative de la différence et non pour en modifier les apparences**. Pour revenir au dispositif Eli, à aucun moment il ne répond à des

¹⁶⁶ *Ibid.*

attentes de *behaviorisme* – en français comportementalisme¹⁶⁷. À l'opposé d'une attitude comportementaliste, je situe mon dispositif dans une recherche d'un moindre geste¹⁶⁸, d'un geste énoncé par le participant lui-même. Il s'agit d'être à l'écoute de ce *moindre geste* qui pourrait paraître comme un *geste pour rien* mais qui n'est en fait que l'émergence d'un agir, qui à lui seul est mis à distance de l'intentionnalité. Sur ce point du questionnement sur le dispositif et l'impact sur le corps, prenons l'exemple de Gérald-Jordan. Volontaire et dynamique, c'est un jeune pour qui la canalisation de l'énergie a été la plus difficile. Cet espace a été un espace de liberté pour l'expression corporelle, un espace de relâchement. Son énergie soudainement libre d'expression sur une surface lui donne toute latitude de vaquer dans le dispositif, puis petit à petit par sollicitation de plus en plus précise, le ramener au centre du dispositif. Il s'agit de partir ici du plaisir qu'il prend à être présent dans l'espace et pour resserrer petit à petit les intentions sur l'impact qui est généré par les tracés. Chez William par contre, nous avons observé une véritable tenue dans la posture, qui pourrait provenir du dispositif. À l'écoute des options qui lui sont permises, il a su se servir de plusieurs sources à la fois et intégrer des consignes enchaînées.

Cette multiplication des sources lumineuses, nécessitant une coordination de plusieurs parties du corps, est quelque chose d'essentiel chez ce public puisqu'il intervient sur l'une de ses problématiques de base : la coordination des mouvements du corps. William est l'un des participants qui a la compréhension de son schéma corporel la plus avancée dans ce groupe.

IV.3.1.d Voir son corps

Au milieu de l'année, nous avons intégré au dispositif la possibilité de se voir apparaître à l'image, apparaître à l'écran, en éclairant une partie du visage. Par touches, il est possible de faire apparaître des visages ou des parties du corps à l'image. Cette nouvelle

167 Juignet Patrick, *Psychisme*, PUG, 2011

« Définition Le comportementalisme est la doctrine psychologique qui ne prend en compte que les aspects visibles des conduites (les comportements) et les met en rapport avec des événements environnementaux immédiats. »

168 *En 1969, F. Deligny réalise le film « Le moindre geste » et en 1979 il publie un ouvrage intitulé « Les détours de l'agir ou le moindre geste » et réalise le film « Le moindre geste ».

possibilité permet aux participant-e-s de choisir les conditions de leur apparition et de leur disparition à l'image, mais aussi de pouvoir composer des tracés, et par-là réécrire, gribouiller, griffonner sur son visage pour le recouvrir. Toutefois, cette option est utilisée avec parcimonie étant donné que certains des enfants autistes présents n'ont pas une compréhension globale de leur corps, et pourraient ne pas comprendre pourquoi leur corps apparaît morcelé à l'image. La particularité du syndrome autistique est d'avoir une compréhension parcellaire de son corps, que certains conçoivent de manière morcelée.

« *Je ne comprends que ce que je vois* » pourrait-être une compréhension schématique mais concrète de comment la personne autiste perçoit son corps dans l'espace. Pour exemple, certains jeunes ont eu beaucoup de mal à enfiler un gant lumineux. Attrayant, le gant réussit à capter l'attention mais effraye aussi : « où va ma main si je l'introduis dans ce gant extraordinaire ? ». Cette nouvelle fonction permise par le dispositif est utilisée en fin de séance. Nous nous rassemblons devant l'écran et le capteur, et nous faisons apparaître le visage de tous les participant-e-s (enfants et encadrant-e-s). Les visages semblent flotter sur l'écran. Cette façon de faire apparaître ces visages rappelle les projections de Tony Oursler sur les pantins qu'il dispose dans les espaces d'expositions.



Tony Oursler, *Autochthonous AAAHHH*, 1995
Sculpture, vidéoprojection

Ces pantins inanimés fabriqués comme des poupées de chiffon, représentant un corps, s'incarnent tout à coup par la projection vidéo d'un visage qui est faite sur une forme ovale, ajustée à la hauteur d'un pantin. C'est une manière d'animer des poupées de chiffon, uniquement par cette projection et de créer une certaine relation avec le spectateur qui crée une empathie par l'ajustement de ces visages sur ces pantins. C'est sur ce point que ce travail crée des correspondances avec les moments de l'atelier où les visages apparaissent, puisque c'est une manière de figer l'expression des membres du groupe et de la faire apparaître à l'image, afin que **chacun puisse se voir et se voir au milieu**

des autres.

Comme le précise Lise Pennington sur le travail de Tony Oursler dans le catalogue d'exposition *Face to face* en 2012, celui-ci « a été intéressé par la question du sens dans le médium TV vers le comportement des gens et leur capacité à montrer de l'empathie ». C'est pourquoi, il a travaillé depuis à la mise en scène théâtrale de poupées immobiles et l'établissement des séquences cacophoniques d'image-son, afin d'explorer la capacité du média vidéo à communiquer des sentiments¹⁶⁹ ».

C'est dans cette perspective d'identification du participant·e· à l'écran que nous avons intégré ce nouvel aspect dans l'interface.

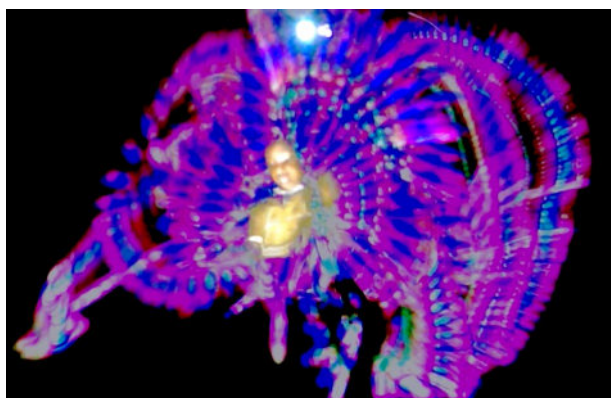
IV.3.1.e Le stade du miroir

William aime contrôler son apparition/disparition à l'écran. C'est ce que nous pourrions appeler par extension le *stade du miroir*¹⁷⁰. Pour Lacan, ce stade est le formateur de la fonction *sujet*, le « je », de l'enfant âgé de 6 à 18 mois. Mais cette fonction ne peut se mettre en place que par la présence de l'autre. En effet, dire « je » démarque la personne de l'autre. Cette étape est celle de l'enfant lorsqu'il accorde à son image une réalité plus symbolique. Il peut toucher, et ici, éclairer une partie de son corps en se référant à son image dans le miroir. Cependant, les gestes sont parfois plus maladroits et imprécis que ceux d'une personne ayant la pleine conscience de son schéma corporel.

Aussi, toujours selon Lacan le *stade du miroir* manifeste la prise de conscience rassurante de l'unité corporelle et la jubilation de l'enfant du plaisir qu'il a de contempler l'image de son unité, à un moment où il ne maîtrise pas encore physiologiquement cette unité. Cette « jubilation », cette excitation à se contempler de manière joyeuse et excitante, voire insatiable, est ce que William transmet lorsqu'il répète lors de l'atelier « encore, encore »

169 Pennington Lise, « Face to face », in AROS Aarhus Kunstmuseum: *Face to Face exhibition catalogue*, 2012
« Tony Oursler has been occupied with the question of meaning in the TV medium towards people's behaviour and ability to show empathy. Consequently, he has since worked with the theatrical staging of motionless dolls and the establishment of cacophonous sound images, to investigate the ability of the video medium to communicate feelings. »

170 Lacan Jacques, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », in *Conférence du XVI^e Congrès International de Psychanalyse*, Zürich, juillet 1949



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017
William expérimente le bâton lumineux et la vidéoprojection.

lorsqu'il veut voir apparaître de façon répétée son image dans le miroir. Bien que partielle, l'apparition de son visage à l'écran est reconnue comme sien, mais dans un aspect figé, arrêté. Le dispositif n'est donc pas une image en mouvement mais la prise de vue d'un instantané.

Ce moment était inscrit dans une dynamique de jeu où il savait que recouvrir le visage signifiait qu'il pourrait réapparaître. Cette dynamique de jeu, liée à l'apparition-disparition de son visage a permis à ce jeune de pouvoir s'impliquer plus et de mieux comprendre le dispositif.

« L'image de mon corps passe par celle imaginée dans le regard de l'autre ; ce qui fait du regard un concept capital pour tout ce qui touche à ce que j'ai de plus cher en moi et donc de plus narcissique » J. Lacan

IV.3.1.f Le jeu dans l'élaboration du sujet

Dans cette continuité de l'impact que génère le dialogue entre l'écran et le participant, avec la compréhension du « je » comme sujet et acteur de ce qui apparaît à l'écran, comment la pathologie prend-elle le pas sur le jeu réalisé dans l'espace virtuel ? Néanmoins, un exemple de confusion entre le sujet et les effets produits a été constaté lors d'un atelier. Lors de cet atelier, et sous le regard de la psychologue, un jeune pour qui l'expérience se déroulait bien, avec une bonne compréhension des possibilités et des impacts qu'il générerait sur l'écran, a commencé à considérer les lumières et les tracés lumineux apparaissant à l'écran comme de véritables extensions de lui-même. À chaque geste qu'il effectuait, il comprenait qu'il était à la source des tracés. Pour chaque faisceau lumineux qui apparaissait à l'écran, il ajoutait un bruitage, évoquant des sons de super-héros, bruit d'un sabre laser ou d'une épée magique. Types « pchhhhhiiouuu » - « pwaaoouuu ». Ce jeune a montré une

totale implication dans le dispositif. Chaque effet produit à l'écran donnait lieu pour lui à une véritable histoire, un véritable déroulé narratif généré par lui. Il se projetait complètement et entièrement dans le récit raconté. Toutefois il s'est totalement investi sur l'effet produit, ce qui a produit une difficulté à interagir avec les sollicitations extérieures proposées. Une limite avec l'hypnose, dans laquelle la fascination qu'il ressentait pour le rendu à l'écran, il était happé par l'image qu'il produisait. La psychologue a jugé nécessaire d'interrompre l'expérience pour lui et l'a éloigné de la salle, estimant que le jeune était phagocyté par les effets que son propre corps produisait. Le corps n'était plus « contrôlable » et ne répondait qu'au seul désir de voir les effets qu'il pouvait produire à l'écran. Dans cette expérience, le participant ne faisait plus la distinction entre l'espace du virtuel où il voyait apparaître l'effet de ses mouvements et la conscience des mouvements émanant de la compréhension motrice fine et précise dans l'espace du réel.

L'application de ce dispositif au sein de structures spécialisées nécessite donc de ne jamais négliger le fait que le participant fait l'expérience du dispositif en fonction de sa pathologie ; celle-ci est à prendre en compte constamment et nécessite d'évaluer en permanence si l'approche est, ou non, bénéfique pour lui-elle.

IV.3.2 Quels impacts sont générés par cette expérience ?

L'expérience qui a eu lieu avec ce jeune soulève la question importante qui est celle de l'impact de tels projets. Quel impact ceux-ci génèrent-ils chez les patients, et comment envisager l'absence ultérieure de ces dispositifs, alors qu'ils ont été présents sur de longues périodes et les ont accompagnés ? Cette interrogation est celle que soulève le zoosystémicien Louis Bec qui questionne l'impact de ces ateliers ponctuels chez ces participants¹⁷¹. Ces ateliers pourraient-ils s'apparenter à la fonction de prothèses ? Une forme de soutien, qui ne serait pas *vital*, mais qui serait environnemental, accompagnant le mode de vie des patients ? Un support prothétique, de l'accompagnement éducatif qui est

171 Bec Louis et Virginie, in *Conférence Mobile / Immobilisé : Art, Technologies et (in)Capacités*, Montréal, 2007
Disponible sur : < vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/241443675/mobile_immobilized.pdf > (consulté janvier 2019)

fait ? Et si ces « expériences créatives » s'apparentent à des prothèses, que faire lorsqu'ils sont supprimés après avoir été utilisés régulièrement ? Quels dommages seraient alors causés par l'absence de ces dispositifs ? Il se préoccupe d'un moment particulier, celui de l'impact sur ces publics, mais privilégie la responsabilité que la pratique de ces dispositifs engendre sur les équipes encadrantes. Ces dispositifs sont en effet placés dans des structures d'accueils éducatifs, surtout pendant des durées courtes.

Cette forme de responsabilité, envers les pratiques extraordinaires que permettent ces ateliers, est ce qu'exprime en substance David Rokeby dans son texte « *Interfaces et sensorialités* » lorsque, dans sa conclusion, il mentionne que la « responsabilité signifie littéralement la capacité de répondre ». Nous développons des interfaces, nous portons une attention particulière aux réactions de l'utilisateur et nous apportons des modifications selon ces observations. Nous devons étendre cette boucle de rétroaction afin non seulement d'éviter la fonctionnalité et l'efficacité, mais également de tenir compte des impressions que l'interaction laisse à l'utilisateur et des façons **dont ses impressions transforment son expérience du monde**. Comment poursuivre après ces ateliers dans les structures hospitalières ? Comment tirer parti de ce qui a été observé ?

Dans le cadre évoqué ici, ces ateliers fonctionnent comme des prothèses, comme nous l'avons vu chez dans le projet *Eyes Writer*, c'est une forme d'accompagnement dans le parcours thérapeutique, où l'outil n'est pas réduit à cette seule fonction. Éthiquement et thérapeutiquement, il est important de questionner la notion de l'empreinte que ces ateliers, ces dispositifs laissent sur ces publics. Dans le cadre institutionnel, ce qui devient nécessaire de préserver c'est l'aspect non-chronique, où la répétition ne doit pas être dépendante d'une systématité mais d'un vrai désir de chacun des participants. Dans l'idéal, cette condition devrait favoriser l'implication commune pour qu'elle reste l'un des moteurs de l'atelier.

IV.3.2.a De « l'énaction » au « presque-rien »

Dans la mise en place du *Projet ELI* nous avons déjà réfléchi à la question de l'immédiateté technique que nous avons résorbée pour une meilleure compréhension des

effets produits, en favorisant une immédiateté de l'interaction entre le participant et le dispositif. Puis, par des signaux sensibles et en constante évolution nous avons observé une intentionnalité émergente de la part de ces jeunes qui nous a permis de distinguer le *faire* de *l'agir*.

L'énaction définie par Francisco Varela est : « une approche selon laquelle la cognition consisterait en la représentation d'un monde indépendant de nos capacités perceptives et cognitives ». Ce point de réflexion entraîne une nouvelle lecture possible de la déficience. L'énaction comme action latente qui ne demande qu'à émerger « souligne la conviction croissante selon laquelle la cognition, loin d'être la représentation d'un monde prédonné, est l'avènement conjoint d'un monde et d'un esprit à partir de l'histoire des diverses actions qu'accomplit un être dans le monde. L'auteur précise que le terme énaction est un néologisme anglais. Il est forgé sur le verbe *to enact* qui signifie « susciter », « faire émerger » ou « faire advenir ». Le *Projet ELi* contient des aspects plurifactoriels dans la prise en charge de l'expérience où le spectateur interagit de tout son être, et où toutes les expériences dépendent de l'interaction avec son environnement. La simple interaction au sein du dispositif créatif implique une action cognitive de la part de tous les participants. Cet aspect cognitif est un point important dont on ne peut nier la complexité pour s'y investir. Dès lors, l'auteur soutient que « la plus simple action cognitive exige un nombre de connaissance apparemment infini que nous prenons pour acquise.

En recourant au terme *action*, Francisco Varela évoque les processus sensori-moteurs mise en place par l'individu. Il souligne que la perception et l'action sont des notions fondamentalement inséparables dans la cognition vécue : « En effet, elles ne sont pas associées dans les individus par simple contingence ; elles ont aussi évolué ensemble¹⁷² ». Ce que Francisco Varela entend par énaction comporte deux points : « La perception consiste en une action guidée par la perception ; les structures cognitives émergent des schèmes sensori-moteurs récurrents qui permettent à l'action d'être guidée par la perception ¹⁷³».

172 Varela F., Thompson E, Rosch E., *op. cit.*, p. 234

173 *Ibid.*, p 234-235

IV.3.2.b L'appréhension cognitive du dispositif par quatre types de cognition

Cet espace physique et temporel permis par les ateliers propose une interaction régulière avec un dispositif, souvent extraordinaire. Cet espace-temps privilégié qui se crée durant les ateliers ouvre à quelque chose, c'est le *il y a*¹⁷⁴ de Jean-Luc Nancy ou *Le Je-ne-sais-quoi* ou *le Presque-rien*¹⁷⁵ de Vladimir Jankélévitch. Les expériences artistiques se multiplient et les impacts cognitifs sur les corps des participants aussi. Anne Reboul, chercheuse en sciences cognitives s'intéresse à la pragmatique, à l'évolution des langages et aux pratiques artistiques. C'est dans la lignée de ces recherches qu'elle publie un article sur les différents types de cognition qui peuvent émerger dans le cadre d'une participation à une œuvre interactive. Elle considère que « les neuroscientifiques ont été responsables d'une première extension de la cognition au-delà du cerveau, c'est à dire de ce qu'on appelle la cognition incarnée.¹⁷⁶ ». En travaillant sur différents points comme *l'émotion, la perception ou l'action* « les chercheurs sont arrivés à la conclusion que la cognition dépasse le cerveau et implique le corps dans son ensemble, dans la mesure où les représentations mises en œuvre ont une indépendance profonde au corps dans son ensemble¹⁷⁷ ».

« L'extension de la cognition hors du cerveau ne s'arrête pas là et on a proposé un changement du paysage des sciences cognitives, basé sur l'externalisation totale ou partielle des représentations utilisées par la cognition : on peut ainsi parler de cognition située (les processus cognitifs sont déclenchés et dirigés « en ligne » par des éléments de l'environnement), de cognition étendue (les processus cognitifs intègrent des artefacts qui leur servent de support, du papier/crayon aux ordinateurs), de cognition partagée (des représentations sont partagées par plusieurs cerveaux différents) et de cognition distribuée (une représentation est distribuée entre plusieurs cerveaux différents, chacun en possédant seulement une partie). »

174 Nancy Jean-Luc, *L' « il y a » du rapport sexuel*, Galilée, 2001

175 Jankélévitch Vladimir, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien* (3/ La volonté de vouloir), Seuil, 1980

176 Reboul Anne, « Interactions situées, dispositifs cognitifs et jeu en réalités alternées – Une approche spatiale et cognitive des pratiques artistiques, notamment contemporaines », in *Dispositifs artistique et interactions situées*, Presses Universitaires Rennes, 2016, p. 9

177 *Ibid.*

Cette indexation des cognitions permet de saisir comment fondamentalement une expérience cognitive s'associe à son environnement et les dispositifs techniques et créatifs mis en place. Cet ordonnancement pourrait être associé au classement que nous avons réalisé sur les types d'interactivité possibles et ce qu'ils favorisaient dans la pratique de l'expérience. Pour les neurosciences cognitives classiques, les représentations se situent dans le cerveau du sujet alors qu'ici elles se représentent à l'extérieur. Anne Rebol dans son article souligne les « *Interactions situées, dispositifs cognitifs et jeux en réalités alternées – Une approche spatiale et cognitive des pratiques artistiques, notamment contemporaines* »

- **cognition incarnée** : les représentations débordent du cerveau et concernent l'ensemble du corps.
- **cognition située** : les représentations débordent le corps et se réfèrent au moins partiellement à l'environnement.
- **cognition distribuée** : une représentation peut ne pas être dans un unique cerveau, mais exister dans plusieurs cerveaux, chacun n'en ayant qu'une partie.
- **cognition partagée** : la même représentation peut se trouver dans plusieurs cerveaux à la fois, voire dans un grand nombre de cerveaux.¹⁷⁸

IV.3.2.c Une interface qui stimule la transmodalité

« De nombreux enfants autistes souffrent d'anxiété et de peur exacerbées en raison de leurs systèmes d'intérêts très concentrés et de leurs sensorialités différentes.¹⁷⁹ »

Temple Grandin

L'autisme est une pathologie de la *transmodalité* pour qui les cinq sens sont séparés les uns des autres, ce qui donne une vision très morcelée de son propre corps se voyant en miroir. La *transmodalité* sensorielle est la capacité de réagir de façon appropriée ou ajustée

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 30-31

¹⁷⁹ Grandin Temple, *An inside view of autism*, 1992

Disponible sur : < autism.org/temple-grandin-inside-asd/ > (consulté janvier 2020)

« *Many autistic children experience heightened feelings of anxiety and fear as a result of their highly focused interest systems and sensory differences* »



Détail atelier, Hôpital Bichat (AP-HP), 2015-2017
Hélène expérimente les bâtons lumineux.

aux stimuli. Lorsque le·la participant·e prend conscience de son impact sur l'image projetée, celui·celle-ci associe le geste (le toucher) à l'image (la vision) à distance. Ce type d'apprentissage est un véritable enseignement pour l'enfant autiste. **Celui·celle-ci peut dès lors anticiper son mouvement pour qu'il se répercute sur une autre surface.** Ce principe

d'élaboration cognitive s'apparente à de la *cognition incarnée*. Dans ce contexte il s'agit de travailler sur un geste plus fin : celui qui permet de tracer, d'écrire avec de la lumière.

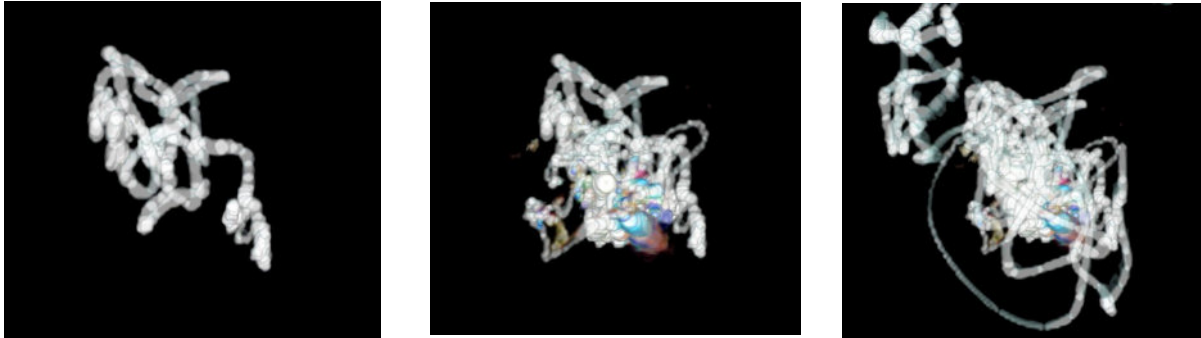
IV3.3 Signature du mouvement et geste prolongé

Que montrent les expériences réalisées ?

Dans les critères d'observation concernant les productions réalisées, étaient répertoriés les éléments qui correspondaient à l'apparition de la forme la plus archaïque du tracé (le gribouillage), le tracé non-cohérent à priori et la forme figurative (le dessin) ou symbolique (l'écriture), jusqu'à l'évolution des formes qui ont émergé, par exploration, par remplissage, avec ou sans sollicitation, etc.

La première observation est le fait que tous les participants ont réussi à explorer le dispositif créatif. Certains ont eu une exploration gestuelle très dispersée, d'autres très concentrée, avec beaucoup de déplacements au sein du dispositif, ou en restant au même endroit. D'autres, comme David, ont eu beaucoup de mal à explorer le dispositif. L'exploration gestuelle concentrée est une caractéristique partagée par Eric qui a, durant de nombreux ateliers, exploré le dispositif mécanique sans y prendre part. « Comment ça marche », « à quoi cela peut-il bien servir » semblait-il se demander ? Lui aussi, comme Gerald-Jordan, est très attiré par les lumières et leurs effets dans l'espace, mais il a du mal à se concentrer, parfois même à regarder l'effet produit à l'écran. William a, quant à lui, un

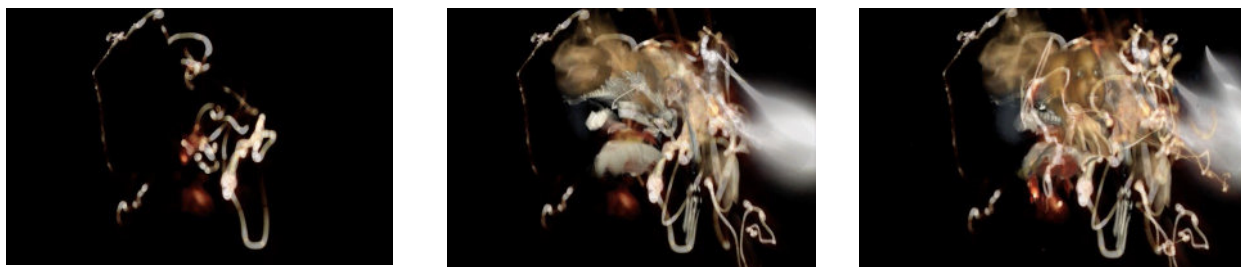
comportement mesuré dans son exploration. Il est celui qui a le plus vite compris le dispositif mais qui conserve de la difficulté à s'y projeter de manière autonome, en l'absence du regard de l'autre.



3 extraits des expérimentations réalisées par Gérald-Jordan, 2015

Utilisation progressive de la surface d'expérimentation, avec une fragmentation dans les zones d'exploration.

G-J a exploré de façon approfondie, bien qu'anarchique, la circulation entre la source lumineuse – le jeu de lumière projeté dans l'espace de la salle-, puis par touches, les traces que pouvait déposer sa déambulation expérimentale à l'écran. Le jeune ne pouvant recevoir une pluri-stimulation au risque de perdre son attention à la sollicitation initiale, il ne lui était proposé qu'une source lumineuse à la fois, dans le but de focaliser son attention sur elle.



3 extraits des expérimentations réalisées par David, 2015

Utilisation progressive et dispersé de la surface d'expérimentation.

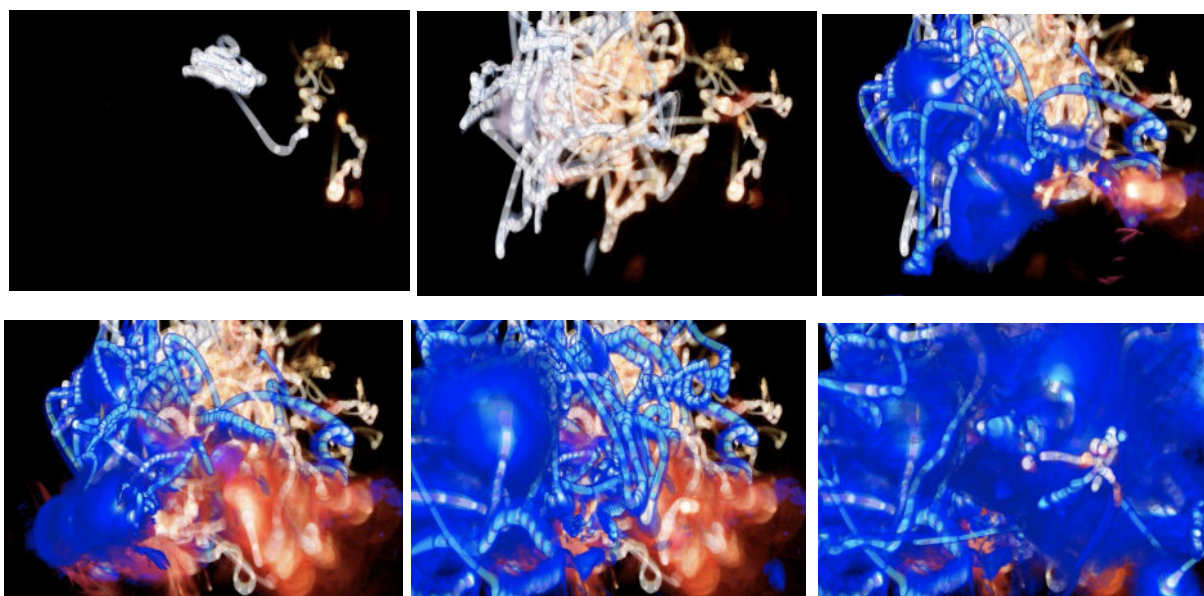
Autre constat avec David, cette situation va alors le limiter à l'exploration du dispositif. Assis sur une chaise pour enfant, avec le capteur ajusté afin que son tracé apparaisse à l'écran, le jeune est concentré. L'action physique que nécessite le dispositif semble le fatiguer intensément. Dès qu'il produit un mouvement, il l'interrompt pour ensuite le reprendre depuis le début. Beaucoup de *premiers pas* semblent apparaître à l'écran. Il semble amorcer indéfiniment le geste initial. Toutes les actions semblent le fatiguer, se réduisent à faire des traits contigus. Son exemple nous montre que son exploration du dispositif créé une approche qui doit encore s'individualiser. C'est un jeune qui enclenche le mouvement avec la sollicitation de l'adulte. De manière lymphatique, par stimulation insistante de l'accompagnant, il lance le mouvement. Celui-ci n'est pas d'une grande amplitude, néanmoins, il s'individualise. Ces gestes sont au départ très concentrés et uniquement issus d'une sollicitation ; au fil des ateliers, nous observons que les tracés prennent de plus en plus d'amplitude et celui-ci réussit, tout en restant assis, à occuper de plus en plus l'espace qui lui est proposé.



3 extraits des expérimentations réalisées par Eric, 2015

Utilisation parcellaire de la source lumineuse.

Cette exploration gestuelle concentrée est une caractéristique partagée par Eric. Ce participant a durant de nombreux ateliers exploré le dispositif mécanique sans y prendre part. Se demandait-il : « comment ça marche », « à quoi cela peut-il bien servir ». Aussi, lorsqu'il a commencé à participer activement aux ateliers, il a d'abord réalisé des productions qui se démarquaient de toutes sollicitations. Sa manière de s'accaparer l'exploration est singulière et ne dépend pas de sollicitation extérieure, il en fait fi. Eric, concentre son mouvement et réalise des tracés à sa hauteur. Lui aussi, comme Gerald-Jordan, est très attiré par les lumières et leurs effets dans l'espace, mais il a du mal à se concentrer, parfois même à regarder l'effet produit à l'écran. Néanmoins, après plusieurs séances son regard circule, fait l'aller-retour entre la source lumineuse et l'écran. L'excitation que lui procurent les sources lumineuses dans l'espace réel l'empêche de se concentrer sur les effets produits à l'écran, et il ne peut pas maîtriser le tracé qui apparaît à l'image. Toutefois, cette incidence en cascade semble particulièrement l'intéresser. Cette attirance pour cette nouvelle possibilité que permet la source lumineuse au bout de ses doigts, telle une extension physiologique de sa corporéité, pourrait être une des raisons qui l'empêche de se concentrer uniquement sur la recherche de l'effet produit. L'excitation du dispositif lui permet de dépasser son « incapacité » à y participer, mais la possibilité de regarder les effets générés reste encore prédominante.



6 extraits des expérimentations réalisées par William, 2015

Utilisation progressive, jusqu'à être complète de la surface d'expérimentation.

William a, quant à lui, un comportement mesuré dans son exploration. Il est celui du groupe qui a le plus vite compris le dispositif mais qui éprouve toujours de la difficulté à s'y projeter de manière autonome, en l'absence du regard de l'autre. Spontanément William a une gestuelle adaptée à la situation et il réussit à se concentrer. Il peut réaliser des boucles lumineuses sans interruption et sans varier son mouvement. C'est sur sollicitation de l'adulte qu'il le diversifie et change de rythme. Alternativement il réalise des formes circulaires telles des boucles infinies qui se superposent les unes aux autres. Puis il peut opérer des variations sous forme de traits allant de bas en haut ou de gauche à droite. William **pilote sa production**. Lorsqu'il souhaite changer d'image, que l'écran redevienne vierge pour pouvoir inscrire pour la première fois des formes, il n'hésite pas à solliciter l'adulte pour la manipulation technique nécessaire. Lors des dernières séances, il a pris pour habitude de remplir l'ensemble de l'image. Petit à petit, il remplit l'ensemble de la surface qui lui est proposée et l'explore. Cette approche du dispositif est courante lors d'expositions dans un lieu fréquenté par des neurotypiques. Dans ces explorations, nous constatons la diversité de mouvements réalisés. La proposition du dispositif permettant de développer le mouvement semble avoir un impact chez certains jeunes participants. Pour d'autres, on note une plus

grande amplitude des mouvements qui correspond à un élargissement de l'exploration par le champ corporel des participants.

Quelle conclusion en tirer ?

Aussi, l'observation de ce groupe de jeunes a permis de montrer une capacité à participer et à s'inscrire dans l'atelier. Pour étayer cette observation nous avons utilisé la courbe réalisée par le docteur Wendy d'Andrea. Elle permet au travers de ce schéma synthétique de répartir les émotions, observables, quantifiables. Cette classification permet de rendre compte de l'éveil et de l'excitation des personnes concernées.

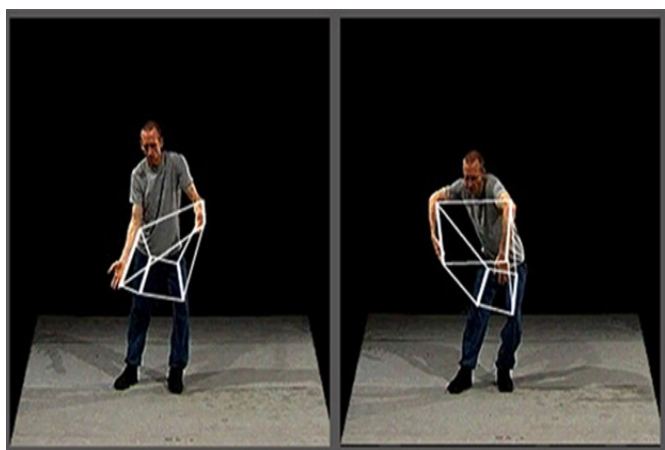
Les retours que nous avons pu collecter à la suite des ateliers sont des informations liées aux gestes produits en termes de mobilité éprouvée par le participant. Nous avons également collecté des bandes vidéo où nous avons enregistré toutes les séances avec tous les tableaux générés par les jeunes. Ces données pourront être analysées et servir de base de travail pour la suite. De plus, les données sur le mouvement peuvent être utilisées pour créer des nouvelles formes plastiques et artistiques. Cela rappelle, un exemple de projet qui associe production artistique et recherche scientifique, *Synchronous Object for One Flat Thing Reproduced* (2009), projet qui part de la collaboration entre la compagnie de William Forsythe et des chercheurs de la Ohio State University (en collaboration avec le laboratoire ACCAD¹⁸⁰/Department of Design).

« Ces manifestations animées (traces, partitions, cartes) permettent de visualiser les informations sous de nouvelles formes, en tant qu'espace de recherche viable en évolution et en tant que point de départ pour des conversations et des discussions ultérieures.¹⁸¹ »

Comme pour les observations et analyses faites par le laboratoire et en collaboration

180 *ACCAD : Advanced Computing Center for the Arts and Design

181 Forsythe William, *Synchronous Objects Media Release*, Department of Dance, Ohio State University, 2009
Disponible sur : < synchronousobjects.osu.edu/media/inside.php?p=somedia > (consulté le 31 Janvier 2019)
« These animated manifestations (traces, scores, maps) visualize information in new ways, as an evolving viable research space and as a departure point for conversation and further discussion. »



William Forsythe, Gestes Choréographiques, 2009
Visualisation vidéo virtuelle des gestes chorégraphie de W.F.

avec la compagnie de William Forsythe, ces archives permettront de créer la première phase d'une banque de mouvements, « réservoir d'idées développés par l'investigation chorégraphique ¹⁸² ». À quoi peuvent servir ces archives ? Une collection de gestes permet de créer un répertoire, un inventaire auquel se référer. Un corpus permettant ultérieurement une indexation des différents mouvements

effectués et engrangés. Cette collection de gestes peut s'associer à la collection des séquences vidéo obtenues suite aux ateliers. Une question qui peut se poser est la question de la possible indexation des vidéos en fonction d'un mouvement spécifique, un mouvement que l'on peut repérer comme distinctif d'un individu, les gestes filmés d'un individu constituent en quelque sorte sa signature.

Capture de mouvement

La capture de mouvement permet l'enregistrement de certaines caractéristiques du mouvement propres à chaque individu. Ainsi, peut-on reporter par mappage les données du mouvement sur un personnage morphologiquement très différent de celui à partir duquel ce même mouvement a été extrait. Marc Boucher spécifie que la capture de mouvement selon le procédé de la rotoscopie¹⁸³ permet d'extraire le mouvement d'une figure et de la reporter sur une autre. La méthode consiste donc à extraire le mouvement d'un personnage à partir d'une séquence filmée. Dans la rotoscopie il y a un entrelacement des techniques d'enregistrements et des outils d'analyse.

¹⁸² Forsythe William, *op. cit.*

« Repository of ideas developed through choreographic investigation »

¹⁸³ Boucher Marc, « Capture de mouvement, capture de performance et danse virtuelle », *in ouvrage collectif personnage collectif et corps performatif*, Presses de l'Université du Québec, 2013, p. 183

Signature du mouvement

La capture des traces faites par le mouvement permet de disposer de certaines caractéristiques individuelles. Alex O. Vasilescu, une spécialiste dans le domaine de la biométrie informatisée, a publié en 2002 un algorithme qui extrait les « signatures de mouvement » à partir de la démarche d'une personne (marche danse et course) et qui peut être utilisé pour animer des personnages.

« Si l'on fait une analogie avec la signature manuscrite, les gens possèdent-ils une signature de mouvement qui caractérise leur manière de bouger ? Si oui, ces signatures peuvent-elles être extraites de mouvements exemplaires ? En outre, peut-on utiliser ces signatures de mouvement pour reconnaître, par exemple la démarche d'un individu simplement à partir de l'observation d'autres mouvements de cette même personne ? ¹⁸⁴ »

Ces questions se posent à nous dans le *Projet Eli*. Comment est-il possible de percevoir le tracé singulier d'un individu ? Merce Cunningham dans *Performing Arts journal* note déjà :

« Les capteurs de mouvement n'enregistrent le mouvement que d'un nombre limité de points sur le corps, ce qui ne constitue pas vraiment le corps, de sorte qu'une part de la souplesse et de l'aisance d'expression est perdue¹⁸⁵ »

À notre stade de recherche, les données captées par le mouvement du corps, y compris dans le *Projet Eli*, restent des saisies superficielles en ceci qu'elles sont les traces d'une expérience. Elles ne sont que le mouvement d'un corps qui surgit à la surface de ce corps, et ne parlent pas encore d'une intentionnalité du mouvement ou du geste.

184 O. Vasilescu Alex, *Multilinear Projection*,

Disponible sur : < alumni.media.mit.edu/~maov/research_index.html > (consulté le mars 2019)

« More generally, in analogy with handwritten signatures, do people have characteristic motion signatures that individualize their movements? If so, can these signatures be extracted from example motions? Furthermore, can extracted signatures be used to recognize, say, a particular individual's walk subsequent to observing examples of other movements produced by this individual? »

185 Dils Ann, « The ghost in the Machine : Merce Cunningham and Bill T. Jones », in *Performing Arts journal*, vol.24, n°1, 2002, p. 101

« Motion-capture sensors record the motion of a finite number of points, not really the whole body, so some of the pliancy and articulateness of the body is lost. » Ann Dils, « the ghost in the machine »

Typologie de gestes observés au cours des ateliers

Le premier est un *geste performatif* qui introduit un mouvement intentionnel du corps, un second serait un geste qui inclut une expression/émotion, non seulement intentionné envers une signification, mais par rapport à un mouvement, et un troisième traduirait la vitalité dégagée dans le geste. De ces trois points de départ sur ce qu'est le geste, dans son interprétation dans un espace interactif, nous observons une discordance ou du moins un amalgame de ces points lors de la pratique des ateliers.

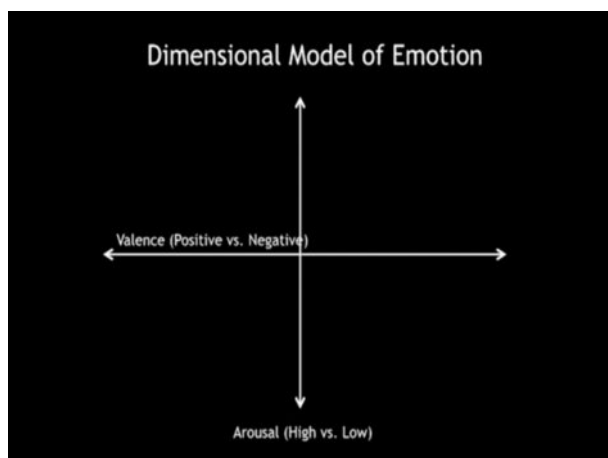
Dans les ateliers menés auprès de public en situation d'empêchement, nous ne sommes plus dans une approche spécifiquement hiérarchisée des pratiques. Un public autiste ne s'empare pas des dispositifs accessibles de la même façon qu'un autre, en ce sens que l'enfant autiste ne passe pas chronologiquement par ces trois étapes. Pourquoi ? Notamment parce que sa compréhension du monde extérieur ne se définit pas selon les principes neurotypiques, mais aussi parce qu'il-elle ne possède pas une représentation de son schéma corporel de manière aussi distincte de ces trois points que les personnes neurotypiques et qui permettent de définir un geste intentionnel, je m'attacherai dans mes recherches essentiellement aux deux premiers : quand pouvons-nous saisir une intentionnalité à l'intérieur d'un geste, et comment les conditions d'accessibilité peuvent-elles être augmentées pour favoriser au mieux l'accessibilité à celui-ci afin de pouvoir y introduire de la signification, du mouvement. Le premier permet de rechercher l'intentionnalité, la réaction première du mouvement, comme dans un réflexe. Il s'agit de partir d'une approche très première du geste, puis petit à petit introduire le sens, la signification de ce que le geste peut produire comme apport kinesthésique. Je délaisserai pour le moment la notion symbolique que peut traduire une composition de mouvements enchaînés selon des règles.

IV.3.4 Modalité d'une grille évaluation et mesure de la courbe d'excitation

L'étude de ce dispositif a été réalisée dans son environnement, celui de l'institution hospitalière qui accueille les jeunes. L'observation n'a donc pas été faite dans un lieu tiers mais dans le lieu dévolu. Aussi, c'est dans un respect des règles de l'atelier que nous avons collecté les observations, sans perturber l'appréhension du participant avec le dispositif. Nous pouvons parler d'étude dans un contexte écologique, celui d'une étude dans laquelle tout le monde conserve sa place. Les productions réalisées par le groupe de participants se trouvent donc à la lisière de contenus accompagnés de sollicitations de l'adulte, ainsi que d'implication personnelle dans le dispositif. L'idéal pour ce type d'approche et de recherche qui est la « production créatrice » serait d'avoir le moins possible de sollicitations de la part du personnel encadrant. Malheureusement voilà où la limite de cette approche bute, c'est à dire au moment où l'équipe encadrante ne peut éviter d'avoir un fonctionnement préétabli avec le patient.

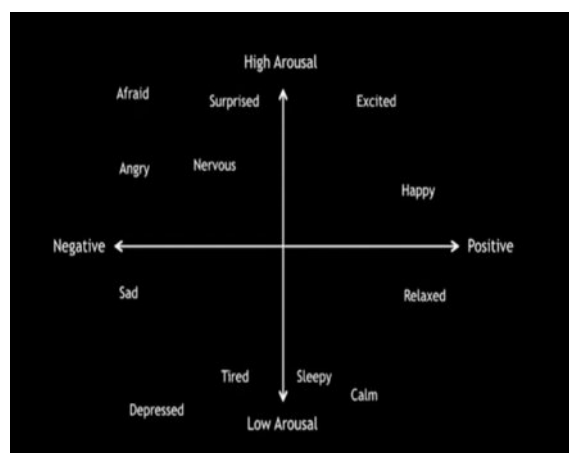
Dans l'évaluation réalisée nous établissons une distinction entre les participant·e·s qui accueillent les consignes pour les appliquer – ou parfois même les détourner – et ceux·celles qui ne les appliquent pas pour raison d'incapacité cognitive.

La courbe émotionnelle de Wendy D'Andrea¹⁸⁶



Courbe émotionnelle, Wendy D'Andrea

En abscisse la valeur allant de négatif à positif. En ordonnée la valeur émotionnelle allant du calme à l'excitation.



Courbe émotionnelle (détaillée), Wendy D'Andrea

Voici le schéma de la courbe d'évaluation réparti selon des catégories : en abscisse la qualité des émotions, en ordonnée l'intensité des sentiments vécus. L'axe des abscisses va de la tristesse à l'énervement, du sentiment heureux à la détente. Sur l'axe des ordonnées se trouvent l'excitation et la surprise, puis un axe qui va de l'aspect déprimé à absent. Le choix de ce schéma semble adéquat pour ce public étant donné que ce sont des émotions que nous pouvons observer sans interprétation, sans nécessité de passer par le langage. Les personnes avec autisme ont du mal à reconnaître les émotions émanant des autres personnes : c'est une des difficultés qu'ils éprouvent en termes de cognition sociale, à l'inverse d'un contexte social, qui nécessiterait un apprentissage de la compréhension des conséquences émotionnelles. Pour exemple, la tristesse que quelqu'un peut ressentir est un sentiment qui est une symbolisation acquise par un système d'apprentissage et par une aptitude à comprendre les règles sociocognitives – la cognition sociale. Ici, le dispositif permet de faire émerger des émotions de manière spontanée.

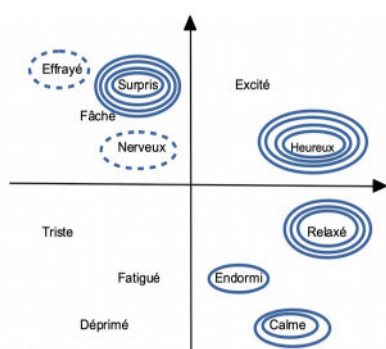
Ce dispositif ne mène pas à un apprentissage émotionnel pour les personnes avec autisme, néanmoins la « spontanéité émotionnelle » que suscite l'expérience permet d'observer

¹⁸⁶ D'Andrea W., *op. cit.*

certaines réactions. Cet axe émotionnel prend en compte la posture du corps et montre la concordance de l'émotion perçue avec le visage. Afin, d'ajuster « le défaut qualitatif de l'ajustement affectif », ce schéma permet d'inclure des observations faites par, notamment, l'expression physique, vocale ou faciale.

Au travers de trois réunions de débriefing réalisées sur le long de l'année, nous avons étudié point par point comment les jeunes répondaient au schéma. Nous avons observé qu'aucun des participants sur l'ensemble des ateliers, n'a pris place sur l'axe des abscisses et constaté des émotions négatives qui représentent la tristesse, la fatigue et l'état déprimé. L'ensemble des premières approches émotionnelles du dispositif s'est situé entre l'axe ++ (1) / +- (2) / -- (3) / -+ (4).

IV.3.4.a. Première évaluation



Première évaluation (bleu)

Ce graphique prend en compte les 1ères observations des premiers ateliers.

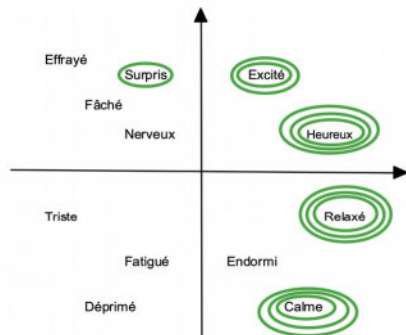
Lors de notre première évaluation de l'atelier, on constate la concentration qui se fait sur la partie - + (4). Cette zone est celle de la peur, de la surprise et de la nervosité. Comme expliqué précédemment, on a pu voir que plusieurs jeunes ont eu de vives réactions lors de la première approche du dispositif. Trois participants sur quatre ont montré des signes de peur. Cependant ce schéma montre aussi qu'un même jeune a pu ressentir des émotions de nature

différente, quasi antinomiques dans le même atelier. Cela traduit une appréhension de l'inconnu de l'expérience qui a pu être apprivoisée progressivement. L'expérience de David correspond au jeune ayant eu peur, quasiment effrayé par l'inconnu suscité par le dispositif, jusqu'à ce que dans un deuxième temps, la peur fasse place à ce que la courbe traduit comme une forme de sérénité.

Enfin, nous constatons que numériquement le nombre d'émotions ressenties à gauche de l'axe des ordonnées (le type d'émotion) est équivalent à la partie droite. 6 à gauche et 7 à droite. Ce qui signifie que le dispositif reçoit, dans cette première évaluation, autant de types

d'émotions négatives que positives. Et sur l'axe des abscisses nous observons que 9 appartiennent à la partie haute et 4 à la partie basse. L'intensité ressentie des émotions se place en majorité sur la partie haute.

IV.3.4.b. Deuxième évaluation

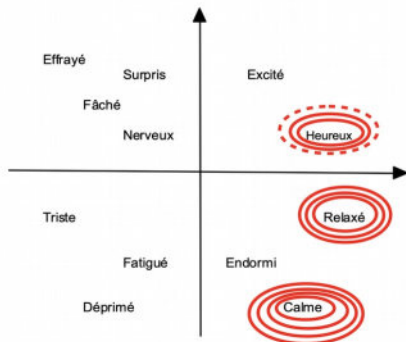


Deuxième évaluation (vert)

Ce graphique est issu de la 2ème série d'observation. On constate un léger changement dans les émotions suscitées.

Dans le deuxième schéma, qui correspond au deuxième bilan des ateliers, les émotions perçues tendent à se recentrer à droite de l'axe de l'ordonnée, avec une répartition numériquement plus importante. On note également, une répartition entre le haut et le bas de l'abscisse, il semble aussi y avoir plus d'homogénéité. Un sentiment persiste néanmoins à la gauche de l'axe des ordonnées, c'est le sentiment de surprise exprimé par deux participants sur quatre.

IV.3.4.c. Troisième évaluation

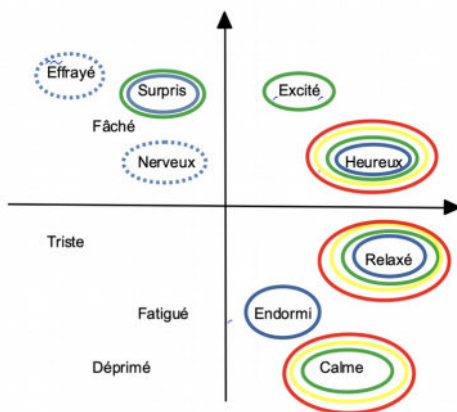


Troisième évaluation (rouge)

Ce graphique est issu de la 3ème série d'observation. Evolution constante des émotions.

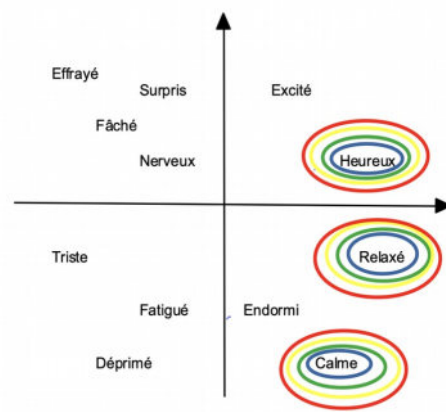
Enfin, au terme des ateliers, lors du dernier bilan, aucune émotion ne persiste à gauche des ordonnées. Tous les sentiments perçus sont placés du côté droit de l'axe. Il reste une répartition quasi équitable entre l'intensité des émotions perçues, avec une légère concentration des émotions vers la zone (2) relative aux émotions « relaxé et calme ». Cette étude nous permet d'observer qu'il y a eu une progression lors des ateliers pour le nombre restreint de participants.

Du point de vue individuel : une palette d'émotions a pu être exprimée par les participants, voir même pour la première fois. A mesure de deux à trois, voire quatre, émotions observées par ateliers pour chacun mais aussi, que tous les participants ont circulé dans les émotions ressenties, certains avec une grande marge de différence, d'autre moins, mais tous semblent avoir évolué. Tous les relevés indiquent que les participants ont « bougé » à partir des premiers essais.



Evaluation de groupe, (sans discrimination)

Ce graphique représente l'ensemble des émotions perçues durant les ateliers. Les cercles jaunes permettent de visualiser les points d'attention sur les émotions majeures sollicitées.



Evaluation de groupe (avec discrimination)

Ce graphique discrimine les émotions apparues lors des premiers ateliers et se focalisent sur les émotions quantitativement observées durant les ateliers.

Du point de vue collectif : En termes de dynamique d'atelier et selon la réception de chacun, l'atelier semble engendrer progressivement un sentiment de confort chez les participant·e·s ; en effet la majorité des participant·e·s a oscillé entre un état relaxé et heureux.

IV.4 Vêtement et Miroir ELi

Miroir Eli est un projet qui se situe dans une phase postérieure au *Projet Eli*. Après avoir travaillé pendant un an à la mise en place d'ateliers avec les jeunes et avoir collecté divers matériels visuels et sonores, il est intéressant d'élaborer une mise en forme de l'ensemble de cette collecte. Cette production prendra la forme d'un travail de collecte de mémoire axé sur la trace laissée à la suite des expériences et de leurs possibilités de reprendre forme, mais aussi d'un recueil d'information sur cette notion qui a été centrale durant toute cette première étape : celle de la pénétrabilité des dispositifs. Enfin, ce travail s'apparente à la possible mise en forme d'une cartographie des parcours générés, via un empilement des tracés lumineux, comme autant de boucles d'expériences, de boucles de temps, souvent faits sans intentionnalité, **comme des gestes pour rien**.

IV.4.1 Miroir ELi : Un écran qui permet d'accéder aux expériences menées

Concernant les impacts que ces dispositifs peuvent provoquer, nous pouvons parler de la notion de geste prolongé. Cette notion s'envisage dans le projet Eli au travers de deux aspects. Premièrement, la notion d'écran pénétrable que nous avons vu avec l'œuvre *Three Transition* (P. Campus) et que nous élaborerons ici autour de l'œuvre *Kronos Projector* (A. Cassinelli) et de *Firewall* (A. Sherwood), deuxièmement, par la notion de *wearable technology*¹⁸⁷ qui se rapproche de l'artiste Steeve Man et de son travail.

1000 Vues de ma fenêtre : une expérimentation de Thomas Audissergues - 2010

Dans la pièce *1000 vues de ma fenêtre*, il s'agit de l'expérience qui a pu être menée avec des spectateurs : les personnes sont face à un déroulé, mais plus ils s'approchent et plus ils sont face à une surface qui change, plus leur corps devient un élément du changement et change de statut. Partant d'une première intention, ils comprennent que le corps devient un des éléments du changement, ils en maîtrisent alors les possibilités et en jouent. Il y a donc une conscience du mouvement du mouvement.

187 * En québécois : « technologie prêt-à-porter »



Thomas Audissergues, 1000 Vues de ma fenêtre, 2010

Cette spectatrice se rend compte que son déplacement physique modifie la projection à mesure où elle s'approche de l'écran.

Exemple de cette petite fille, qui à l'aide d'un adulte comprend qu'elle a, par le mouvement qu'elle effectue, un impact sur la projection¹⁸⁸. Sans être plus intéressée elle se trouve devant la projection. L'adulte la saisit, lui prend sa main et l'approche de l'écran. Une première fois, ce qui déclenche la projection, ne provoque pas d'effet sur l'enfant. Puis une deuxième fois, l'enfant saisit qu'une action se joue à

l'écran. Puis une troisième fois où elle ne quitte plus l'écran du regard. Entre son action et l'effet, il y a eu une intégration de la corrélation qui existe entre le fait de s'approcher de l'écran et la projection. Un lien s'est établi, celui de la continuité entre le premier et le second. Le geste permet de faire émerger une nouvelle forme, une forme dont elle ne maîtrise pas la matérialité mais qui contrôle son émergence. Il y a un contrôle sur ce que l'on vit et ce que l'on perçoit. Nous sommes dans ce que nous pourrions nommer un geste prolongé. Il existe une continuité machinique entre le faire et l'apparition des formes. Dans une aire du corps prothétique, il y a, au travers des espaces interactifs, la poursuite du mouvement qui se met en place.

Nous l'avons vu précédemment, l'œuvre *Khronos Projector* d'Alvaro Cassinelli, propose une œuvre selon les principes de *média praticable* associés à une notion kinesthésique. Il est ici possible de questionner l'interface dans ce qu'elle permet au geste. Quels types de déploiement, de mobilisation, d'interaction permet-elle ? Dans cette œuvre, une nouvelle surface intervient : une surface invisible, une a-surface. C'est une interface qui fait disparaître la profondeur en même temps qu'elle lui permet d'advenir, une profondeur qui se trouve en arrière de la projection. Activer cette profondeur permet ici un nouvel espace

¹⁸⁸ Audissergues Thomas, *Vues de ma fenêtre*, 2010

Disponible sur : < <https://vimeo.com/60902509> > (consulté juin 2018)

d'émergence de la forme. Comment interpréter cet espace d'interaction qui, associé à la notion kinesthésique, ne permet pas une visualisation « attendue » de la perception physique ?

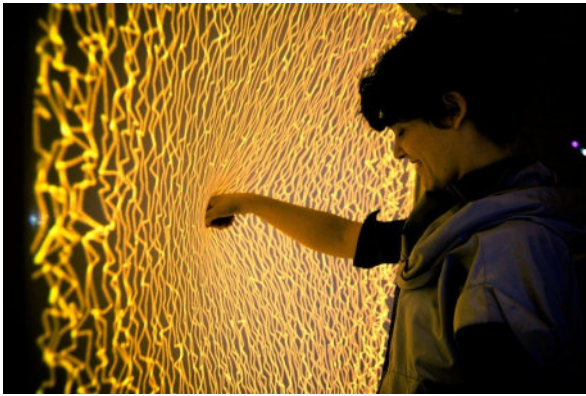


Alvaro Cassinelli, *Khronos Projector*, 2004

Cette œuvre est une installation artistique interactive permettant aux gens d'explorer le contenu de films préenregistrés d'une manière entièrement nouvelle. En touchant l'écran de projection, l'utilisateur peut envoyer des parties de l'image vers l'avant ou vers l'arrière dans le temps.

Nous sommes ici devant un geste prolongé. A mesure que le spectateur appuie sur le champ de projection, il affecte sa forme. L'espace de projection qui devrait être une transcription en 2D de forme physique ou abstraite connue sur une surface plane, mais ici l'action de la main opère sur la surface de projection, comme si on venait actionner le vide. L'action permet de modifier la surface de projection sur laquelle nous sommes en train d'exercer une pression. Cette possibilité d'interagir est en soi une nouvelle possibilité de percevoir, de faire advenir

les images, avec plus de malléabilité, *touchabilité*. Faire advenir des formes à, et sur, la surface de projection est finalement quelque chose que nous avons vu tout au long de ces dernières années avec l'émergence généralisée des écrans, des tablettes. Cependant cette possibilité de faire advenir des images sur la surface de projection des spectateurs par une *touchabilité* profonde de l'écran, maintient une physicalité à l'image. C'est encore être dans un geste, une gestuelle prothétique, ce geste amène à la visualisation d'image virtuelle, c'est bien une pression physique, ressentie par l'avant-bras que l'image immerge dans l'ensemble du corps. Nous sommes dans un régime d'activation qui place le spectateur dans une conscience accrue à sa gestuelle, non dans une situation de « passivité » à l'apparition des images.



Aaron Sherwood, *Fire Wall*, 2013
Installation interactive co-développée avec Mike Allison

Cette émergence de la forme par un dispositif tactile est aussi à l'œuvre chez Aaron Sherwood, artiste diplômé de la Interactive Technnologic Program de New York. Son dispositif *Firewall*¹⁸⁹ met le spectateur face à une surface qu'il pénètre. Il utilise la même technique que l'œuvre de *Khronos Projector*, cependant il ajoute une bande sonore à la modulation de l'image selon la préhension de la surface. La

surface plane de projection devient aussi une surface de développement sonore.

IV.4.2 Les vêtements Eli : des vêtements produits pour un public spécifique

Quel intérêt pour la lumière et les répercussions sur la surface d'interface ?

Il serait intéressant de pouvoir développer des supports lumineux embarqués : des sources lumineuses qui se greffent sur des supports de type vêtement, de pouvoir disposer d'une lumière que l'on peut incorporer à un vêtement, qui abrite un support de la lumière. Une portabilité de la lumière peut alors amplifier le rapport au corps. Les possibilités de développement de la création s'élargissent. Il y a dans un mouvement lumineux embarqué sur un vêtement, plus de potentialité. Le corps est engagé d'une manière différente, de façon plus complète, plus charnelle, plus entière. Se manifeste alors une compréhension de la corporéité, dans son ensemble. C'est l'ensemble du corps du spectateur qui est requis dans cette expérimentation.

189 Sherwood Aaron, *Firewall*, 2013

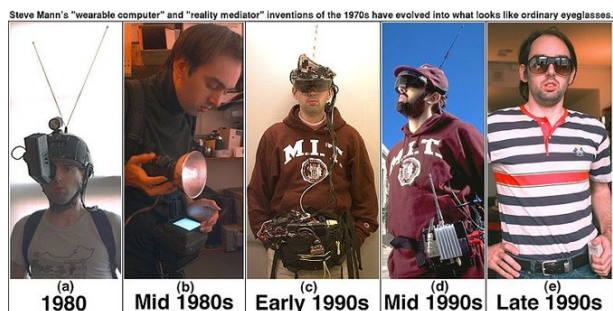
Disponible sur : < aaron-sherwood.com/works/firewall/ > (consulté 16 juin 2018)

L'œuvre *Jacket of Pockets* (1993) de Vito Acconci sert de référence dans l'élaboration des vêtements créés sur mesure des participant-e-s du Projet Eli. Le fait d'avoir un vêtement avec des poches transparentes permet de collecter toutes formes d'information et de les rendre apparentes. Lorsque l'on glane des objets, on peut les mettre dans une de ces poches et ils deviennent une extension radicale de celui qui le porte. Dans les vêtements qui découlent de la pratique du dispositif Eli, nous avons cette volonté de glaner des informations involontairement émises par le participant mais qui constituent pour autant le substrat de son expérience. Chaque mouvement, parfois difficile à produire pour ce public est une source d'information qu'il ne faut pas louper lorsqu'elle se produit. Pour cela, avoir un vêtement qui pourrait couvrir une large partie du corps de lumière serait une possibilité de générer un résultat à l'écran, même pour un-e participant-e-s ayant de véritables difficultés kinesthésiques.



Vito Acconci, *Jacket of pockets*, 1993

Exposé à la Biennale de Florence en 1993, cette veste est fonctionnelle et permet de voir les objets du quotidien dans des poches transparentes



Steve Mann, technologie portable, 1980-2000

Evolution du *EyeTap Digital Eye Glass*, caméra portable de sa conception.

Le travail de Steve Mann sur la portativité des nouvelles technologies est l'un des plus importants car il est certainement le plus ancien chercheur de ce domaine. Il explore les frontières de la portabilité technologique depuis les années 1980. Il est le premier à avoir amorcé la notion de *la portabilité des éléments informatiques*¹⁹⁰. Nous pouvons observer une

évolution de sa technologie qu'il développe à la fois de manière opérationnelle et interactionnelle.

190* *wearable computing - wearable technology*

« Plus précisément, il s'agit d'un dispositif qui se trouve toujours sur ce dernier, et avec lequel l'utilisateur peut toujours effectuer des commandes et exécuter un l'ensemble des commandes entrées, et qu'il peut effectuer lorsqu'il marche ou effectue d'autres activités.¹⁹¹ »

Toujours dans le cadre de la création de vêtements orientée pour des personnes ayant des besoins spécifiques avec cette volonté d'offrir de l'assurance et de nouvelles capacités à agir aux participant·e·s, le travail effectué par Windy Scheier¹⁹² est intéressant. Cette mère d'un enfant atteint de dystrophie musculaire, crée un jean adapté. Ce simple vêtement, fait sur mesure, en fonction des besoins de son fils, apporte la preuve qu'elle développe des *vêtements adaptés*¹⁹³. Des vêtements construits pour des personnes avec des besoins médicaux et thérapeutiques spécifiques (personnes ayant des difficultés à se vêtir). Cependant, les vêtements ne sont jamais orientés vers des projets créatifs, si ce n'est pour le projet *Eyes Writer* vu précédemment. Or ce que l'on porte permet aussi d'accéder à « *enclotches cognition* ». Il y a convergence de deux points : la symbolique du vêtement et l'expérience physique de porter ce vêtement. Et ces deux points ont des corrélations directes avec ce que l'on pense de soi. Les vêtements du projet Eli ont pour objectif d'ouvrir de nouvelles habilités/habilités, pour les participant·e·s dans leur capacité à expérimenter le dispositif.

IV.4.2.a Le croquis du Vêtement Eli

Le travail mené avec le *Projet Eli* est un travail de collecte, un travail qui s'intéresse aux petits riens que les participants produisent avec les sources lumineuses, aux petits gestes, aux formes simples et timides qui peuvent être complètement constitutives, aux formes exacerbées qui se recroquevillent petit à petit. Le vêtement que nous avons conçu à la suite des ateliers est construit pour ce public spécifique. l'expérience pose bien des questions.

191 Mann Steve, site web de l'artiste.

Disponible sur : < wearcomp.org/wearcompdef.html > (consulté juin 2019)

192 Scheier Mindy, « How adaptive clothing empowers people with disabilities », in *conférence TED*, 2017

Disponible sur :

< ted.com/talks/mindy_scheier_how_adaptive_clothing_empowers_people_with_disabilities/up-next >

(consulté janv 2018)

193 **adaptative clothing*

Avoir une source lumineuse portable permet-elle aux participant·e·s de s'investir plus entièrement dans le dispositif d'écran ? Le fait de porter de la lumière sur son corps, au lieu de l'avoir au bout de sa main, favorise-t-il le fait de s'investir plus physiquement dans l'expérience proposée ?



Croquis préparatoire pour vêtement lumineux et connectés

Le projet de *vêtement ELi* est une continuité du projet d'expression au travers d'un mouvement lumineux. Mais c'est aussi une manière de venir récupérer, compiler des formes laissées au hasard, à l'abandon. Il s'agit de formes résiduelles d'un type d'activité humaine. Dans ce comportement, il y a une valorisation du rien comme une part de la matière. Même si nous avons l'impression qu'une personne ne produit rien, de fait elle est productrice de formes. Elle est un élément participatif de la création. Un vêtement portatif n'est autre qu'une possibilité de recueillir ce rien laissé au hasard.

IV.4.2.b La réalisation : Une forme portative du projet : kinesthésique et mobile



Expérimentation vêtements lumineux

Les sources lumineuses portatives permettent la visualisation de l'amplification du mouvement.

C'est aussi une continuité (du projet) puisque cela complexifie le dispositif et le rend global : prendre l'ensemble des parties du corps au lieu de n'avoir qu'une partie localisée via la lumière. Avoir une lumière sur l'ensemble du corps permet un impact kinesthésique plus dense, plus ample, de la même manière que les mouvements générés sont les prolongements

des effets. Là où les mouvements étaient générés par les lumières, localisés sur les mains ou des endroits spécifique du corps humain, il y a ici une forme amplifiée du mouvement. Il peut permettre une forme de développement d'un hyper mouvement, l'accès à une forme

de réalité augmentée, un espace numérique qui est rendu dynamique, auquel le sujet peut prendre part pour le modifier. Ce n'est pas uniquement un espace dans lequel le sujet n'est pas maître de ce qu'il y réalise mais aussi un espace dans lequel il peut se déployer. Nous pouvons évoquer ici les paysages réalisés par Luc Courchesne. Dans ces espaces de travail, le spectateur peut venir réaliser des formes, faire prendre vie à des espaces.



Vêtement lumineux
circuit Lilypad, led, fil de cuivre

Il existe de fait une matérialité dans la représentation alors que ces espaces ne sont absolument pas réels. Le spectateur accède à une forme visuelle de son propre corps. Il accède à une visualisation de ses mouvements, à la visualisation des capacités de ses mouvements.

IV.4.3 L'apport des nouvelles technologies : naissance d'une anthropotechnologie du geste

Un geste post-humain geste prolongé : réel - virtuel

Dans le *Projet ELi*, nous sommes dans un geste prolongé sur une forme virtuelle. Nous sommes face à un spectateur qui reste acteur en présence de son expérience. Le corps reste le support de l'expérience et c'est de manière secondaire qu'il actionne un dispositif virtuel. Il y a une imbrication dans les expériences. Pratiquer des dispositifs interactifs avec des personnes en situation d'empêchement suppose que l'on mesure l'impact que cela peut générer sur elles, ce qui peut changer entièrement son rapport à l'environnement.

Louis Bec définit ainsi les post-gestes : "Le geste d'interconnecter du vivant à des dispositifs interactifs a entraîné le corps à devenir l'une des composantes de la machine."¹⁹⁴

194 Bec Louis, « Postface : Les gestes », in Vilém Flusser *Les gestes*, Al Dante, 1999, p. 343

« Le geste d'incorporer des "parts du vivant" dans les réseaux de communication, vise à enchâsser de la matière vivante au cœur d'agencements technologiques complexes, afin d'utiliser ses propriétés métaboliques, biochimiques et électriques » « Tous ces gestes ont une fonction biomimétique. Ils visent à mieux comprendre le vivant en le dédoublant, en le multipliant, en le refabriquant. Ils se donnent pour tâche l'élargissement de ce vivant et de sa taxonomie jusqu'aux limites d'un presque vivant biotechnologique. Ils effacent progressivement ses frontières spécifiques et l'intègrent de plus en plus dans un univers technologisé et autonomisé qui le concentre et l'expande à la fois.¹⁹⁵ »

Quel bilan tirer de ces expériences ?

Quel apport pour les artistes ? De cette façon, le passage par une surface technologique permet au sujet de se développer dans un environnement qu'il ressentait comme hostile. Il peut s'y développer et s'y insérer. Il en retire un bien-être et par-là un support pour pouvoir atteindre des espaces cognitifs et perceptifs encore inattendus. Les activités artistiques permettent d'explorer des espaces inédits pour ces publics. Parfois elles ne sont uniquement interactives, mais immersives. Ces deux notions apportent alors une réponse au caractère inventif. Le geste se génère au sein d'une œuvre interactive. Il est associé à la technologie. Son immersion le rend indissociable de son lieu d'émergence. Ce geste devient donc un geste post-humain, un geste qui est généré, mû par une stratégie kinanthropologique nouvelle. Le corps de l'homme ne se différencie pas de son espace social et technologique d'émergence. Aussi, un environnement qui deviendrait de moins en moins poreux et permettrait un accès plus grand à d'autres supports de réflexion peut peut-être permettre une émergence plus forte de nouvelles gestuelles, avec un corps aux possibilités amplifiées ? L'appropriation des dispositifs interactifs comme le dispositif ELI par des personnes autistes et moins spécifiquement des dispositifs artistiques utilisés par des personnes en situation d'empêchement, ouvrent à de nouveaux espaces d'échange et d'actions. Il s'agit d'espaces hybridés et métissés, où l'on trouve un décroisement des disciplines et l'élaboration de nouvelles grilles de lecture. Dans cette nouvelle étape, il y a

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 345

une complémentarité des disciplines et un décloisonnement des pratiques. Les dispositifs artistiques, associés à des recherches sur le vivant, via des relations entretenues avec les sciences cognitives ou celles de la communication, permettent de mettre en valeur de nouveaux espaces de dialogue. Et « ainsi les dispositifs interactifs ont mis en lumière une nouvelle place du vivant dans l'art¹⁹⁶ » comme dit Vilèm Flusser.

Nous avons constaté deux types de comportements dans l'utilisation du vêtement lumineux : l'adopter ou pas, la première est celle de personne n'ayant pas souhaité porter la lumière. Les raisons peuvent être multiples : effroi devant ce vêtement, difficulté à l'enfiler et de se détacher de sa sollicitation visuelle. Mais pour les participant·e·s qui ont pu s'emparer du vêtement, le porter, l'utilisation en a été très significative. La surface lumineuse couverte par le vêtement est plus grande que celle d'une simple source lumineuse, ce qui permet de couvrir une surface plus importante à l'écran. Nous avons pu observer que les participant·e·s couvrent avec plus de facilité et d'amplitude la surface de l'écran. Il émerge dans cette pratique d'atelier et du développement des outils techniques associés un nouveau paradigme, celui d'une forme hybride où l'individu n'est plus dissociable de l'aspect technologique : on peut parler d'anthropotechnologie. Penser l'anthropotechnologie, c'est penser un être humain qui trouve un support aussi bien physiologique, psychologique, et cognitif avec l'usage des TIC.

Cette notion fait percevoir un nouveau type d'être humain qui passe de l'empêchement à agir à une forme d'augmentation de ces capacités proprioceptives au travers de l'atelier au travers d'une « prédisposition technologique » qui incite le spectateur à être acteur de sa propre expérience.

196 *Ibid.*, p. 348

Faire place à la déficience au sein de la normalité

« L'intégration des handicaps à la normalité doit se faire en intégrant la normalité aux handicaps¹⁹⁷ »

Louis Bec

Partant de cette formule de L. Bec, nous sommes soucieux·se de voir comment faire place à la déficience au sein de la normalité. Après avoir saisi l'aspect entremêlé de l'art avec la science d'à la vie sociale au sein de ces dispositifs, nous pouvons observer la nécessité d'affronter notre contemporanéité, au travers d'une prise en main des outils qui nous font face et qui peuvent résoudre une partie de nos problématiques. Penser une personne en situation d'empêchement et imaginer des formes, des technologies appropriées, c'est être dans un souci d'inclusion de la déficience au monde dit de la normalité. Cette anthropotechnologie comme le définit Louis Bec nécessite une intégration du normal au déficient et du déficient à la normalité. Une perception déficiente est à envisager dans la mesure où elle permet des ajustements spécifiques et, par-là, de proposer d'être un·e spectateur·rice évolutif·ve. Un·e spectateur·rice dit neurotypique cependant qui pourrait bénéficier de cet apport de la personne considérée comme déficiente. Cependant, la prise en charge de ces publics passe par notre capacité à établir des liens entre les différents systèmes de perception, une manière de faire des mondes¹⁹⁸, afin que ceux-ci deviennent vertueux.

Le *Projet ELi* permet de traverser une interface interactive qui devient un espace ludique et par-là attire l'attention des participant·e·s. Comme le dit le pédopsychiatre Donald Woods Winnicott : « le jeu permet de créer des *espaces transitionnels*, qui témoignent aussi de l'impact de l'environnement sur le développement de l'enfant¹⁹⁹ ». L'aspect « jouable » qui a été proposé par J-L. Boissier pour qualifier le rapport potentiel et effectif que le public entretient avec les dispositifs artistiques peut être retranscrit par le terme de *ludification*. Le terme est très employé pour définir les impacts dans la participation d'un dispositif technique – notamment dans le domaine des jeux vidéo et de la réalité virtuelle. Ce point

197 Bec Louis, op.cit.

198 Goodman Nelson, *Manière de faire des mondes*, Gallimard, 1978

199 Winnicott Donald Woods. *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Gallimard, 1975

sera questionné plus longuement dans les projets plastiques qui seront évoqués ultérieurement.

Premiers constats

Lors de cette première partie, nous venons de décrire les bases sur lesquelles cette recherche-crédation en arts plastiques s'appuie. Chacun de ces points de la méthodologie que nous avons référencés dans le *projet ELi* forme le substrat théorique duquel chacun des objets plastiques s'est inspiré, qu'il s'agisse de l'héritage des technologies interactives auprès de l'histoire des arts électroniques comme la vidéo ou la musique expérimentale. Cette première partie a permis de délimiter un contexte à partir duquel se détermine une recherche-crédation entre un artiste, un territoire et sa population sociale. Elle a permis de faire un recensement, des diverses typologies d'interactivité qui existent actuellement. Cette typologie, qui ne saurait être exhaustive, permet de placer un cadre dans lequel l'artiste déploie un canevas technique et créatif, un support à partir duquel il peut développer des fictions par ses œuvres, un canevas dans lequel il va pouvoir mettre en jeu la jouabilité et praticabilité de son média avec le public reçu. Enfin, il s'est agi dans cette partie de venir progressivement définir la position de chaque élément au sein d'une œuvre d'art interactive. On a vu la plasticité du dispositif mis en place par un artiste, et l'émergence de son expérience, avec une place donnée au spectateur de plus en plus expérimental.

Au final, il en ressort que c'est l'apparition au sein des œuvres d'art d'une praticabilité des dispositifs, que les artistes prennent en main. Ils-elles mettent de plus en plus l'expérience du spectateur-trice au centre de leur recherche et de leur réalisation. Les artistes sont les « passeurs-ses » qui font le lien entre rechercher et public empêché. L'art s'accrole à l'expérience du spectateur et les technologies de l'interactivité en permettent la fusion. Les œuvres sont extraites de leur statut immuable de chose destinée à la contemplation pour prendre la forme de surface praticable.

Les artistes s'emparent de ces notions de praticabilité et proposent des œuvres qui s'extirpent du gadget électronique esthétique pour amener vers de nouveaux paradigmes qui engagent des questionnements pour le corps. L'art vit bien dans une de ces périodes où

les médiums contemporains, ici électroniques, renouvellent profondément l'expérience et élargissent considérablement ce qui était le champ de l'art. C'est à cet endroit que certains artistes sont sur une ligne de crête où l'exploration est contingente de la création et où l'expérimentation des œuvres rejoint le temps de la création. L'artiste explore des nouveaux espaces de monstration inexprimés auparavant. En s'intéressant à ces nouveaux espaces qui recommandent la participation, ils se retrouvent devant l'émergence de nouveaux questionnements liés à leur public. En partant à la rencontre de son médium, le concepteur part à la rencontre de son public, c'est la mise en place d'un processus de perception multimodale, avec pour objectif d'« associer le spectateur à l'élaboration de l'œuvre²⁰⁰ ».

Les œuvres d'art interactives sont rarement l'aboutissement d'un travail individuel. Elles sont souvent le fait de regroupements, de collectifs d'artistes. Il arrive que ces artistes se rencontrent pour développer un projet artistique, monter des œuvres, ou sinon collaborent depuis des plateformes éloignées et font émerger ce que l'on appelle des communautés, des groupes, des regroupements de personnes en fonction de leurs intérêts. Nous avons ici une approche de l'art souvent issue d'un désir collectif de partage, et de mise en commun des informations. Le développement des plateformes comme *processing* (utilisé dans le *Projet ELi*) ou *arduino* (utilisé dans l'œuvre *1000 vues de ma fenêtre*), deux logiciels de programmation, permettent la réalisation d'œuvres d'art interactives et génératives, issues d'une communauté dite « libre ». L'usage de ces technologies comporte intrinsèquement une dimension variable politique, celle de la redistribution du savoir. L'artiste qui utilise les technologies de l'information et de la communication (TIC) suit les mêmes aspects de développement d'une œuvre d'art que celles sollicités lorsque l'on réfléchit le *design thinking*. L'artiste met en place un dispositif qui s'appuie sur un public pour être pratiqué. Cependant ce n'est pas tant sur la forme que sur le fond que le clivage se joue avec le *design thinking*. Là où il y a pour objectif de produire de la fonction dans le design, un artiste garde pour ambition de créer un espace de fiction. En gardant cette ligne de fonctionnement celui-celle-ci a pour objectif de promouvoir des éléments gratuits, non monétisables.

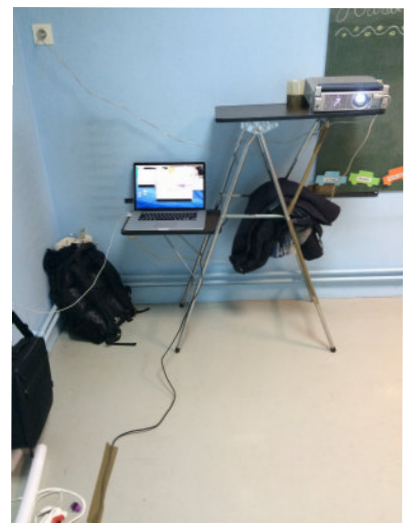
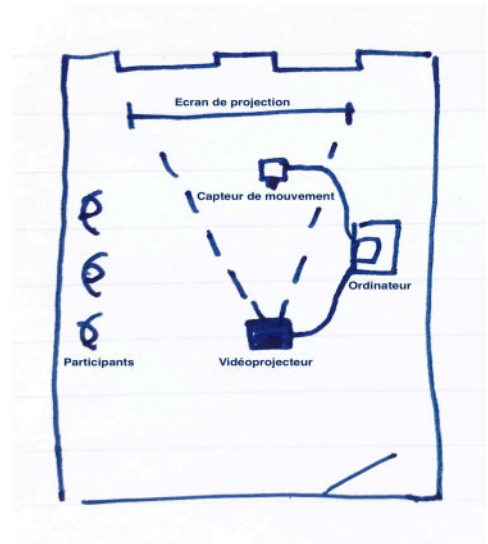
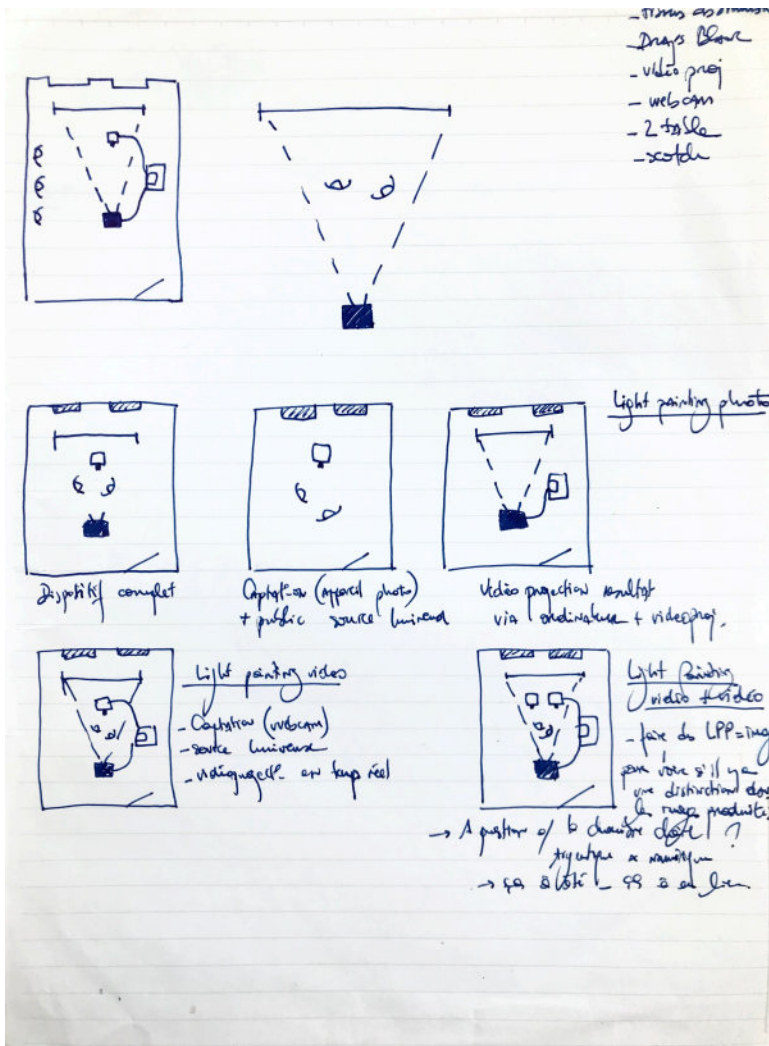
200 Couchot E., *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, op. cit., p. 25

PROJET ELi - 2016 - 2019

Projet d'écriture Lumineuse Interactive pratiqué avec des enfants autistes entre 2016 et 2019

Plan d'installation du dispositif ELi

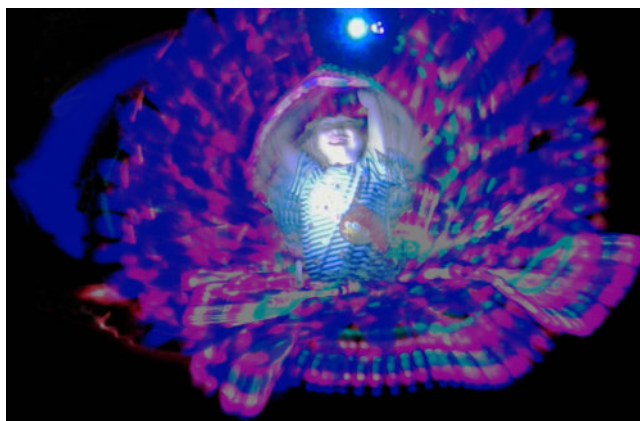
Matériaux : Ecran, VidéoProjecteur, WebCam, Logiciel Processing



**Documentation des ateliers
Hôpital Bichat
2016-2018, Paris**



Interaction avec la source lumineuse et avec la vidéoprojection



Compréhension de l'ampleur du mouvement permis par la visualisation de source lumineuse à l'écran



Les sources lumineuses portatives permettent la visualisation de l'amplification du mouvement.

VETEMENT LUMINEUX INTERACTIF



Croquis préparatoire pour vêtement lumineux et connectés

Tee-shirt lumineux
Matériaux : Lilipad, LED, Batterie



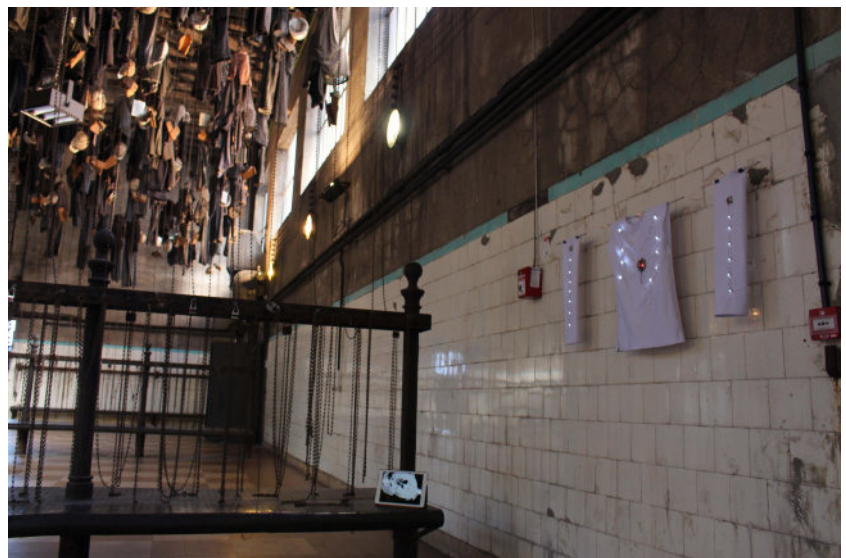
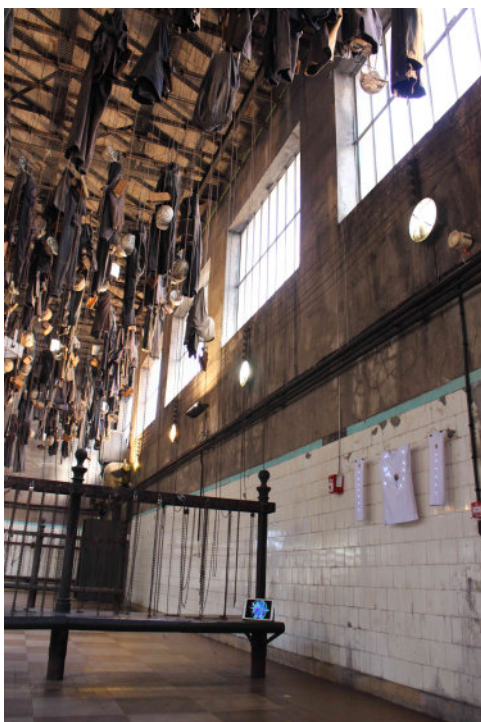
EXPOSITIONS DU PROJET ELI



Photographies de documentation de l'exposition du projet ELi au Festival EXIT
MAC de Créteil, 2016

Lors de la Journée d'Etude : Geste
Technique et Mnémotechnique

*Exposition Musée de la Mine, Saint-
Etienne, 2016*



PARTIE 2

Les dispositifs et les publics empêchés

« Quand on transforme et améliore un outil, c'est le schéma corporel tout entier qui fait reculer ses limites, se dilate, se libère »

Gilbert Simondon¹

À la suite du *Projet ELi* et avant de présenter le *Projet MigrantMap* ainsi que *Projet Murmures*, il est important de questionner plus précisément la notion de dispositif. D'où provient ce terme et quelles acceptions il recouvre ? Que recouvre le terme de « public empêché » ? Mais aussi ce qu'il explore sur le plan interactif et créatif, afin de voir quel lien peut s'établir entre les œuvres d'art utilisant les dispositifs techniques et sollicitant les publics empêchés ?

Cette deuxième partie s'attachera à montrer le lien qui existe entre les dispositifs techniques mis en place dans le cadre d'œuvres d'art et ce qu'ils questionnent sur l'expérience de spectateur-rice et sa représentation. Notamment à travers une œuvre comme *Die Reise* de Michael Klier qui questionne la surveillance automatisée ou les prises de vues aériennes de prison que Josh Begley compile tel un témoignage montrant des formes systémiques de l'enfermement. Il sera donc question du lien qu'entretiennent les œuvres d'art et les *publics empêchés*, mais en commençant par observer quel public, groupe social, communauté peuvent-être identifiés comme publics empêchés ?

Nous observerons dans un deuxième chapitre comment les corps empêchés au travers de divers groupes sociaux, ont été cachés et enfermés comme la folie, au travers de l'hystérie, à l'intérieur des hôpitaux et sous l'époque de Jean-Martin Charcot², au sein de l'hôpital de la Salpêtrière. C'est lui qui a régi un hôpital comme une petite société, puis au travers de l'étude des léproseries des établissements relégués constamment à l'extérieur de la cité, loin du visible. Nous verrons comment des arguments d'hygiène public sont devenus des systèmes de contrôle des corps par une mise à l'écart délibéré.

Nous nous demandons alors si la condition d'empêchement d'un individu dépend de sa

1 Simondon Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1989, p. 114

2 * Charcot Jean-Martin : neurologue français et professeur d'anatomie pathologique

condition intrinsèque, ou si est-elle liée à son développement et/ou aux conditions extérieures d'enfermement, de cloisonnement, d'éloignement de ces groupes. Renforce-t-elle une forme d'invisibilisation et d'écartement du groupe social majoritaire ? N'y a-t-il pas en jeu des dynamiques de pouvoir quant à l'utilisation de l'espace social du groupe majoritaire, reléguant à l'espace de la périphérie les publics empêchés ?

Et dans une troisième partie nous chercherons à clarifier comment les nouveaux médias peuvent permettre aux artistes d'ouvrir des espaces précédemment clos, ce qui vient bousculer les notions de corps empêchés et de corps performants. Enfin, nous verrons, ce que la notion d'interaction fait jouer entre l'artiste et ce public et ce qui dans un mouvement d'influence réciproque sollicite l'artiste.

I. Le dispositif dans un contexte d'œuvre d'art

Pour amorcer la question du dispositif, je m'appuierai sur diverses lectures majeures dans le champ de la réflexion sur les technologies mais qui sont toujours très actuelles : Michel Foucault au travers de l'ouvrage « *Surveiller et Punir*³ » ainsi que Giorgio Agamben et son texte « *Qu'est-ce qu'un dispositif*⁴ », ainsi que le texte d'Anne-Marie Duguet « *Dispositif*⁵ ».

Chacun d'eux permet de donner un cadre à cette notion, très employée dans le champ des arts-plastiques, lorsque ceux-ci utilisent les technologies de l'information et de la communication (TIC) et que s'établit un lien entre l'ingénierie et les Beaux-Arts. Chacun d'entre eux a fait avancer notre réflexion sur la notion de dispositif comme système. M. Foucault avec la portée politique et le lien à la surveillance que génère le dispositif, G. Agamben dans une analyse plus sémantique et philosophique, tandis qu'A-M. Duguet replace le spectateur d'une œuvre d'art technologique au centre de questions sur le dispositif dans l'art contemporain.

Le dispositif est un terme recouvrant trois points distincts. Premièrement, le fait d'être un ensemble hétérogène, un réseau qui s'établit entre différents éléments. Deuxièmement, une fonction stratégique concrète qui s'inscrit toujours dans une relation de pouvoir. Et enfin un croisement des relations de pouvoir et de savoir.

I.1 Qu'est-ce qu'un dispositif ?

Lorsqu'il s'agit de définir le dispositif il est nécessaire d'amorcer quelques points que nous développerons ci-dessous : *gouvernance*, *vision panoptique*, *profanation*. Le terme de dispositif recouvre la notion de gouvernance sur laquelle plusieurs auteurs nous proposent

3 Foucault Michel, *Surveiller et Punir*, Gallimard, 1975

4 Agamben Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Rivages, 2007

5 Duguet Anne-Marie, « *Dispositif* », in *Revue Communications* n°48, 1988

d'être vigilant. Dans cette circonspection à l'égard du dispositif, il nous est possible d'envisager la *dégradation* du dispositif afin de l'en détourner et de se le réapproprier. Enfin l'une des grandes notions que nous questionnerons est celle de la vision panoptique en tant que dispositif ultime de contrôle. Ce dernier point est très repris par les artistes puisqu'il engage une discussion sur l'utilisation des technologies.

I.1.1 *Oikonomia* : les usages des outils de gouvernance, être et devenir vigilant

Dans son étude sur le dispositif G. Agamben, remonte à la terminologie latine du dispositif, et plus antérieurement grec. Le terme provient du mot *oikonomia*, ce qui signifie « la fracture qui sépare et réunit Dieu : l'être et la praxis, la nature et l'opération par laquelle il administre et gouverne le monde⁶ ». En ce sens, le terme de dispositif recèle à son origine, une haute fonction sociale. Par sa forme, il exerce une gouvernance des hommes et une organisation du corps social. De là, nous notons l'insertion permanente des dispositifs de contrôle dans tous les lieux de notre vie quotidienne, qui semblent mettre le sujet sous état de surveillance de manière constante. Il semble que le dispositif devient l'élément qui désunit l'humanité à jamais, mais qui la travaille en son *milieu*. Et c'est à partir de cette charge théologique que le terme latin *dispositivo* se constitue. Le dispositif s'enracine conjointement à notre manière d'appartenir au monde, d'être en interaction avec celui-ci, d'en faire partie et de s'y développer. Nous nous constituons autour et avec des dispositifs. Plus aucun moment de nos vies contemporaines ne sont déterminés hors le dispositif, ceux-ci sont constitutifs de notre « vie moderne », tout comme ils prennent racine dans le processus d'humanisation.

« Le terme de dispositif nomme ce en quoi et ce par quoi se réalise une pure activité de gouvernement sans le moindre fondement dans l'être. C'est pourquoi les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leur sujet.⁷ »

⁶ Agamben G., *op. cit.*, p. 29

⁷ Agamben Giorgio, « Théorie des dispositifs », in *Po&sie*, 2006, p. 27

Réfléchir sur le dispositif c'est prendre conscience de son omniprésence, de son insertion dans chacune des étapes de l'existence. G. Agamben 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*⁸ ». À chaque instant de nos pérégrinations des informations sont recueillies, avec ou sans notre consentement : GPS, images, data, etc. Giorgio Agamben interpelle à être vigilant quant à cette omniprésence de l'enregistrement des données en tout lieu et en tout temps de notre vie.

Dans quelle mesure ces dispositifs de collecte de données non consentis peuvent-ils créer un trouble dans l'organisation sociale ? Pour exemple, l'application de fitness *Strava*⁹ cartographie les itinéraires de course de tous leurs utilisateurs dans le monde. Cette application a enregistré les parcours de militaires états-uniens (en fonction) situés dans des bases militaires confidentielles, et sont devenus accessibles sur l'application. Ici le non-contrôle conscient d'une donnée personnelle conduit à un dommage collatéral inattendu. La multiplicité toujours croissante des dispositifs qui innervent notre quotidien pose nombre de questions. Le dispositif peut-il être un outil qui asservit le sujet humain au moment où celui-ci lui confère une utilité ? Les dispositifs techniques n'ont-ils comme seule orientation que l'asservissement des individus ? Existe-t-il des possibilités, des techniques, des stratagèmes pour se réappropriier ces questions et ces informations que nous négligeons ? Après cette brève observation, comment pouvons-nous définir le sujet comme réactif à cette domination ? À quelle distance devons-nous mettre les dispositifs pour les critiquer au mieux ? Une méthodologie de contournement permettra-t-elle d'explorer cette notion d'asservissement ? Une prise en compte de cette notion permettra-t-elle de réfléchir au dispositif sur ses possibilités émancipatrices ?

8 *Ibid.*, p. 30

9 Hern Alex, « Fitness tracking app Strava gives away location of secret US army bases », in *The Guardian*, Janv 2018

Disponible sur : < [theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases](https://www.theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases) > (consulté en janvier 2019)

Les formules de l'asservissement au dispositif de contrôle

Le dispositif implique en soi une forme de soumission du sujet à la technique, une dépendance technologique. Cette dépendance peut être contournée, si le sujet se positionne, s'il se place en contraste avec son milieu, en dehors de l'unique position que le dispositif lui assigne. Le sujet humain est pris dans une relation circulaire avec le dispositif. Réagissant à l'état du milieu dans lequel il évolue, il doit pouvoir réintroduire du *je* dans cet asservissement. Il doit pouvoir reprendre possession du dispositif. L'usage du dispositif ne doit pas diriger le sujet, mais doit pouvoir négocier entre un *état de nature*, et l'*opération qui administre*. Ce maillage techno-politique qui entoure l'individu et sa réappropriation par les usagers se retrouve dans le Projet MigrantMap et le Projet Murmures.

I.1.2 Profaner les dispositifs

Dans cette démarche de réappropriation du dispositif par l'individu, pour en redéfinir le contour, nous devons avoir affaire à un sujet conscient, réactif et mobilisé. Un sujet conscient de son *être au monde*, de son appartenance à un système ordonné dans lequel il intervient, un sujet qui se mobilise pour prendre part au moyen de monstration, d'apparition du monde, au travers de ces outils techniques. Dans cette démarche de remise en question de son environnement structuré, G. Agamben cite le Juriste Trébatius qui dit « est profane ce qui se trouve restitué à l'usage et à la propriété des hommes ». En substance, il décrit ce phénomène comme une réappropriation du dispositif par le sujet humain qui devient pour G. Agamben : « le contre dispositif qui restitue à l'usage commun ce que le sacrifice avait séparé et divisé ». En profanant le dispositif le sujet mortel se réapproprie ce de quoi il a été ontologiquement séparé.

Comment *profaner* des dispositifs ? Comment rendre pratique un précepte un peu théorique et religieux dans une pratique quotidienne et des usages contemporains ? Ce questionnement sur la praticabilité du dispositif (notamment vu dans la partie 1 : au travers du *Projet ELi*) demande dès lors de réfléchir sur son accessibilité. Autre question sous-jacente : comment l'art devient-il partie intégrante de cette réflexion ?

I.1.3 Quel contre dispositif comme stratégie du sabotage technologique ?

Cette « stratégie de la profanation » permet de s'approprier les dispositifs. Une maîtrise des œuvres d'art par l'intérieur, via leur technique constitue alors une façon de ne pas introduire de rupture dans la possibilité de faire, de produire et de transmettre, une nouvelle manière de produire et de développer des formes et de façon émergente. Sous forme de « communauté » anglo-saxonne, des individus se regroupent afin de se réapproprier leurs outils du quotidien et contribuent à développer une communauté de l'open source par la création de logiciels, ou de leur usage rétribué via des plateformes de partage, de librairies. Cela amène le créateur à se questionner sur la nature de ces outils. Le créateur n'est qu'un maillon et retransmet ce qu'il a glané. Il semble alors que se dessine une optique vertueuse, là où il n'y avait jusqu'alors que dépendance. Dans le *Projet ELi*, comme dans l'œuvre *1000 Vues de ma fenêtre*, je me suis servi de logiciels déjà existants et de librairies accessibles.

I.2 Un proto-spectateur face à un dispositif

I.2.1 La querelle du dispositif : Raymond Bellour

Le cinéma est un lieu où de nombreux spectateurs se retrouvent face à un dispositif technique. C'est le dispositif par excellence de la fonction magique d'illusion de la réalité. Un espace où la vision est orientée et sa capacité à voir est mise à la disposition du dispositif de monstration. Mais le spectateur est-il donné à voir et par quel moyen technique ? Raymond Bellour se questionne sur le spectateur qui laisse guider sa vision par celle d'un réalisateur qui cadre, oriente, montre, puis au montage montre une forme de la réalité. Le dispositif du cinéma est un lieu qui comprend une histoire dans son mode de monstration. Une évolution « transhistorique » d'un corps à corps entre un spectateur et ce dispositif.

Le pouvoir de ce dispositif de monstration du réel permet de faire apparaître des images en mouvement qui s'impriment sur une surface plane. De la première projection – *Arrivée en Gare du train à la Ciotat*, le 28 décembre 1895 – la légende retient qu'elle effraya le spectateur et que plusieurs personnes s'enfuirent de la salle de peur que le train ne les

écrase. Raymond Bellour relate le commentaire d'un spectateur de cette première expérience mondiale : « cette transposition de la vie, ce transfert d'être, allant et venant, respirant, si je puis dire, sur la toile, comme dans la rue [...] C'est la réalité même¹⁰ ». Le corps du spectateur est porté par l'action qui se déroule à l'écran, dans un mouvement circulaire qui va du spectateur au dispositif, et qui fait apparaître une réalité magique, une illusion de réalité par cette succession d'images en mouvement. Une opération simple qui est « d'entrer, de s'asseoir en toute commodité » et qui bouleverse l'individu entièrement par « le sentiment de réalité qui s'empare du spectateur et le domine entièrement.¹¹ ». Le spectateur devient un proto-spectateur face à un dispositif magique.

Il est intéressant de voir que ce dispositif ne meurt pas dans le temps : la séance, la salle, l'écran, le noir, le silence et les spectateurs rassemblés dans un espace. Le cinéma est le premier endroit où le spectateur sera en communion avec un récit, aura un sentiment d'empathie et de relation avec les personnages et le récit. Est-ce que l'expérience vécue par le spectateur dans une salle de cinéma peut-être interprétée comme un moment qu'il vit entièrement ? Où réussit-il à distinguer le champ du réel dans lequel il se trouve du champ de la fiction dans lequel il est plongé ?

Cette imbrication entre du réel dans le virtuel au sein d'une œuvre d'art est ce qui se passe régulièrement au cinéma, quand, par exemple, l'acteur se retourne vers le spectateur et lui adresse un regard. Ce *regard caméra* est ce moment où l'on est extrait de la fiction puisque le réalisateur, par la voix de son acteur, s'adresse directement à nous et par-là nous inclut dans l'œuvre. Cette insertion est une double narration, une narration imbriquée.

L'ouverture de la vidéo à d'autres espaces d'exposition : l'Expanded Cinema

Les années soixante-dix ont vu apparaître une diversité de manières de faire des films, d'utiliser les nouvelles technologies et de les exposer. Le cinéma a ouvert à de nouvelles narrations et le mouvement *Expanded Cinema* a ouvert le dispositif dans sa manière de faire des images et de les exposer. Le théoricien des arts et médias qui publie le livre *Expanded*

10 Bellour Raymond, *La querelle du dispositif*, POL, 2012

Propos recueilli du Poète mexicain : Luis Gonzaga Urbina, dans la Poste du 30 décembre 1895

11 *Ibid.*

Cinema (1970), est le premier à considérer la vidéo comme une forme artistique à part entière, ce qui permettra d'amorcer la voie pour les arts interdisciplinaires (art-technologie-multimédia).

Dans cette perspective l'artiste Jeffrey Shaw et la théoricienne A-M. Duguet publient : *From Expanded Cinema to Virtual Reality*¹². Pour J. Shaw la technologie l'incite à reformuler des approches déjà à l'œuvre dans les performances, les environnements et les installations qu'il a réalisés dans le contexte du foisonnement d'expérimentations des années soixante et soixante-dix.

« S'y manifestent quelques-uns des principaux changements de paradigmes de l'art actuel, en particulier l'affirmation d'un intérêt pour le dispositif, les différentes modalités d'implication du spectateur, une autre conception de la pratique artistique comme activité critique et investigation.[...] Il s'agit d'initier des processus, de créer les conditions d'une expérience¹³ »

Les conditions d'une nouvelle expérience artistique est partagée par différents artistes durant cette période, une façon d'expérimenter les images sous différents formats et où la représentation trouve de plus en plus d'incarnation dans des formes mobiles. Nous sommes face à un dispositif technique qui rencontre le corps du participant. Comme le dit G. Agamben : l'œuvre d'art qui utilise un dispositif technique doit être « un corps à corps » entre le vivant et le dispositif, un espace dans lequel le sujet se définit, par son expérimentation d'un agencement technique. Ce terme de corps à corps entre un corps technique et un corps spectateur est aussi ce que R. Bellour décrit lors de son développement sur le panorama, il évoque l'émergence du panorama, de l'aspect haptique de l'image, la capacité à montrer des contrées lointaines, des éléments qui paraissent éloignés géographiquement : à la manière des frères Lumière lorsque ceux-ci rapportaient

12 Duguet Anne-Marie, « Jeffrey Shaw : From Expanded Cinema to Virtual Reality », in *Artifice 4 langages en perspective*, 1996

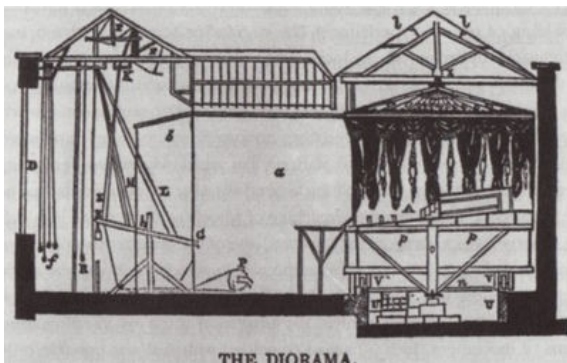
Disponible sur : < ciren.org/artifice/artifices_4/duguet.html > (consulté juin 2018)

13 *Ibid.*

des éléments d'ailleurs. Cela correspond à une possibilité de ramener des images anthropologiques.

I.2.2 Le Panorama : une expérience qui mobilise la vision panoptique

Bernard Comment décrit ce passage du diorama, dans son ouvrage *Le XIX siècle des panoramas*, comme le passage d'une expérience immersive d'une vue en plan fixe, au *moving panorama*, à un panorama animé, qui fera partie des marqueurs dans l'avènement du cinématographe.



Diorama, 1859

Le diorama est un dispositif de présentation par mise en situation ou mise en scène d'un modèle d'exposition le faisant apparaître dans son environnement habituel. C'est un mode de reconstitution d'une scène en volume.

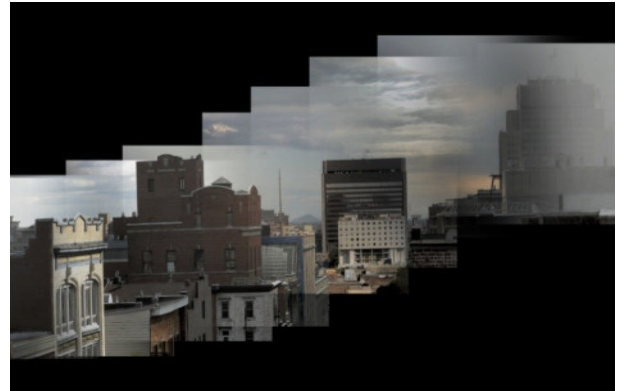
Le diorama est un dispositif qu'inaugure J. Daguerre le 11 juillet 1822. L'objectif de ce procédé est de produire une transformation dans le tableau par une modification progressive de la lumière, afin de passer d'un paysage nocturne au même paysage en plein jour. Ce travail du diorama relève davantage de la magie, comme l'a défini C. Baudelaire lorsqu'il conclut un chapitre sur le paysage dans *Salon 1859*, après s'en être pris violemment aux effets néfastes de la photographie, pour déplorer que le souci du

seul réalisme ait remplacé l'art de la composition et l'émotion de l'artiste :

« Je désire être ramené vers les dioramas dont la magie brutale et énorme sait m'imposer une utile illusion. Je préfère contempler quelques décors de théâtre où je trouve artistement exprimés et tragiquement concentrés mes rêves les plus chers. Ces choses, parce qu'elles sont fausses, sont infiniment plus près du vrai ; tandis que la plupart de nos paysagistes sont des menteurs, justement parce qu'ils ont négligé de mentir.¹⁴ »

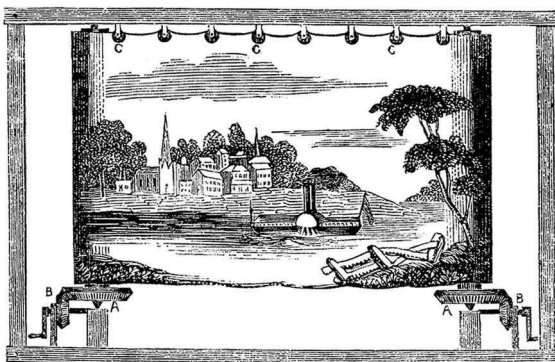
14 Baudelaire Charles, *Curiosités Esthétiques* (1868), Classiques Garnier, 2018

Ce commentaire revendique une volonté de ne pas être pris dans une transparence permanente du réel, bien que celui-ci se dérobe au regard du spectateur par le travail de l'artiste. Cette variation sur le diorama, appréciée par C. Baudelaire, par apparente subjectivité de sa représentation, se retrouve dans l'œuvre de D. Rokeby, *Machine for taking times*. Cette œuvre nous montre, au travers d'un travelling circulaire, le temps qui défile à l'écran, où des couches de temporalité se superposent. L'été rencontre l'hiver, la lumière le clair-obscur. L'unité visuelle tient au travelling qui laisse croire à la possibilité de ces images faites par « tricherie ». L'œuvre de D. Rokeby triche mécaniquement sur une reproduction impossible du réel comme le Diorama le faisait au travers de la main d'un peintre.



David Rokeby, *Machine for taking times*, 4min45, 2007
Cette installation in-situ est une œuvre en développement. Elle est équipée d'une caméra de surveillance couleur à l'extérieur de la galerie sur un mécanisme panoramique avec une inclinaison piloté par ordinateur. Chaque jour le système enregistre environ 1000 images de positions prédéterminées le long du chemin de balayage.

La notion que nous aborderons dans le prochain chapitre tient à l'aléatoire que suppose l'algorithme. L'aléatoire produit par le peintre est ici délégué à l'algorithme. A ce titre, nous pouvons faire correspondre ce que W. Benjamin disait du diorama, avec cette



Moving panorama, conçu par John Banvard, 1848
Le panorama en mouvement est une toile peinte continue et roulée à chaque extrémité sur deux grands mécanismes, types bobines, pouvant être tournés. Il devient un nouvel élément visuel au théâtre qui donne l'impression de plus de réalisme.

œuvre ; à savoir qu'elle se rapprochait de la lanterne magique. Le diorama était alors un art de la projection qui conduira au cinéma, tandis que *Machine for taking times* explore les arcanes complexes de la mécanisation d'une image.

S'ensuit le *moving panorama*, celui-ci va connaître un succès aux États-Unis dans les années 1840 et 1850. Le principe est d'étirer de très longues toiles roulées entre deux cylindres et de les faire défiler lentement. Comme l'observe Bernard

Comment, le *moving panorama* tire les leçons de l'échec relatif du panorama aux États-Unis : « les thèmes historiques et guerriers importés d'Europe n'intéressent pas une nation plus encline à se découvrir elle-même et à se constituer des mythes nouveaux qu'à partager d'improbables racines ». Pour cela, en mai 1848, John Adams Hudson présente au moyen d'une toile qui s'étend sur plus de mille deux cents mètres un voyage simulé sur la rivière Hudson.

I.3 Les dispositifs de contrôle

Dans cette circulation des expériences entre le spectateur et les dispositifs, il y a passage du spectateur antérieurement oisif mais désireux de découvrir de nouvelles expériences à un spectateur qui s'engage dans les expériences innovantes et magiques du cinéma. Cependant, il y a un emballement des techniques d'enregistrement et, selon le terme de Paul Virilio *Une tentation de tout voir* s'installe dans les pratiques d'enregistrement. Par ce terme nous retrouvons la volonté de tout pouvoir archiver, une conception totalisante de *la machine de vision*.

De nos jours, nous évoluons dans une époque du flux vidéo où la tentation de tout voir et de tout enregistrer est omniprésente : un quart d'heure de célébrité warholien est associé à une vie quotidienne et jetable. **On ne sacralise pas le moment de reconnaissance, puisque celui est diffusé au sein d'un flux.** La vidéosurveillance donne les pleins pouvoirs au vigile de supermarché, où la visionique du zoom-dézoom de P. Virilio l'emporte. Le temps de la vision synthétique advient, avec le temps de l'automatisation de la perception.

I.3.1. La tentation de tout voir

Dans nos sociétés, nous déambulons dans des villes, des territoires, des espaces publics, qui enregistrent en flux continu. Nous devenons, dans ces enregistrements, tous des acteurs éphémères où le quotidien crée la narration. Dans ces expériences quasi théâtrales de la réalité, nous sommes au centre de la scène, au centre de l'enregistrement, sans jamais être persuadés d'être le sujet du film (à moins de commettre, de créer le scénario : vol à

l'étalage, braquage de banque, agression d'une vieille dame...). Nous sommes au centre de l'image, mais ce qui compte n'est pas ce qui se déroule, mais ce qui ne se déroule pas encore. La vidéo surveillance généralisée, c'est l'autorisation officielle de donner les pleins pouvoirs aux vigiles de supermarchés. Ce travail d'observateur, voire de photographe, aurait pu plaire à Nicéphore Niépce. Toutefois, la vidéosurveillance est une technique qui fait l'apologie du nihilisme, puisqu'elle revendique le fait de se trouver devant des heures et des heures de *champ déserté*, où rien ne se déroule encore à l'image. Surveiller, c'est observer, sans interruption, le rien du quotidien. Nous pourrions ici être caustiques et nous dire qu'il y a bien évolution de notre regard : c'est celui du surveillant qui se pose sur le réel, un regard automatisé.

« Cette télésurveillance en temps réel qui guette inlassablement l'inattendu, l'impromptu, ce qui pourrait survenir inopinément, ici ou là, un jour ou l'autre, dans les banques, les supermarchés, les terrains de sport où l'arbitrage-vidéo prend depuis peu le pas sur l'arbitre de terrain.¹⁵ »

Cette automatisation de la vue est ce que Paul Virilio nomme : « *la visionique*¹⁶ » la vision assistée par ordinateur. Cette nouvelle vue est une *sur-vision*, une augmentation de la vision déléguée à des gens bienveillants qui nous surveillent. Les vigiles modulent leur vision par la machine qui les assiste, mais aussi par le discours, la charte qui lie cette machine à son fonctionnement. Le vigile est à l'affût, il traque, espionne, zoome, dé-zoome, fait un travelling panoramique, revient à son point de départ et recommence. Il réalise en un temps réduit tout ce qu'il nous serait physiquement impossible de faire.

Peut-on alors aller jusqu'à penser que l'imbrication de la technologie avec la vision, le corps à la technique, est à même de moduler un comportement ? « ...voici venu le temps de la vision synthétique, le temps de l'automatisation de la perception ».

Ce film est réalisé en 1983 avec des extraits de prises de vue d'une caméra de

15 Virilio Paul, *La Machine de Vision*, Galilée, 1988

16 *Ibid*, p. 138



Michael Klier, *Dier Riese*, 84min,
Musée National d'Art Moderne, Paris, 1983
vidéo PAL, noir et blanc, son
Mouvements machiniques de différente caméra
(aéroport, parking, etc.). La seule intervention de M.Klier
se fit au montage et pour le choix d'une bande musicale
composée d'extraits d'œuvres de Wagner et de Mahler.

vidéosurveillance, pilotée par un opérateur. L'artiste travaille ces vidéos et les monte en film. Les plans sont juxtaposés de manière graduelle afin de nous mobiliser, de nous questionner. Nous sommes face à des images qui ont été collectées, filmées par un surveillant. Une personne qui actionne à l'aide de manettes, de boutons, de joysticks. Cette manière de filmer est une manière automatisée où le surveillant devient un automate de la vision panoptique.

Ce dispositif de captation d'un flux d'images est une manière de montrer la distanciation qui existe entre

les corps filmés et le regardeur. Le dispositif vient-il accentuer une rupture entre ces deux éléments : personne filmée et surveillant ? Une rupture entre le regardeur acculé et le regardé tout puissant ? Michel Foucault décrit la place de l'autosurveillance qu'elle sollicite dans cet espace ultime que la société laisse, à l'émergence du dispositif entre des hommes.

1.3.2 L'essence des vidéos surveillances

Si nous prenions l'œuvre de *Dier Riese*, d'un point de vue plastique, elle serait une apologie du *hors champ*. Tout est à découvert. Cette œuvre, dans la continuité des œuvres citées, peut nous permettre de tisser un lien avec le tableau des *Ménines* de Velasquez. Ce tableau qui nous montre au sein d'une même surface, une multiplicité de points de vue (du peintre, des modèles...) et une rencontre permanente des espaces (espace du peintre regardant le sujet, espace de pose, et enfin espace qui crée l'engouffrement de tous les autres, ce qu'en cinéma on nommera hors champ, l'espace du fond à droite du tableau.). Cette œuvre de M. Klier, à travers son mode particulier d'enregistrement de l'espace ramène, sur une même surface, l'ensemble des points de vue, l'ensemble des représentations sans classement hiérarchique. Il n'y a plus un appel vers le hors cadre, vers



Michael Snow, *La région centrale*, 1970

Musée des Beaux-Arts du Canada

Film cinématographique, 16millimètre, 180 min, couleur, sonore. Le film n'offre aucun point de vue humain sur le paysage, mais consiste en une succession d'images tourbillonnantes de roches, de toundra et de panorama montagneux, la caméra effectuant également des rotations verticales à 180°.

l'extérieur, tout est à l'intérieur, tout est hors champ. Cette vidéo est un hymne au hors champ, au nihilisme de la vision, à la mise hors scène, à l'avènement de l'*acinéma*¹⁷ de J-F. Lyotard.

Dans la continuité d'une création vidéo artistique radicale, nous pouvons réfléchir à partir de la *Région Centrale* de Michael Snow. Cette œuvre propose le ballet technologique d'un bras mécanique sur lequel est armée une caméra qui enregistre des espaces naturels du nord du Québec.

« J'aimerais faire un film de trois heures, une orchestration de toutes les possibilités offertes par le mouvement de caméra et de la diversité des rapports entre la caméra et l'objet filmé. Le mouvement peut constituer une partie imperceptible de cette activité, il peut l'accentuer, venir en contrepoint ou le contredire, en être indépendant.¹⁸ »

Il y a dans *la Région centrale*, ce que T. Kuntzel nomme la *vision flottante* : où les images n'ont pas de retenue l'une sur l'autre, nous sommes dans un déversement de la matière. Dans ce film, les points de vue défilent et se déversent les uns sur les autres, se renversent, s'évident l'un dans l'autre. Cette notion d'enchevêtrement et d'entremêlement des images est ce qui nous a beaucoup intéressé dans le Projet ELI, **le recouvrement d'une image par une autre.**

17 Lyotard Jean-François, *Des dispositifs pulsionnels*, Galilée, 1994, p. 57

« Acinéma : soit la négation du cinéma majoritairement (industriel, commercial) entendu, c'est-à-dire du cinéma normé, où le mouvement et l'image sont neutralisés dans une fourchette moyenne acceptable par le plus grand nombre de spectateurs. L'acinéma est ce qui "accepte le fortuit, le sale, le trouble, le louche, le mal cadré, le bancal, le mal tiré" »

18 Snow Michael, *Des écrits 1958-2003*, École National Supérieur des Beaux-Arts, 2006

I.3.3 La prison comme dispositif ultime

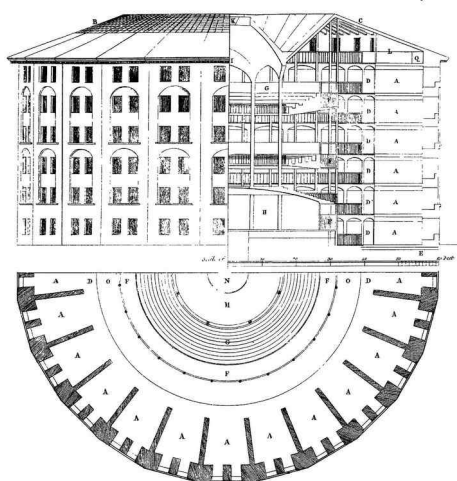


Schéma d'une prison suivant les plans du panopticon

Dans cette réflexion sur les espaces de contrôle, de surveillance et d'enfermement, l'espace carcéral apparaît comme le système ultime de surveillance. Non pas que la prison soit un lieu d'expérimentation artistique, mais elle est un lieu où le contrôle des corps est le plus important. Invoquer la pensée foucauldienne est une manière de montrer comment les dispositifs de contrôle, de répression amènent au développement d'un corps docile. Un corps social docile, sous contrôle et sans heurt. M. Foucault nous montre¹⁹ comment le système répressif de la prison s'est petit à petit adapté à des techniques de contrôle intimement

liées à l'évolution du dispositif. Des techniques de contrôle qui ont changé, plus discrètes, moins connues, moins visibles. Peut-être plus sournoises puisque détachées de tout agissement par les corps. Dans l'histoire de la prison il y a différents points sur le plan organisationnel, juridique et architectural qui a longuement évolué. La prison est le réceptacle de ce que la société veut ne plus voir, mais aussi dont elle délègue la responsabilité des sujets humains à d'autres. En ce sens, les sociétés délèguent à une institution la responsabilité et l'organisation du cadre social. Nos sociétés contemporaines confient le « pouvoir de normalisation » aux prisons pour qu'elles maintiennent le contrat moral et social.

La modification dans la manière de *punir* et de *réprimer* exprime une transformation dans les rapports sociaux. La prison est une collectivité qui s'empare du corps du condamné, non plus pour le mutiler, mais pour le dresser. C'est le contrat qui s'opère entre la société juridique et l'institution pénitentiaire. L'architecture de ces bâtiments contribue elle aussi à cette manière d'orchestrer le contrôle des corps. La forme architecturale de la prison, notamment par le *Panopticon* de J. Bentham (B. Comment, 1999), accentue la sensation de surveillance permanente. Cette architecture permet d'avoir un surveillant au centre du

¹⁹ Foucault M., *op. cit*

bâtiment, qui observe en permanence les prisonniers. Le *panopticon* de J. Bentham a prouvé que l'organisation architecturale en étoile accentue le sentiment d'observation constante bien que les détenus ne sachent si oui ou non quelqu'un les surveille. Le *panopticon* ressemble à un système de surveillance permanente, en puissance mais jamais avéré. Il participe au fait de ne jamais être certain d'être surveillé, mais de l'être. Il en va de même pour l'œuvre de M. Klier où le spectateur vit l'expérience d'une surveillance permanente où il traque constamment et sans savoir quoi.



Panoptique (Panopticon)

Le panoptique est un type d'architecture carcérale imaginée par le philosophe utilitariste Jeremy Bentham et son frère, Samuel Bentham, à la fin du XVIII^e siècle.

Dans le *panopticon*, M. Foucault nous précise bien que la peur d'être sous surveillance suffit à la docilité. Ici la docilité est ramenée à une forme d'asservissement du sujet emprisonné.



Josh Begley, *Prison Map*, 2012

Prises de vues satellites des prisons à divers endroits aux États-Unis, c'est le projet de l'artiste est de rendre compte de la géographie de l'incarcération aux USA.

«What does the geography of incarceration in US look like ? ». Ceci est la phrase d'amorce que Josh Begley met sur son site internet prisonmap.com²⁰. Ce site est une tentative d'archivage des architectures des prisons aux USA. Ce travail montre des vues aériennes des prisons. Cette collecte d'images a été faite

par *Prison Policy Initiative*²¹ et *Prisoners of the Census*²² dont l'objectif « vise à identifier les établissements correctionnels recensés en 2010 à des fins d'exactitude et de redécoupage. C'est la première base de données que je connaisse à inclure des prisons d'État et fédérales ainsi que des prisons locales, des centres de détention et des établissements privés.²³ ». Ce

²⁰ Begley Josh, *Prison Map*, 2012

Disponible sur : < prisonmap.com > (consulté le 8 mars 2019)

²¹ *Ibid.*

²² Begley J., *op. cit.*

Disponible sur : < prisonersofthecensus.org > (consulté le 8 mars 2019)

²³ Begley Josh, *op. cit.*

site internet montre sous la forme d'une mosaïque la diversité des architectures des bâtiments carcéraux qui, très souvent, reprennent l'architecture du *panopticon* de J. Bentham.

I.4 Modeler plutôt que mutiler

Dans une société disciplinaire, les dispositifs visent à la création de corps dociles mais libres qui assument leur identité et leur liberté de sujet dans le processus même de leur assujettissement. C'est en quelque sorte ce que nous disions précédemment sur la vidéosurveillance qui nous observe « en substance ». Nous nous trouvons en présence d'une certaine forme de cynisme qui place l'individu dans une position de dépendance, de soumission à une technologie qui sécurise, en même temps qu'elle le place en situation de culpabilité. Il s'agit d'un cynisme ontologique de la surveillance que M. Foucault a dénoncé et que l'on retrouve dans l'œuvre de Rafael Lozano Hemmer et notamment *Apostasis*.

Cet artiste mexicain utilise les outils de la surveillance, pour les retourner contre son propre spectateur·rice. Ces œuvres sont souvent interactives et mettent le spectateur en position de regardeur-regardé, observateur-observé, de qui s'échappe des informations qu'il ne peut contrôler, dont il n'a plus la maîtrise. Il ne peut s'échapper de sa condition d'otage des dispositifs. Nous passons d'une société de la transparence à une société de contrôle, de la présomption d'innocence à une société de tous coupables en puissance.

Dans l'œuvre *Apostasis*, présentée lors d'une exposition personnelle à la Gaîté Lyrique (Paris, 2011), sont projetés au sol des faisceaux lumineux, à la manière de miradors dans une prison, des zones sont ainsi éclairées. Le spectateur, en toute confiance, s'approche de la lumière pour être éclairé mais lorsqu'il s'approche de la lumière, le faisceau se déplace ailleurs : l'éclairage se joue du·de la spectateur·rice. Au lieu d'être mis en lumière comme un faisceau traquerait un prisonnier, la lumière prend le rôle du fugitif et fuit le spectateur. Il se crée une relation ludique entre l'œuvre et le spectateur qui pourrait rappeler cette

« Over the past few years, they have culled together a database of seemingly mundane but hard-to-locate information: for the purposes of accuracy and redistricting, is the first database I know of to include state and federal prisons alongside local jails, detention centers, and privately-run facilities »



Rafael Lozano Hemmer,
Apostasis, 2008

*Salle au noir, projecteur de lumière
blanche, détecteurs de mouvement.*

expression populaire « *fuis-moi je te suis, suis-moi je te fuis* ». Il se crée dans l'espace d'installation une chorégraphie de l'impossible qui s'organise entre les lumières et le-la spectateur-riche. Ce dispositif inspiré de celui de la surveillance en prison est, d'un côté, le dispositif de surveillance dont a besoin un prévenu (en cavale) pour pouvoir faire reconnaître son système et, d'un autre, un-e spectateur-riche (libre) dans une exposition qui se jette à corps perdu dans ce ballet lumineux qu'il passe son temps à éviter. Un jeu cynique de dépendance et de frustration émerge dans les deux pratiques, jusqu'à ce que le spectateur soit fatigué. Le dispositif est inépuisable et fonctionne jusqu'à satiété.

Nous observons actuellement une accélération des dispositifs biométriques, avec un perfectionnement de la technologie anthropométrique (possibilité de passer des frontières avec des empreintes digitales). Ces dispositifs de contrôle ont été pensés initialement au XIX^e siècle pour identifier les criminels récidivistes. Actuellement, la surveillance vidéo généralisée, et avec reconnaissance faciale automatisée, transforme les espaces publics comme l'intérieur d'immenses prisons à contrôler. Pour les autorités qui usent des systèmes de contrôle, rien ne ressemble autant à un terroriste qu'un homme ordinaire. C'est en cela que la nécessité de se réapproprier les dispositifs de contrôle s'impose. Les artistes peuvent intervenir sur les processus de subjectivation (G. Agamben), pour ramener de la lumière sur l'ingouvernable qui est le point d'origine et le point de fuite de toute politique.

Dans ce travail, nous soutenons l'idée qu'un contre-dispositif existe, doit exister pour introduire un rapport d'égalité entre les rapports de force, intrinsèquement présents dans le dispositif. Un contre dispositif, c'est la possibilité de répondre avec les mêmes outils qu'un dispositif jugé asservissant. C'est une résistance nécessaire pour l'autodétermination et la subjectivation d'un sujet participant.

II. Les publics empêchés

« *L'histoire des opprimés est un discontinuum* »

« *La tâche de l'histoire consiste à s'emparer de la tradition des opprimés*²⁴ »

Georges Didi-Huberman

Ce sont ceux-celles qui dans leurs parcours ont été rejeté·e·s, discriminé·e·s, minorisé·e·s, différencié·e·s. Ceux-celles qui ont été amené·e·s de gré ou de force sur la périphérie morale et architecturale de nos sociétés, des personnes qui vont chacune expérimenter, à un moment ou à un autre, la résistance à un milieu dominant. Ces publics nous allons les envisager comme ayant des expériences augmentées et/ou différenciées, les montrer, eux, qui sont à la marge, qui constituent la marginalité par rapport à la société. Ceci pourrait-il devenir le moteur d'une inclusion généralisée ? La question de l'accès aux œuvres et de leur portée proprioceptive permet-elle en contrepoint d'observer la mise à l'écart systématique de certains groupes sociaux ? L'exclusion d'une minorité s'organise-t-elle de manière systémique ? Et dans quelle mesure est-il possible d'observer des systèmes d'oppression communs à des groupes sociaux hétérogènes, telles sont les questions auxquelles nous tenterons de répondre ici.

II.1 Être empêché : un système de mise à l'écart

Une personne empêchée n'est pas une personne qui choisit sa condition, elle peut être acteur·rice de son identité dont son empêchement est une caractéristique mais pas de la condition dont socialement, communautairement, son empêchement est ostracisé et discriminé. Plutôt que d'en faire porter la responsabilité à une personne porteuse d'un empêchement, nous observerons les situations vécues, afin de les valoriser et voir si passer par la voie artistique peut, dans une certaine mesure, la sublimer.

24 Didi-Huberman Georges, *La survivance des lucioles*, Minuit, 2009, p. 352

II.1.1 Les limbes comme localisation de l'empêchement

Dans *La communauté qui vient* de G. Agamben il questionne l'origine et leurs persistances :

« Selon le théologien (St-Thomas), la peine infligée aux enfants morts sans baptême dont l'unique faute est le péché originel, ne peut être une peine afflictive, mais uniquement une peine privative telle que l'absence perpétuelle de toute vision de Dieu²⁵»

En ce sens un public étant vu comme ayant une incapacité à faire quelque chose ne pourrait être grevé de cette incapacité. Il n'en détient aucune responsabilité originelle, et pourtant il est dépendant. Contrairement aux damnés, les habitant·e·s des limbes n'éprouvent aucune douleur de cette privation. S'ils-si elles éprouvaient de la douleur, souffrant dès lors d'une faute dont ils-elles ne pourraient s'amender, leur douleur les plongerait dans le désespoir, à l'instar des damné·e·s, ce qui serait injuste.

On voit bien ici une forme de hiérarchie sur la compréhension de la condition dont on est dépendant·e. Une comparaison sous le prisme du handicap serait possible, un aveugle a la connaissance psychique de son handicap là où l'autiste en a une autre. Il ne s'agit pas de les mettre en concurrence. Mais le handicap de l'un est souvent vu par la posture de l'autre qu'il évalue selon son cadre de référence. Avec un manque, une incapacité, on change de paradigme : d'une difficulté nous pourrions envisager son aptitude, des personnes que l'on qualifie d'inaptes nous pourrions considérer leur capacité supplémentaire. Nous pourrions proposer un « en plus ». La peine la plus sévère – l'absence de vision de Dieu – se transforme ainsi en allégresse naturelle : « irrémédiablement perdu, il demeure sans souffrance dans l'abandon divin. [...] Telles des lettres restées sans destinataire, ces ressuscités demeurent sans destin. Ni bienheureux comme les élus, ni désespérés comme les damnés, ils sont remplis d'une joie à jamais irrésolue²⁶ ».

25 Agamben Giorgio, *La communauté qui vient*, Seuil, 1990

26 Rancière Jacques, *Le maître ignorant*, Fayard, 1987, p. 14

De cette joie il ne faut rien soustraire. Une action réalisée auprès de ces publics ne doit en aucun cas produire un changement de statut dans leur identité. Il ne s'agit que d'accompagnement dans la révélation de cette identité. Il semble possible que révéler, faire apparaître à la lumière cette dimension peut s'envisager dans le cadre des ateliers, avec une forme de pédagogie adaptée à ce public.

II.1.2 L'empêchement est-il facteur d'une ignorance ?

Pouvons-nous tendre à une égalité des intelligences ? Là est l'une des réflexions que Jacques Rancière soulève dans son texte *Le maître ignorant* : « Dans la logique pédagogique, l'ignorant n'est pas seulement celui qui ignore encore ce que le maître sait. Il est celui qui ne sait pas ce qu'il ignore, ni comment le savoir. Le maître, lui n'est pas seulement celui qui détient le savoir ignoré par l'ignorant. Il est aussi celui qui sait comment en faire un objet de savoir, à quel moment et selon quel protocole.²⁷»

« L'ignorant progresse en comparant ce qu'il découvre à ce qu'il sait déjà, selon le hasard des rencontres, mais aussi selon la règle arithmétique, la règle démocratique qui fait de l'ignorance un moindre savoir. [...] Ce qui manquera toujours à l'élève, à moins de devenir maître lui-même, c'est le savoir de l'ignorance, la connaissance de la distance exacte qui sépare le savoir de l'ignorance²⁸».

Il n'y a pas d'ignorance dans la position de l'empêchement, ou du moins pas seulement. Une personne en situation d'empêchement se situe dans une forme de savoir. Elle a une connaissance qui lui provient de l'expérience. La distance dont parle ici Jacques Rancière serait une distance connue. La distance que ce public connaît, et qui connaît son incapacité à pouvoir combler cette distance, est une incapacité que le corps connaît, qu'il s'agisse d'incapacité physique, sociologique ou intellectuelle. On partira du postulat que cette connaissance n'est plus à considérer selon un « moindre savoir » mais selon un

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

« surplus de savoir ». Cette population a une expérience qui se vérifie dans ses connaissances, dans le non-su, non-vu, souvent ignoré.

Néanmoins, là où peut identifier la figure d'*empêché* à celle de *l'ignorant*, c'est dans le chemin qu'il doit parcourir pour arriver à une connaissance intrinsèque, et dont lui-même est encore ignorant.

« L'exacte distance est la distance qu'aucune règle ne mesure, la distance qui se prouve par le seul jeu des positions occupées, qui exerce la pratique du « pas en avant » séparant le maître de celui qu'il est censé exercer à le rejoindre.²⁹»

Il y a dans ce parcours, un gouffre radical qui s'installe dans le franchissement du savoir entre l'ignorant et celui qui sait :

« La distance que l'ignorant à franchir n'est pas le gouffre entre son ignorance et le savoir du maître. Elle est simplement le chemin de ce qu'il ignore encore mais qu'il peut apprendre comme il a appris le reste, qu'il peut apprendre non pour occuper la position du savant mais pour mieux pratiquer l'art de traduire, de mettre ses expériences en mots et ses mots à l'épreuve³⁰»

Le public empêché, en plus d'être ignorant de certains dispositifs ou savoirs, comme le public « tout venant » possède une double incapacité : une ignorance encapsulée dans une incapacité. Comment concevoir la mobilité de nos mouvements lorsque nous n'avons pas conscience de notre plein corps (autisme) ? Comment pouvoir se repérer dans un territoire si nous n'en connaissons pas l'architecture, l'urbanisme et ni même la langue (exilé·e-s) ? Comment concevoir une liberté sexuelle lorsque nous est inoculé le blasphème de nos envies (LGBTQ) ?

²⁹ Ibid.

³⁰ Ibid.

Ici, cet apprentissage, cette ouverture sur le « savoir » que nomme J. Rancière, devrait prendre en compte le particularisme de chacun des participants de cette pédagogie.

Encapsulage de la connaissance reçue

Une personne ayant été en situation d'incapacité concentre la difficulté du parcours effectué pour arriver à une mise en capacité. Il s'agit d'être en capacité de raconter des histoires. Il semble que cette situation s'apparente au terme que J. Rancière définit comme le « paradoxe du maître ignorant ». Est abolie la notion du simple maître qui apprend, ou encore, au théâtre ce serait l'unique position du « spectateur (qui) *doit voir* ce que le metteur en scène lui *fait voir* ».

C'est une position originale est si elle est bien entendue, fort enrichissante, « l'élève apprend du maître quelque chose que le maître ne sait pas lui-même ». Et c'est cette nuance qui me paraît être une connaissance intrinsèque à la condition d'empêchement. Ce fonctionnement semble opérer dans une démarche pédagogique, mais comment concevoir cette approche dans une logique ?

Les publics empêché-e-s ne sont pas des publics ignorant-e-s, ils sont dotés de ce savoir que le maître ne soupçonne pas, et que, par extension, le groupe social majoritaire ne valorise pas. Ces publics ont une connaissance qu'ils ne soupçonnent pas eux-mêmes puisque qu'ils sont infériorisés. L'essentiel au sein d'une configuration sociale, et il en va de même dans une expérience artistique, c'est de pouvoir faire émerger ces formes de connaissances trop souvent non visualisées puisque inscrites dans un système d'exclusion systémique.

Être à l'écoute des signaux faibles

Ces personnes résistent à leur environnement extérieur et ressentent ces expériences comme les expériences intérieures dont parle Georges Bataille³¹. Cette connaissance interne, souvent perçue comme une expérience douloureuse – nous en prendrons la mesure dans le

31 Bataille Georges, *Expérience intérieure*, Gallimard, 1988

Projet Murmures – « peut apparaître comme une lueur pour autrui à partir du moment où elle donne la forme juste de la construction, de la narration, de la transmission³² ». Cela signifie que les signaux doivent être enregistrés avec attention, précaution, soin, et rendus de manière tangible, audibles et diffusables. Documenter la parole ou les traces de personnes empêchées commence par la collecte d'informations qui ont « une valeur de connaissance clandestine³³ ». Dans le film *Nostalgie de la lumière*³⁴ de Patricio Guzman, le réalisateur part à la rencontre de familles qui incarnent cette *connaissance clandestine*. Le réalisateur part à la rencontre de familles qui bêchent un sol aride à trois mille mètres d'altitude au Chili, à la recherche des ossements de leurs maris, pères, parents, qui ont été dispersés sur ces terres dans le plus strict anonymat. C'est la mise sous silence de l'état que viennent briser ces familles par un acharnement viscéral de vérité et de reconnaissance.

En paraphrasant la pensée de G. Didi-Huberman, il semble nécessaire de préserver la reconnaissance de ces paroles clandestines plurielles : que ce soit celles de Charlotte Beradt, dont parle G. Didi-Huberman, avec son enquête onirique auprès des enfants juifs durant la seconde guerre mondiale, ou du Professeur Charcot et de sa documentation sur l'hystérie à l'Hôpital de la Salpêtrière, ou encore les artistes Joanna Kadjithomas et Khalil Joreige et leur travail documentaire *Khiam*³⁵ sur les camps de détention au Sud Liban. À chaque instant, **ces récits, ces traces, ces documentations, qui émergent sont des « savoir-lucioles », « des savoirs clandestins », « des réalités constamment soumises à la censure »**. Des micro-connaissances que nous avons découvert et explorer dans chacun des projets artistiques menés dans cette thèse. Chacun des trois publics, couramment marginalisé (autisme-migrant-LGBTQ+), souligne des réalités sensibles et politiques au sein des trois projets menés.

32 Didi-Huberman Georges, *La survivance des lucioles*, Minuit, 2009, p. 117

33 *Ibid.*

34 Guzman Patricio, *Nostalgie de la lumière*, Film documentaire, 2010

35 Kadjithomas Joanna et Joreige Khalil, *Khiam*, Film documentaire, 2000

II.2 L'élargissement de la communauté aux « anormaux »

Les anormaux est le titre du cours donné par Michel Foucault au Collège de France entre 1974-1975. Ces cours reprennent les thèses développées dans ses différents ouvrages, tel que *Surveiller et Punir*, *Les mots et les choses*, *Naissance de la clinique*. Ces cours sont axés sur le lien entre le légal et le sociétal, ce qui s'admet et ce qui se punit, les mœurs et la folie, et laisse une large part au développement de la figure du monstre comme dénominateur de l'anormalité sociétale. Au-delà du questionnement sur les conditions structurelles de l'enfermement, M. Foucault intègre ici un questionnement sur les individus. Le cours du 15 janvier 1975, est celui qui attire notre attention quant à la définition de ce que peut être un empêchement en société et comment celui-ci sort du champ de la vision à travers la figure de l'anormalité. En étant hors champ, il est absent, mais laisse un espace vacant.

II.2.1 Mise à l'écart juridique de l'anormalité

La mise hors du champ de la vision s'organise, se planifie, qu'il s'agisse de la question des léproseries analysée par G. Didi-Huberman, ou de la folie que l'on met toujours hors de la vue, où encore les prisons (françaises et internationales) vues précédemment. Dans son cours intitulé *Les anormaux*, M. Foucault contextualise l'anormalité sur le plan judiciaire. Dans le cadre légal, une personne qui est reconnue comme atteinte de folie ne peut-être reconnue coupable et est soumise à un principe de relaxe. « La justice ne peut pas saisir le fou [...] dès qu'elle le reconnaît fou : principe de la relaxe, au sens juridique du terme³⁶ ». Comme le précise M. Foucault, depuis 1832 les condamnations seront adaptées au « diagnostic porté sur le criminel lui-même ». On note un consensus entre l'expertise médicale et le cadre juridique. Ce lien entre la prison et l'hôpital est celui de la *punition*, « ou bien expiation, ou bien guérison ». Les institutions médicales et pénitentiaires opèrent une « homogénéité de la réaction sociale³⁷ ». Elles deviennent des institutions habilitées à envisager l'éloignement de certaines personnes du corps social, notamment au travers d'un

36 Foucault Michel, *Les Anormaux*, in *Cours du 15 Janvier 1975 Collège de France*, p. 21

37 *Ibid.*, p. 22

principe de diagnostic. Elargissons ce phénomène et prenons en compte des lois répressives en fonction de termes qui nous paraissent anachroniques mais qui continuent d'exister dans divers pays. Par exemple, la maladie mentale est une terminologie qui a beaucoup évolué ces dernières années, et qui par-là s'est affinée, cependant pendant très longtemps les personnes étaient dites « folles » ou « débiles mentaux ». Tous sans distinction, étaient alors rassemblés à l'asile. Une espèce de lieu tiers, ni prison-ni espace libre, un lieu tel les limbes de la Bible.

La figure de l'asile

Ce lieu emblématique représente ce qui de manière systémique échappe à la vue, ce qui s'extrait du regard et qui comporte sa propre organisation. L'Hôpital de la Salpêtrière est l'exemple d'une organisation sociale au sein d'une organisation sociétale, d'une cité dans la cité. L'hôpital de la Salpêtrière est analysé par G. Didi-Huberman dans son ouvrage *Invention de l'hystérie*, comme asile d'enfermement qui en 1800 change de figure, le Professeur Pinel « invente l'asile moderne comme "petit gouvernement" constitué de son "chef de Police intérieure", de ses "loges", "cellules", "cachots"³⁸».

Le livre que consacre G. Didi-Huberman à l'hystérie est une plongée vertigineuse dans cette époque. L'Hôpital de la Salpêtrière est le grand asile des femmes où se trouvent les *folles*, qu'elles y soient envoyées internées par la volonté de leurs familles, par la justice ou qu'elles y arrivent d'elles-mêmes. C'est sous la direction du professeur Philippe Pinel que l'hôpital devient un asile au sens moderne, et plus un lieu d'enfermement – enchaîné³⁹. Le



Pinel délivrant les aliénés à la Salpêtrière en 1795, 1876
Hôpital de La Salpêtrière, Paris

professeur Pinel était pris dans une réflexion issue de Hegel, qui promeut la folie comme une perte abstraite de la raison, comme un simple dérangement, « une simple contradiction à

³⁸ Didi-Huberman Georges, *Invention de l'hystérie*, Macula, p. 22

³⁹ *Ref : tableau Tony Robert-Fleury où le Dr Pinel fait tomber les chaînes des aliénées

l'intérieur de la raison⁴⁰». Ces femmes enfermées y reçoivent avec autorité des traitements, qui au fil du temps, se montreront inadaptés. Un nouveau rapport à la folie s'organise c'est « Un rapport nouveau philanthropique : une *indignation démocratique* face à la misère de cette classe infortunée de l'humanité, les folles et les fous.⁴¹».

II.2.2 Quadrillage de la répression

Observons ici comment les sociétés contemporaines quadrillent méthodiquement l'anormalité, soit que l'on chasse du pestiféré pour « purifier la communauté », soit qu'il soit recensé ou assigné à résidence. Ces deux méthodes vont s'inscrire dans le droit français au Moyen Âge et se retrouvent aujourd'hui encore, reproduites par les pouvoirs publics contemporains. Le premier mode est celui de « l'expulsion du lépreux » puis du « quadrillage du pestiféré ayant la peste ». Ces deux méthodes de ciblage des populations s'observent de manière analogue entre les groupes de populations migrantes, groupes autistes, et groupes homosexuels avec lesquelles je travaille, ces populations doivent disparaître du regard de la société qui les entoure sont étiquetés, puis relégués petit à petit aux marges de nos villes.

Expulsion du lépreux

Remontons un peu le fil du temps et revenons à ce qui caractérise de manière systématique les personnes marginalisées. La nécessité de ne pas les mettre en évidence, de ne pas les exposer à la vue, notamment du citoyen, cette notion, c'est celle de la « répression⁴²» dont parle M. Foucault. C'est un système « de superstructure où les mécanismes seraient essentiellement liés à la méconnaissance et à l'aveuglement. Affinant son analyse de la répression supra-structurelle, il prend exemple sur « l'expulsion des lépreux » :

40 Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Encyclopédie des sciences philosophiques en abrégé*, Gallimard, 1970, p. 376

41 Didi-Huberman G., *op. cit.*

42 Foucault Michel, *La volonté de savoir, chapitre « l'hypothèse répressive »*, Gallimard, 1976, p23-67

« L'exclusion de la lèpre, c'était une pratique sociale qui comportait d'abord un partage rigoureux, une mise à distance, une règle de non-contact entre un individu (ou un groupe d'individus) et un autre. C'était, d'autre part, le rejet de ces individus dans un monde extérieur, confus, au-delà des murs de la ville, au-delà des limites de la communauté, constituant par conséquent, deux masses étrangères l'une à l'autre.⁴³ »

Cette pratique méthodique d'expulsion des lépreux à l'extérieur de la ville devient un modèle qui reste actif. Vers le milieu du XVIIe siècle, commence une grande chasse aux mendiants, aux vagabonds, aux oisifs, aux libertins. L'exclusion de ces personnes hors des villes se sanctionne « soit par le rejet hors des villes de toute cette population flottante, soit par son enfermement dans les hôpitaux, généraux⁴⁴ ». Ce procédé que M. Foucault appelle « le modèle d'exclusion des lépreux » s'érige en système et l'on peut retrouver cette problématique sous des formes variables parmi plusieurs des publics avec lesquels j'ai développé des projets.

Ce modèle persiste encore. Concernant les personnes homosexuelles, transsexuelles, non-généré·e·s, plusieurs pays (tel que l'Iran, la Russie, etc.) ne reconnaissent pas la décision de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) d'exclure l'homosexualité de la liste des maladies mentales (le 17 mai 1990), et continuent de persécuter ce groupe social. Ces pays persécutent et chassent les homosexuels pour la seule raison de ne pas correspondre aux normes édictées par la morale de leur société. Méthodiquement ceux-ci sont arrêtés, emprisonnés, torturés, parfois violés, parfois tués. Cette chasse méthodique des homosexuel·le·s a pour objectif d'exclure ce groupe social comme si l'on traitait les métastases d'un cancer. Ces actions que l'on retrouve dans de multiples rapports d'ONG internationales – type Amnesty International, Human Right Watch⁴⁵ – reproduisent le schéma dont Michel Foucault évoque son « modèle « d'exclusion des lépreux », le modèle de

43 *Ibid.*, p. 31

44 Foucault M., *Les Anormaux*, *op.cit.*, p. 30

45 Human Right Watch, « Human Rights Watch Country Profiles: Sexual Orientation and Gender Identity », in *World Report 2018*

Disponible sur : < hrw.org/video-photos/interactive/2018/04/16/sexual-orientation-gender-identity-country-profiles > (consulté juin 2019)

II. Les publics empêchés

l'individu que l'on chasse pour purifier la communauté⁴⁶».

Concernant l'autisme, nous observons que les pouvoirs publics n'organisent pas d'équipement nécessaire à l'encadrement de ce groupe social. Ceux-ci, enfants, adultes, parents partent à l'extérieur des grandes villes, à l'extérieur des grands espaces urbains pour essayer d'obtenir une place dans des centres d'accueil trop rares. C'est pourquoi chaque année la France exporte une grande majorité des personnes autistes à l'extérieur de son territoire métropolitain, notamment dans des pays limitrophes comme la Belgique, faute de ne vouloir s'en occuper. Cette absence d'encadrement adapté a fait l'objet de cinq condamnations par le Conseil de l'Europe⁴⁷ et est qualifié par l'ONU de « violation des droits de l'enfant » et ce par divers rapports⁴⁸.

Pour M. Foucault, ce modèle « d'exclusion du lépreux » qui consistait à « chasser l'individu pour purifier la communauté⁴⁹ » laisse petit à petit la place à un autre modèle, celui du « quadrillage de la ville pestiférée ». Le modèle bascule dans le modèle et nous passons d'une exclusion de l'individu du groupe à une inclusion sous-contrôle.

II.2.3 Quadrillage du pestiféré

La notion du quadrillage provient d'un autre modèle, celui du recensement des populations, avec ce que Foucault appelle « le rêve politique de la peste » :

« Le moment de la peste, c'est celui du quadrillage exhaustif d'une population par un pouvoir politique, dont les ramifications capillaires atteignent sans arrêt le grain des individus eux-mêmes, leur temps, leur habitat, leur localisation, leur corps.⁵⁰ »

46 Foucault M., *Les Anormaux*, op.cit., p. 30

47 Langloy Danièle, *L'Autisme, la France et le Conseil de l'Europe : la France n'est pas aux normes européennes*, 2004

Disponible sur : < autisme-france.fr/offres/doc_inline_src/577/Autisme%2Bdoc%2Bfrance%2Bet%2Bconseil%2Bde%2BI5C27europe%2B28329.pdf > (consulté le juin 2019)

48 Autisme France, *divers rapports de l'ONU sur le non-respect des droits des personnes autistes en France*, 2014-2019

Disponible sur : < autisme-france.fr/577_p_46492/onu.html > (consulté le juin 2019)

49 Foucault M., op. cit., p. 30

50 Foucault M., op. cit., p. 33

La peste amène avec elle cette notion d'un pouvoir tout puissant, exhaustif, où il n'existe plus aucun obstacle au contrôle et au recensement des individus. C'est pour le pouvoir « le rêve d'une société militaire ». L'analyse que produit Michel Foucault sur cette période pointe l'endroit où la société glisse vers « l'invention des technologies positives du pouvoir ». A cela près que la société n'exclut plus comme elle pouvait le faire avec la lèpre, notamment parce qu'elle perçoit l'incapacité technique à réaliser ces grandes expulsions, mais opte pour une réaction plus positive, celle de l'inclusion sous-contrôle.

« C'est une réaction d'inclusion, d'observation, de formation de savoir, de multiplication des effets de pouvoir à partir du cumul de l'observation et du savoir. On est passé d'une technologie du pouvoir qui chasse, qui exclut, qui bannit, qui marginalise, qui réprime, à un pouvoir qui est enfin un pouvoir positif, un pouvoir qui fabrique, un pouvoir qui observe, un pouvoir qui sait et un pouvoir qui s'étend à partir de ses propres effets⁵¹».

Enfin, l'analogie que nous pourrions faire ici, c'est celle concernant les migrant·e·s. Les populations migrantes, hors espace Schengen sont la cible de toute une organisation d'appareils répressifs quant au contrôle de cette population sur le territoire européen. Les gouvernements européens souhaitent savoir quelles personnes se trouvent sur son territoire, où elles se déplacent et ce qu'elles y font. C'est là toute la logique de la loi du traité signé par tous les pays européens : *Dublin 2*⁵². Ce texte stipule que chaque migrant·e doit déposer une demande auprès des autorités (migration pour raison politique, économique, écologique) dans le pays où ses empreintes sont enregistrées pour la première fois.

51 *Ibid.*

52 *Règlement Dublin II : (auparavant **convention de Dublin**) est un règlement européen qui déterminait l'État membre de l'Union européenne responsable d'examiner une demande d'asile en vertu de la Convention de Genève (art. 51) dans l'Union européenne.

Disponible sur : < eur-lex.europa.eu/legal-content/FR/TXT/?uri=LEGISSUM%3AI33153 > (consulté en juin 2019)

II. Les publics empêchés

Ici nous avons une première application généralisée d'un pouvoir gigantesque qui est celui de l'organisation du flux et du déplacement des populations sur l'ensemble du territoire européen. Cependant, cette dernière est faillible puisque de nombreuses personnes appartenant à ce groupe sont en cours de migration vers des pays, et ne traversent des pays limitrophes que dans le but d'en atteindre un autre. Beaucoup espèrent ne pas être recensés dans ce premier pays d'arrivée. Cette condition crée des situations ubuesques où l'Italie devrait prendre en charge du plus grand nombre de réfugiés en raison de sa proximité géographique avec l'Afrique du Nord. Lorsque ces personnes réussissent à traverser les pays, certaines arrivent en France, pour s'y installer ou pour transiter vers un autre pays. Les gouvernements changent mais se ressemblent sur ces questions migratoires ; la volonté de leurs dirigeants est d'établir « un quadrillage exhaustif » des individus, notamment au travers de différentes prises de position qui recommandent d'établir un contrôle des personnes, dans les centres d'hébergement d'urgence, lors de soins à l'hôpital. Une circulaire du 07 décembre 2017 émanant du Ministère de l'Intérieur et adressée à divers Agences Régionales de Santé (ARS)⁵³, avait pour objectif de solliciter les personnels hospitaliers en « leur demandant de faire signer à ces patients, lorsqu'ils sont en situation irrégulière, « les notifications d'obligations de quitter le territoire, sous contrôle des cadres de santé, pour une transmission aux préfetures⁵⁴ ». Aussi, nous constatons que les populations migrantes sont logées en permanence dans des centres d'hébergement à la périphérie des grandes villes (ex : centre humanitaire Paris-Nord à la porte de la Chapelle, Centre d'hébergement pour les adolescents du projet MigrantMap à la Porte de Montmartre, etc.).

53 Tanguy Youen, « Contrôle des sans-papiers par les hôpitaux psychiatriques : la circulaire polémique a été retirée », in *Info LCI*, janvier 2018

Disponible sur : < lci.fr/societe/info-lci-contrôle-des-sans-papiers-par-les-hopitaux-psychiatriques-la-circulaire-polemique-a-ete-retee-2075070.html > (consulté en juillet 2019)

54 Le syndicat des psychiatre des hôpitaux, « Patients hospitalisés sous contrainte et en situation irrégulière : des ARS demandent aux hôpitaux de coopérer », Janvier 2018

Disponible sur : < santementale.fr/actualites/la-psychiatrie-publique-refuse-d-etre-aux-ordres-du-ministere-de-l-interieur.html > (consulté en juillet 2019)

Tentation de la normalisation

Un processus général de normalisation sociale, politique et technique est maintenu :

« La norme se définit non pas du tout comme une loi naturelle, mais par le rôle d'exigence et de coercition qu'elle est capable d'exercer par rapport aux domaines auxquels elle s'applique. La norme est porteuse, par conséquent, d'une prétention de pouvoir. La norme, ce n'est pas simplement, ce n'est même pas un principe d'intelligibilité ; c'est un élément à partir duquel un certain exercice du pouvoir se trouve fondé et légitimé.⁵⁵ »

L'idée est que le pouvoir – au lieu de permettre la circulation, les relèves, les combinaisons multiples d'éléments – a essentiellement pour fonction d'interdire, d'empêcher, d'isoler, ce qui ressemble à une conception du pouvoir historiquement dépassée, celui de la société de caste⁵⁶. Le XVIII^e siècle a mis en place un système « discipline à effet de normalisation ». Au travers des trois publics avec lesquels nous avons collaboré, nous constatons la reproduction de cette systématique mise à l'écart physique et visible de la société. Il s'opère une reproduction dans les procédures d'éloignement, qu'il s'agisse du manque de prise en charge de l'autisme (et d'une prise en charge éducative massive des centres belges pour beaucoup d'autistes français et leurs familles), que l'éloignement systématique de tous les centres urbains pour les personnes exilé.e.s.

Toutefois, l'art a toujours été un vecteur de monstration, d'appropriation du monstrueux, de ce qui va à l'encontre du bon goût ou du goût attendu. C'est sur cette base philosophique qu'il est intéressant de réfléchir aux cartes de normalisation pour s'en défaire, et les retourner pour permettre ensuite de réfléchir sur l'espace social dans sa dynamique inclusive comme génératrice de formes et de questionnements.

⁵⁵ Foucault M., *op. cit.*, p. 34

⁵⁶ *Ibid.*, p. 35

II.3 Un « être empêché » est-il un être « augmenté » ?

Suite à cette présentation de l'empêchement sous le regard théorique de ces penseurs, il semble important de saisir ce que représente le fait d'intégrer ces corps dans la société. Est-ce que la cité se désintègre à les inclure ou est-ce qu'elle se renforce en les acceptant ? Quelles adaptations concomitantes s'opèrent entre ces corps et l'institution ?

Cette notion est mise en place par Louis Bec zoo-systémicien, il a travaillé sur la notion d'*empêchement*, notamment lors de la participation à un colloque à Montréal en 2002 : *Mobile/Immobilisé*.

« Il semble en effet important, actuellement, d'évaluer les apports des technologies et biotechnologies sur les conditions de viabilité, d'autonomie et d'incapacité, des êtres humains et d'observer les signes de nouvelles évolutions qui témoigneraient de l'élargissement de leurs capacités cognitives, mentales, imaginaires et symboliques.⁵⁷ »

II.3.1 Le corps empêché comme influence du et par le milieu

Ces personnes que nous nommons ici « empêchées », plutôt que de les nommer handicapées ou dans l'incapacité de faire les choses, ne doivent pas être considérées comme un groupe auquel il *manque quelque chose*, qui serait dans un *en moins*, mais bien comme un public avec un *supplément*, dans un *en plus*. Une certaine expérience vécue force notre attention. Dans leurs empêchements, ces personnes ont développé un *pouvoir d'agir*, un pouvoir à agir selon les dispositions qu'elles ont à traverser. Leurs situations adjointes à la nécessité de devoir agir comme toutes personnes lambda les a amenées à développer d'autres facultés. Ces facultés sont l'assise sur laquelle nous nous appuyons pour explorer les dispositifs de manière artistique et créative.

Dans cette recherche nous ne hiérarchisons pas les potentialités de chacun des publics, nous essayons de leur faire vivre des expériences. Au travers de dispositifs artistiques, nous souhaitons faire émerger de nouvelles particularités entre un individu et son contexte. **Les travaux plastiques consistent à créer des interfaces permettant des relations entre les individus et leur milieu.** Par-là, nous essayons de faire se déplacer ce milieu. Dans mon

57 Bec L. et Bec V., *op. cit.*

travail je considère que les conditionnalités de l'existant sont mouvantes et que le milieu en devient mobile et en est influencé par un même mouvement. Lorsque Sartre dit : « *L'existence précède l'essence* »⁵⁸ il nous amène à penser que tout être est en devenir, nonobstant les capacités à atteindre son épanouissement.

Il serait faux ici de décréter un état originel de ces publics mais bien un état de la nature humaine en devenir. Et d'autant plus lorsqu'il s'agit de ces personnes ayant des empêchements qui limitent l'accès à nos environnements. Réfléchir à leur condition d'accessibilité à nos espaces communs, c'est définir que notre existence commune est encore un devenir, à venir et à définir. Permettre de créer les conditions d'accès à des publics en situation d'empêchement nécessite de réfléchir à l'espace commun, l'espace en partage, *le milieu*. Penser l'adaptabilité des espaces à ces publics, c'est s'autoriser à penser que l'individu influe sur son milieu et que celui-ci se nourrit de lui.

Comme le dit Joëlle Zask : « L'adaptation de l'organisme est relative à l'environnement, qui se modifie également sous son effet⁵⁹ »

La communauté à laquelle nous appartenons décide des « conditions d'existence » des vivants, que Darwin⁶⁰ définit dans *De l'origine des espèces* en 1859. Définir ces conditions permet de nous différencier, de nous distinguer du règne des barbares. C'est ce qui permet à la communauté d'accéder à son altérité, de proposer de nouvelles conditions d'appartenance, d'expériences à la communauté des vivants. C'est intégrer des types de corps qui ne nous sont pas communs. C'est embrasser l'ensemble des particularismes comme possibilités d'informations pour *le milieu*.

II.3.2 L'intrusion de la technicité

Impliquer les particularités de ces corps à un espace prénormé peut passer par une intégration de la technique au vivant. Sans tomber dans une approche eugéniste ou

58 Sartre Jean-Paul, *L'Existentialisme est un humanisme*, Gallimard, 1946

59 Zask J., *op. cit.*, p. 42

60 Darwin Charles, *De l'origine des espèces*, Flammarion, 1859

II. Les publics empêchés

transhumaniste de ces questions, la présence de la technique associée aux corps de ces publics permet-elle une approche améliorée, optimisée, augmentée ?

Se rendre compte des particularités de chacun, selon le respect de sa manière *d'être au monde*, de manière singulière, c'est se rendre compte que nous ne sommes pas finis, pleins, uniques.

L'individu par son empreinte technique sur le monde en a modifié sa forme, il-elle l'a façonné, modelé selon ses usages, traditions, coutumes.

Après une transplantation cardiaque le philosophe Jean-Luc Nancy écrit le texte *L'intrus*. Il transcrit les effets engendrés par le fait de cohabiter avec un corps étranger : « Mon cœur devenait mon étranger. Justement étranger parce qu'il était dedans. L'étrangeté ne devait venir de dehors que pour avoir d'abord surgi du dedans.⁶¹ ». Cette compréhension du corps étranger qui s'inscrit dans son individualité permet d'élargir philosophiquement et métaphoriquement la notion de ce qui nous est étranger avant d'être une composante de notre système de fonctionnement. : « ma survie est inscrite dans un processus complexe tissé d'étrangers et d'étrangetés⁶² » dira-t-il.

La compréhension de l'étranger passe par une *loi générale de l'inclusion*, que l'approche technique facilite, que cela soit dans le corps médical, comme ici, ou dans un cadre artistique.

« Devenir un étranger à moi ne me rapproche pas de l'intrus. Il semblerait plutôt que s'expose une loi générale de l'intrusion : Il n'y a jamais eu une seule intrusion : Dès qu'il s'en produit une, elle se multiplie, elle s'identifie dans ses différences internes renouvelées.⁶³»

Dans cette ultra-technicité qui a envahi nos espaces quotidiens, l'homme a aussi créé des conditions qui nécessitent de nous repositionner ontologiquement. il peut parfois se retrouver « intrus » à son propre corps. Cette intrusion est ce que J-L. Nancy a vécu et qui lui

61 Nancy Jean-Luc, *L'intrus*, Galilée, 2010, p. 17

62 *Ibid.*, p. 21

63 *Ibid.*, p. 31

a permis de réfléchir sur le port d'un corps étranger en son propre corps, à la suite d'une transplantation cardiaque. Il retrace l'expérience qu'il vit, avec le sentiment d'avoir défié et dépassé la mort avec un cœur qui n'est pas le sien, mais qu'il doit apprivoiser. Il rend compte que la communauté des humains défie un paradigme, précédemment indomptable, celui de survivre, grâce à la technicité humaine, à l'inévitabilité de la mort.

« En 1997, j'ai eu un lymphome, un cancer de la lymphe, provoqué par l'immunodépresseur. J'ai alors eu envie d'écrire, mais je ne savais pas quoi dire. Cela s'est fait par hasard. On m'a proposé de parler de l'autre, de l'étranger, et j'ai écrit L'Intrus (2000). La greffe, expérience de l'étrangeté, a fait son intrusion. J'ai eu envie de m'exprimer sur ce devenir technique du corps greffé. Dans mon corps, il y a des quantités de réactions chimiques, de prothèses.⁶⁴ »

Cette façon de défier l'indomptable, l'infaillible, l'impossible est notre labeur, notre charge. L'état originel ne dote pas les êtres vivants des mêmes capacités ; il y a des frontières au sein de la communauté humaine où il existe des groupes sociaux inclus d'office de par la reconnaissance que le groupe majoritaire en place leur a déjà donné, et d'autres qui ne sont pas pris en compte. Affilier la réflexion de J-L. Nancy et de sa transplantation cardiaque aux dynamiques d'inclusion et d'exclusion sociale nous permet de rendre visibles les conditions d'accessibilité et d'exclusion que nous proposons ou imposons à certains de ces groupes sociaux.

« Le corps est cette ouverture à l'extériorité. En ce sens, nous ne sommes pas propriétaires de nos corps. Voilà pourquoi le don d'organes me paraît si mal nommé. On devrait plutôt parler de transmission de la vie. La vie est commune, et c'est pour cela que la greffe est possible.⁶⁵ »

64 Nancy Jean-Luc, « Jean-Luc Nancy, penseur du corps, des sens et des arts », in *Télérama*, publié le 14 juillet 2012

Disponible sur : < <https://www.telerama.fr/idees/jean-luc-nancy-penseur-du-corps-des-sens-et-des-arts.84213.php> > (consulté en juin 2021)

65 *Ibid.*

Cependant, il n'y a qu'une seule communauté humaine. Essayer de ne pas en prendre la charge dans sa totalité, c'est laisser perdurer des distinctions, et c'est ne pas assumer sa part dans l'impact qu'elles génèrent. Le système de réflexion qu'il nous est enjoint de suivre suppose de composer la communauté humaine de manière fragmentée et unique, avec un cheminement complexe qui se doit de comprendre les distinctions et différenciations. C'est un travail de rencontre, d'expérimentation, de terrain fait pour pouvoir concevoir des projets appropriés à une variété de publics.

J-L. Nancy poursuit : « Quel étrange moi ! » « je suis ouvert fermé. Il y a là une ouverture par où passe un flux incessant d'étrangetés⁶⁶ ».

« Je le sens bien, c'est beaucoup plus fort qu'une sensation : Jamais l'étrangeté de ma propre identité, qui me fut pourtant toujours si vive, ne m'a touché avec cette acuité. « Je » est devenu clairement index formel d'un enchaînement invérifiable et un impalpable. Entre moi et moi, il y eut toujours de l'espace-temps : Mais à présent il y a l'ouverture d'une incision, et l'irréconciliable d'une immunité contrariée.⁶⁷ »

II.3.3 Des types de corps

Les corps des personnes que j'ai eu l'occasion de rencontrer, entretiennent un rapport au corps qui m'a intrigué. Ce sont des corps dont la forme physique est parfois étrange, différente, elle peut-être parfois atrophiée, abîmée, infirme. Ces corps recouvrent chacun une incapacité à pouvoir agir pleinement ; ce sont des personnes qui possèdent des manières de faire et d'agir qui me sont tout à fait étrangères. Ces personnes ont acquis des manières de faire distinctes des nôtres, ont été amenées, par leurs « empêchements », à développer d'autres types d'aptitudes, d'autres façons de s'inscrire dans l'espace que nous avons en partage.

⁶⁶ Nancy J-L, *L'Intrus*, op. cit., p. 35

⁶⁷ *Ibid.*, p. 36

Quelles typologies pouvons-nous identifier ?

Groupe social avec invalidité psychique ou physique empêché

Ce groupe social est souvent ceux que nous caractérisons par le statut d'handicapé. Il est important de revenir sur cette définition afin de la déconstruire, de la rendre caduque, de réaliser que seul est handicapé le groupe social que le corps social dominant a déclaré comme tel. J'entends ici mettre en évidence la capacité d'adaptation de ces publics, de ce qu'ils mettent en place pour devoir s'adapter à l'environnement normatif qui leur est proposé. Il faut voir comment sur le plan psychosensoriel ces publics créent des conditions d'adaptation parfois surprenante qui pourront notamment leur permettre de créer un lien avec le champ des arts-plastiques.

Groupe social valide empêché

Ce groupe est celui des corps individuels sans empêchement physique mais que le corps extérieur (politique, sociologique...) contraint. Ce regroupement de corps se structure autour d'un dénominateur commun, et permet de se définir comme groupe social ou communauté (exemple : la communauté LGBTQI⁶⁸ qui a en partage une discrimination commune, ou de la communauté afro-américaine qui réintroduit une réflexion par la race dans la mesure où s'opèrent des discriminations et donc des luttes par ce biais). Le terme de communauté signifie dès lors, essentiellement dans l'acceptation états-uniennes, un regroupement de personnes aux intérêts communs face à un groupe social oppresseur.

Groupe social valide non-empêché

Dès lors, d'un côté nous avons des types de corps « empêchés » qui nécessitent l'assistance d'un corps social extérieur et dont il faudra définir les champs d'action. Ce sont des corps qui nécessitent le soutien du corps collectif. Sur un autre plan, nous avons un corps social qui contraint et empêche, par le contrôle de la communauté dominante, de pouvoir

68 *LGBTQI+ : Lesbienne, Gay, Bi, Trans, Queer, Intersexe

II. Les publics empêchés

s'émanciper. Par ce biais, elle le contraint à l'empêchement. Il se met alors en place des formes de résistance dont nous observerons les outils et essayerons d'en comprendre les mécanismes.

Leur capacité de résistance se développe pour co-exister avec des codes sociaux qui ne font pas écho dans le groupe social dominant. Leur organisation sociale dans les sociétés occidentales leur permet d'être structurés. Cependant, il est des groupes sociaux qui ne peuvent user d'outils organisationnels leur permettant de résister, soit parce que l'oppression d'un groupe majoritaire s'abat sur un groupe minoritaire, soit lorsque ce groupe majoritaire utilise l'idéologie pour imposer, par la force, les règles qu'il entend imposer.

III. L'artiste comme enquêteur·rice

Après avoir saisi comment les dispositifs de surveillance ont maintenu de manière intentionnelle certaines populations aux abords de la cité et avoir compris comment les personnes empêchées peuvent se définir comme personnes ayant dû créer des espaces de résistance et de survie quant à une situation visant à une normalisation de leur état, nous verrons dans ce troisième chapitre comment l'artiste peut devenir un enquêteur·rice, un·e chercheur·se qui sort de son atelier et part au contact, se propulse dans un contexte dont-il-elle ne maîtrise pas les codes. Nous le verrons plus longuement dans la Partie III, mais nous parlons ici d'une mise en critique du savoir de l'artiste qui passe par une phase de *dénormalisation* de son savoir.

En endossant ce nouveau statut, l'artiste part en quête de signaux faibles, ce qui pourrait s'apparenter à la lumière discrète des lucioles (G. Didi-Huberman). Puis l'espace de l'art devient un espace d'expérience quasi sans frontières et par-là quasi politique. Un lieu où la participation du·de la spectateur·rice devient une production de formes et permet de réfléchir à la teneur de cette interaction générée et du rapport de transaction qu'il induit entre les publics rencontrés et l'artiste. Nous développerons ici ce que J. Dewey appelle la « pensée pragmatique » et comment celle-ci aboutit dans un « interactionnisme symbolique ».

Ce chapitre permettra de saisir comment l'artiste peut-il-elle être un intermédiaire entre un dispositif technique et des personnes empêchées.

III.1 Écouter les signaux faibles

La définition de l'empêchement se caractérise par une situation systémique de mise à l'écart, d'oppression, d'invisibilisation d'une population vis-à-vis d'une autre. Cependant, ces groupes d'individus produisent, archivent et documentent leurs expériences de manière

structurée et/ou anarchique et/ou ponctuelle. Tous ont des activités, des modes de vie et des existences qui font penser aux lucioles de Georges Didi-Huberman ; des communautés isolées, parfois clandestines dont les signaux forment des « parcelles d'humanité⁶⁹ ». Ces signaux faibles sont ceux que nous rassemblons, collectons et ordonnons au sein de cette recherche et plus précisément au sein de nos trois projets avec trois publics empêchés.

III.1.1 Les signaux faibles des *lucioles* et l'écoute des artistes

Écouter les signaux faibles, c'est trouver des espaces pour qu'ils émergent. Notamment comme l'on fait les T. Grandin, J-L. Nancy, N. Harbisson lorsqu'ils-elles prennent la parole et ouvrent des champs disciplinaires, des méthodologies, mettent en place des dispositifs où les récits sont permis.

L'artiste a la puissance de raconter des histoires, de mettre en forme des récits, de scénariser des expériences. Il peut ouvrir des territoires et contribuer à ce que chaque minorité soit expressément incorporée dans le milieu :

« la multiplicité des histoires est comparable à la multiplicité des langues. L'histoire universelle au sens d'aujourd'hui n'est qu'un genre d'esperanto. L'idée d'une histoire universelle est une idée messianique⁷⁰ »

III.1.2 L'espace de l'art comme expérience sans frontières

La contamination d'autres environnements, espaces, fonctionnements, devient une source de stimulation pour le créateur. Il en est ainsi dans la philosophie de J. Dewey :

L'artiste porte son intérêt sur divers sujets et ceux-ci se trouvent intégrés dans un contexte d'expérience. En ceci, l'art et son espace d'expérimentation n'ont pas de frontière, qu'elle soit physique (musée, galerie, rue, hôpital...) ou moralisante (public initié, novice, éloigné...).

⁶⁹ Didi-Huberman G., *La survivance des lucioles*, op. cit.

⁷⁰ *Ibid.*, p. 354

« L'impulsion à dépasser les limites établies extérieurement appartient à la nature même du travail de l'artiste. Il appartient à la nature même de l'esprit créatif de se saisir de tout sujet qui l'incite à y voir la matière d'une nouvelle expérience. Le refus d'admettre les frontières établies par la convention est la source d'une attitude qui consiste très souvent à dénoncer les moralités des objets de l'art. Mais l'une des fonctions de l'art est précisément de saper la timidité moraliste qui conduit l'esprit à fuir devant certains sujets et à refuser de les admettre dans la lumière claire et purifiante de la conscience perceptive.⁷¹ »

Lorsque l'artiste s'inscrit dans cette dynamique d'écoute de l'autre et d'ouverture de son médium à d'autres manières de voir et de percevoir, cela l'amène à être dans une écoute des « signaux faibles », des informations sourdes, parfois silencieuses, qui échappent aux radars de notre attention. C'est une manière d'envisager la création comme une surface poreuse de contamination symbolique, poétique et didactique. **L'inclusion du différent devient le moteur de la création.** L'artiste devient l'acteur d'expériences artistiques mobiles sur tous les territoires.

III.2 L'artiste : un·e nouvel·le enquêteur·rice social

Dans cette démarche, il est nécessaire d'identifier un public porteur de particularités dont la visualisation n'a pas été explorée. Dès lors, sur quelle méthode s'appuyer pour l'artiste ? Comment celui-ci peut-il approcher des problématiques qu'il ne maîtrise pas encore ? Comment ce statut d'enquêteur·rice-social (J. Dewey) vient-il redéfinir son statut ? En s'engageant, celui qui participe des explorations de l'artiste devient producteur de formes, et sa participation devient la forme de l'œuvre. C'est dans cette démarche philosophique de *pensée pragmatique* développée par J. Dewey que nous élaborerons l'approche de ces publics : qu'il s'agisse des trois types de public (autisme, migrants, LGBTQI+) abordés dans cette recherche de la diaspora libanaise et iranienne développée autour du projet *Nous sommes des Libanais*, présenté en annexe⁷².

71 Dewey John, *L'art comme expérience*, 1934, Gallimard, 2010, p. 315

72 *voir annexe

L'artiste peut-il être un enquêteur ? Quelle porosité existe-t-il entre lui et le mode de vie qui l'entoure ? En ce sens quel type d'interaction l'enquêteur provoque-t-il avec son public ? Est-ce que l'artiste est dans son rôle lorsqu'il s'engage et prend parti ? N'y a-t-il pas dans la manière d'être au monde une manière politique ?

« Le terme d'« enquêteur social » est employé dans le sens où les « enquêtes sociales ont une utilité sociale qui implique que ces enquêtes transforment les réalités sociales dans le bon sens. Le processus de l'enquête devient un moyen et un outil pour participer à la modification des réalités sociales. Et où l'enquêteur ne peut donc prétendre à la neutralité et au désengagement, mais est bel et bien impliqué dans une activité de terrain.⁷³ »

J. Dewey met en place une méthodologie philosophique qui donne du sens et une orientation dans la mise en place de projets en lien avec des réalités sociales. Cette démarche permet d'inscrire les intuitions de l'artiste dans une démarche de rencontre, de ses déplacements dans des espaces inattendus et improbables, dans le fait de vivre une expérience et d'en rendre compte. Dire que l'artiste est un enquêteur·rice social, c'est dire qu'il plonge son intérêt dans la communauté, il immerge ses questionnements esthétiques dans la cité. Il·elle s'engage comme si le changement était possible. Il·elle s'agit d'une façon de repenser la radicalité d'un système, d'une interaction pragmatique, d'une démocratie à l'œuvre.

Investir le champ de l'enquête sociale comme le préconise J. Dewey c'est appliquer une méthodologie philosophique sur une investigation sociale. Dès lors, il s'agit de définir les méthodes mises en place dans la collecte d'informations : avec quels dispositifs et dans quel but ?

Pour les projets mis en place dans cette recherche, l'investigation a porté sur les notions de collecte de l'information, puis de la mise en forme dynamique de ces informations. Comment permettent-elles la mise en exergue de nouvelles formes de visualisation ? Des

⁷³ Zask J., *op. cit.*

notions que l'artiste Julien Prévieux questionne dans son travail, ainsi que dans son texte « esthétique des statistiques⁷⁴ ». Ces réflexions amèneront à penser le travail de l'artiste « en milieu ouvert » où la participation des différents acteurs devient une collaboration **en vue de produire une forme commune.**

III.2.1 Du dispositif d'enquête à la collecte d'informations

Dans la mise en place de projet s'approchant de publics en situation d'empêchement, nous constatons que chaque public véhicule sa dynamique, ses particularités cognitives et motrices au cours de ses expériences. Les informations vont intégrer le dispositif de l'enquête afin d'être travaillées comme une donnée intégrante du processus. Une porosité est à l'œuvre entre les agents de l'œuvre comme dans les médiums disciplinaires.

Dans le cinéma, il existe des liens étroits entre la pratique du documentaire et l'anthropologie. Anciennement, les anthropologues et les archéologues étaient envoyés sur leur lieu d'expédition avec une caméra. Cette caméra témoignait de leurs expéditions. Le document rapporté se place donc à la lisière entre l'archive et le documentaire. Les films de Jean Rouch⁷⁵, par exemple ont cette spécificité de prendre place entre le film documentaire et le film d'archives.

Cet exemple cinématographique permet de rendre compte d'une interdisciplinarité qui s'entremêle dans le processus d'attention et de collaboration entre les différents agents de l'expérience.

Dans cette notion d'interdisciplinarité ainsi que dans le traitement de données à priori hétérogènes, le travail de l'artiste J. Begley approfondit la visualisation de ces informations. Son travail est méthodique, minutieux et sourcé. Il collecte généralement de l'information sur des plateformes de données en ligne accessibles (GoogleEarth, Twitter, etc.) puis il crée des algorithmes ou des process de visualisation de ces données :

74 Prévieux Julien, *Statactivisme : « Esthétiques des statistiques, à propos de quelques ateliers artistiques statactivistes »*, Zones, 2014

75 J. Rouch est particulièrement connu pour sa pratique du cinéma direct et pour ses films ethnographiques sur des peuples africains tels que les Dogons et leurs coutumes.

« Prendre des données et faire que l'algorithme puisse les lire. Comment un chercheur ou un designer peut s'engager dans des archives historiques [...] fabriquer de la visualisation, tout du moins en comprendre ce qu'elle soutient⁷⁶ »

Son travail se situe à la jonction entre deux environnements : celui de la recherche en art et design, par la mise en forme de données de façon dynamique, organisé et sourcé, mais aussi celui d'un questionnement social, clair et nommé. Les œuvres *PrisonMap* ou *Dronestream* sont des exemples de contestation d'une violence structurelle dans la politique états-unienne. La première montre comment la structuration des prisons est la même partout et basée sur le *panopticon* de J. Bentham et la deuxième réunit un inventaire des données décrivant factuellement des attaques de drones de l'armée états-unienne hors de son territoire national. Ces deux exemples visualisent des informations issues d'enquêtes sources accessibles à tous. Le travail de l'artiste est ici complètement influencé par la volonté de décrire une situation, d'en rendre compte, de créer des espaces de visualisation et de mise en forme dynamique, qui en font plus que de simples enquêtes.

III.2.2 L'artiste-citoyen crée de l'archive dynamique et ouverte

Après avoir réfléchi sur les données qu'un artiste a à sa disposition, nous pouvons nous questionner sur les data qui filtrent malgré notre vigilance : c'est ce que l'artiste Trevor Paglen appelle les « images invisibles ». Des données (images, vidéo, data, etc.) qui ne sont plus destinées à la vision d'un individu qui observe, mais qui sont exclusivement traitées numériquement, auxquelles spectateur n'a accès : « Les caméras elles-mêmes font les opérations⁷⁷ », comme si les vidéos de M. Klier, *Der Riese* (1982-83) n'avaient plus aucun spectateur·rice, qu'il y avait une totale automatisation des systèmes de surveillance échappant à tout œil extérieur. Cette exploration est celle que tente d'analyser T.Paglen :

76 Begley Josh, *Drone Strikes – Dronestream*, 2013

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=8LPg00JgsT0](https://www.youtube.com/watch?v=8LPg00JgsT0) > (consulté juillet 2018)

« Take the data and make the machine readable. How researcher and designer can be engaged in this historical archive [...] make visualisation otherwise help us understand what it all means. »

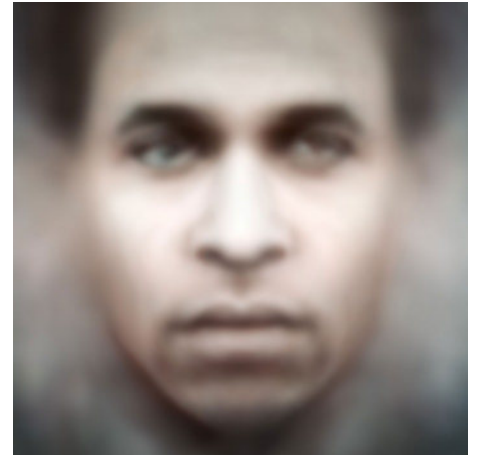
77 Paglen Trevor, « Invisible Images of Surveillance », in conférence World Economic Forum, 2018

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=ijVTdSoZEC4](https://www.youtube.com/watch?v=ijVTdSoZEC4) > (consulté en juillet 2019)

« the camera themselves are doing the operation »

« J'essaye de comprendre les mécanismes de fonctionnement des *computer visions*, quelle est leur implication non seulement dans la création d'images mais aussi dans une implication sociologique et politique⁷⁸ ».

Dans son travail, T. Paglen rend compte des systèmes de collecte de data, mais surtout il les conteste. Il souligne que la concentration de ces archives de données reproduit des systèmes de domination déjà en place de façon institutionnelle (racisme, patriarcat, etc.) dans la mesure où il y a une concentration massive des informations détenue par un minimum d'individus (GAFAM). Son travail montre comment internet peut devenir une forme de surveillance mondialisée.



Trevor Paglen, *Frantz Fanon*, 2017
Logiciel de reconnaissance faciale

Pour réfléchir à cette notion, T. Paglen et son équipe ont développé un logiciel d'intelligence artificielle, autonome, qui leur permet d'utiliser des algorithmes similaires à ceux utilisés dans la production et la reconnaissance automatique d'images, pour créer de vraies images de portraits, d'un type appelé *eigenface*⁷⁹. Parmi la série d'images réalisée par T. Paglen et son équipe, figuraient des photos de philosophes politiques tels que Frantz Fanon. L'écrivain et révolutionnaire, né en Martinique au XXe siècle a été une figure charnière de la lutte postcoloniale. Selon T. Paglen, F. Fanon, décédé en 1961, nous a laissé matière à réflexion à considérer, mais peu d'éléments pour nous préparer aux luttes contemporaines :

« Les textes critiques classiques sur la représentation, de Saussure à Barthes, Fanon, Sontag et bien d'autres, ne sont pas vraiment équipés pour penser à l'automatisation, aux opérations, aux paysages actifs de détection et aux images qui regardent activement les humains⁸⁰ »

78 Paglen Trevor, « How computer see the world », in *Vice & HBO*, 2017

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=HEI8cuGKiNk](https://www.youtube.com/watch?v=HEI8cuGKiNk) > (consulté juillet 2019)

79 *Les eigenfaces sont un ensemble de vecteurs propres utilisés dans le domaine de la vision artificielle afin de résoudre le problème de la reconnaissance du visage humain. Le recours à des eigenfaces pour la reconnaissance a été développé par Sirovich et Kirby (1987) et utilisé par Matthew Turk et Alex Pentland pour la classification de visages.

80 Bryan-Wilson Julia, Cornell Lauren, Kholeif Omar, *Trevor Paglen (Phaidon Contemporary Artists Series)*, Phaidon, 2018

Plutôt que de déconstruire le principe de surveillance automatisée, T. Plagen libère une forme de représentation. En construisant ce logiciel destiné à la reconnaissance faciale, il permet à l'archive de se réfléchir à travers la mise en place d'un algorithme autonome et autogéré pour une réflexion plus large sur la production massive des images.

L'expérience de l'artiste se trouve dans cette expérience de l'enquête, et par là circule une forme d'altérité, le sujet de la recherche se tourne de plus en plus vers ceux et ce qui nous est contemporain. C'est avec cette spécificité que les enquêtes sociales et artistiques ont été menées au sein de notre recherche. Ce dispositif crée de l'archive et de l'expérience dans des environnements d'une enquête sociale et artistique faites dans divers secteurs délaissés par ces actions. Cette collecte de données, au travers de dispositifs techniques, est enrichie d'une réflexion sur les dispositifs d'accompagnement. Les participants y ont une place particulière ; intégrés et mobilisés dans la réalisation du projet, ces derniers sont régulièrement consultés pour enclencher des dispositifs de collecte.

III.2.3 La participation et la contribution comme forme

Quelles formes la participation peut-elle prendre et comment peut-on développer la collaboration ? Des projets artistiques portent la trace de ces collaborations et ces participations volontaires de groupes hétérogènes, qui lors d'une exposition ou d'un atelier artistique, participent à une création artistique.

Participer à l'œuvre nécessite de livrer quelque chose, de s'engager physiquement, entièrement. C'est ce qui a lieu dans l'œuvre de G. Legrady *Pockets full of memory*, où le spectateur laisse un morceau de sa « personne », en déposant un objet qu'il-elle porte sur lui-elle et l'œuvre en est agrémentée. La participation du-de la spectateur·rice nourrit littéralement de l'évolution de la base de données de l'œuvre.

« *Classic critical texts on representation, from Saussure to Barthes, Fanon, Sontag and many others, aren't really equipped to think about automation, operations, active landscapes of sensing and images that actively look at humans* »

Les « artistes en milieu ouvert »

Toutefois, dans cette exploration de l'artiste comme enquêteur·rice artistique et social, celui-ci-celle-ci sort de son atelier, part à la rencontre de sujets et d'environnement non-maitrisés, notamment au travers des expériences d'ateliers. Pour reprendre des termes liés au secteur social (et notamment le secteur éducatif), **l'artiste devient un·e intervenant·e à domicile**, « en milieu ouvert ». Par la réalisation d'ateliers artistiques avec des populations locales ou éloignées de la culture, les centres culturels ouvrent des espaces (ex : Mains d'Œuvre, la Maison des Métallos à Paris, le Lieu Multiple à Poitiers, etc.).

Aussi, ces artistes qui partent à la rencontre des autres ont pour objectif de collecter des récits afin de les mettre en forme. C'est dans cette perspective que s'élabore le projet de J. Prévieux avec quatre policiers du commissariat du XIV^e arrondissement de Paris en 2011. Ce petit groupe s'est « construit de manière « sauvage », sans passer par la hiérarchie policière mais en profitant de mon réseau personnel⁸¹ ». Là encore, un réseau parallèle de contributeurs est mobilisé pour que l'artiste entre en contact hors de son champ d'expérimentation habituel. L'objectif de ces rencontres entre les policiers et l'artiste était d'apprendre à tracer, manuellement une cartographie des délits récents. Ces ateliers l'ont convaincu que « la dimension « artisanale » favorise la réappropriation d'un certain savoir-faire là où l'informatique déconnecte totalement l'outil de l'expérience commune.⁸² ».

Ces ateliers font émerger deux éléments : le fait de recréer des espaces de « prise d'initiative » et « l'inventivité » de la part des agents de police. Des espaces de concertation dans lesquels il y a eu production de graphiques, réflexion sur le management d'équipe ont eu lieu. Au-delà de la production artistique en tant que telle et, elle est bien présente dans ces exemples, elle est aussi vectrice de ce nouvel espace de discussion que permet l'atelier. L'artiste s'applique volontairement à produire des formes : « la dimension artistique des approches quantitatives n'est finalement jamais mieux perceptible que lorsqu'on les considère comme autant d'outils destinés à la fabrication de formes⁸³ ».

81 Prévieux J., *op. cit.*, p. 94

82 *Ibid.*

83 *Ibid.*, p. 97

III.3 De la pensée pragmatique à l'interactionnisme symbolique

Comment est-il possible d'envisager la *philosophie sociale* développée par John Dewey dotée d'un impact sur la pratique artistique ? Les termes de *pensée pragmatique*, de lien entre interaction et transaction, ou encore interactionnisme symbolique sont au cœur de cette approche réflexive, mais comment ces termes prennent-ils forme dans une pratique artistique de terrain ?

John Dewey est un philosophe états-unien, on dit de lui qu'il est le philosophe du pragmatisme, celui qui ouvre la théorie de l'enquête inclusive dont l'utilité tient au fait qu'elle humanise et politise la relation entre enquêteurs et enquêtés. Il développe un point de vue éthique et épistémologique qui incite à prendre en considération le caractère environnemental, culturel et social de tous les phénomènes humains. Ce penseur est celui de la philosophie sociale qui prend en compte un champ pluridisciplinaire pour l'analyse.

L'ouvrage majeur sur lequel nous reposons notre assise philosophique pour la mise en place des ateliers auprès des publics empêchés est *L'art comme expérience*⁸⁴. L'auteur y explicite comment : « les transformations sont imbriquées les unes dans les autres et se soutiennent mutuellement. Là où cette cohérence existe, on trouve aussi la résistance. L'ordre n'est pas imposé de l'extérieur mais est fait des relations entre les interactions harmonieuses que les énergies établissent entre elles [...] Il en vient à inclure une plus grande variété de changements et de transformations.⁸⁵ »

Nous avons observé durant les ateliers menés avec des publics empêchés un rapport à l'expérience qui est immédiat et où le temps de participation est souvent plus fort que le résultat lui-même. Comme J. Dewey précise : « l'expérience est le résultat, le signe et la récompense de cette interaction entre l'organisme et l'environnement qui, lorsqu'elle est menée à son terme est une transformation de l'interaction en participation et en communication⁸⁶ »

84 Dewey John, *L'art comme expérience*, 1934, Gallimard, 2010

85 *Ibid.*, p. 47

86 *Ibid.*, p. 60

III.3.1 Usage de la pensée pragmatique

Disparition du temps d'exposition au profit d'un temps d'expérimentation

Enfin, tous ces publics nous emmèneront à questionner la réduction du temps d'exposition au profit du temps d'expérimentation, et de réfléchir à de nouvelles formes de rendu plastique (ex : la documentation de séance de travail, analyse des impacts, etc.), qui nécessiteront d'intégrer ces formes.

Cela nous amène à poser ces questions essentielles : Comment le processus d'une œuvre se constitue-t-il, au moment même où il s'expérimente ? De quel statut se dote le public ? Contributeur, collaborateur ou juste expérimentateur ? Quel lien entretient-il avec l'expérience vécue et quels impacts en attendre pour lui ?

Dans cette délocalisation de l'objet artistique vers des espaces qui ne reçoivent originellement pas d'œuvre d'art, quels types de publics sont approchés ? Quels types de relations cela génère-t-il ? Comment la particularité pathologique et physiologique vient-elle rencontrer le dispositif ? Et comment le dispositif peut-il permettre de se déterminer autrement ?

S'intéresser à des publics avec empêchement, c'est une possibilité de créer une expérience particulière, singulière. La possibilité de générer un impact devient plus dynamique, plus tangible que lorsque l'on expose une œuvre, dans un espace où le public participe à « la règle du jeu du principe de l'exposition, et où le public est conquis par avance à la réalisation esthétique de l'artiste. Lors de mon investissement auprès de ces publics, je suis animé par la nécessité de définir et d'évaluer les impacts que l'expérience aura pu générer afin de pouvoir rendre compte de la singularité d'une approche créative et artistique pour ces publics. C'est pourquoi nous nous questionnons, toujours accompagnés d'une équipe pluridisciplinaire et dont c'est le métier, sur les impacts cognitifs, proprioceptifs, environnementaux et sociaux que ces temps génèrent. Il s'agit ici de rendre compte, au travers d'un archivage de témoignages et d'expériences, des protocoles d'observation et d'évaluation des expériences vécues et de définir les impacts appréciés chez chacun des publics approchés. Cette étape de l'archivage est la première étape d'un processus entamé dans chacun des trois projets.

Notre approche ne consiste pas à mener un même projet avec l'ensemble des publics, mais elle nécessite de créer des interfaces et des créations spécifiques pour chacun des publics.

III.3.2 De l'interaction à la transaction ou trans-action

Dans l'expérience que l'on fait d'une œuvre d'art qui implique une interaction collective nous sommes plusieurs interacteurs autour de l'œuvre. Dans l'œuvre de S. Snibbe dont nous avons parlé précédemment, il y a un partage de l'espace de l'expérience ; ce partage de l'espace nous plonge dans une forme de transaction avec l'autre et avec l'œuvre. Dans la relation à l'œuvre, le spectateur alimente une situation excitante où participer à une expérience, collaborer à la réalisation d'une forme le motive. John Dewey dit cela de l'expérience : « l'expérience est une situation chargée de suspens qui progresse vers son propre achèvement par le biais d'une série d'incidents variés et reliés entre eux⁸⁷ ».

Le lieu de l'expérience est donc un espace de partage du sensible qui nous permet d'influer sur notre perception du réel. Notre expérience subit l'impact d'interaction avec l'autre, il y a une inclusion de l'expérience de l'autre dans notre expérience actuelle, une interaction qui imprègne notre manière de percevoir.

J. Dewey le formule ainsi : « l'expérience est limitée par tout ce qui entrave la perception des relations entre éprouver et agir. Elle peut être gênée par une hypertrophie de l'agir ou par une hypertrophie de la réceptivité, en d'autres termes, de la phase où l'on éprouve. [...] Son expérience est également déformée, car rien ne s'enracine dans l'esprit quand il n'y a pas d'équilibre entre agir et recevoir. Il est besoin d'une action décisive pour établir le contact avec les réalités du monde et pour relier les impressions aux faits afin de tester la valeur et de les organiser.⁸⁸ »

L'art comme support pour la *réappropriation du monde* s'inscrit dans le travail de l'artiste Kader Attia. Celui-ci questionne les notions d'appropriation, de désappropriation et

87 *Ibid.*, p. 93

88 *Ibid.*, p. 95-96

d'expropriation par les rapt, les pillages, les transgressions culturelles, au cours des périodes coloniales. Il entend intervenir en tant qu'artiste sur ce territoire afin d'en apporter de nouvelles complexités :

« Le regard « artistique » est toujours décomplexé et affranchi de tous principes d'empiricité sur lesquels d'autres domaines comme la science, et particulièrement les mathématiques, se fondent pour avancer. Créer, produire de l'antimatière en somme, un oxymore qui nécessite une belle parabole de l'esprit empirique. »

L'art serait donc la forme la plus accomplie de *la transaction*, dans la mesure où elle consiste en une négociation avec le réel. J. Dewey utilise le terme de « transaction » pour signifier le terme d'interaction dans un texte qu'il co-écrit en 1949 dans un chapitre intitulé « interaction et transaction ». Selon Gérard Dedalle : c'est de la notion de transaction qu'il faut partir pour comprendre la philosophie de J. Dewey qui précise : « la transaction est une situation en devenir continu qualitativement unifié dans laquelle on distingue un individu et son environnement⁸⁹ »

L'interaction devient cet espace de transaction avec le réel, dans lequel l'interaction se situe avec l'autre et son environnement : un territoire d'expérimentation qui suppose que l'on intègre des schèmes de représentation qui incluent une diversité de points de vue afin de pouvoir en influencer le sens. Pour exemple, la possibilité de réfléchir sur un art décolonial⁹⁰ participe de cette évolution du sens des œuvres, en partant de la déconstruction des symboles qui la constituent.

III.3.3 L'interactionnisme symbolique

Dans l'interaction avec le vivant, nous produisons des symboles. L'individu agit et se comporte en fonction du sens qu'il donne aux institutions, aux objets. Le sens et le symbole émergent dans l'interaction. Toutefois, existe-t-il une possibilité pour le symbole d'évoluer dans la transaction avec le réel, dans l'interaction avec l'autre ? Le sens peut-il changer au cours d'une interaction ?

89 Dedalle Gérard, *L'idée d'expérience dans la philosophie de John Dewey*, PUF, 1967, p. 393-394

90 Vergès Françoise, *Décoloniser les arts*, Arche, 2018

Avec le terme « empêché » vu précédemment, nous avons vu des groupes sociaux définis par les groupes majoritaires comme des personnes en situation d'exclusion. Cela correspond à une manière de stigmatiser des personnes avec une partie de leur identité, identité avec laquelle ces derniers sont pourtant en adéquation. C'est dans cet espace que se trouve une partie de l'investissement de l'artiste, il doit dans ce cas créer des espaces qui réfléchissent les comportements de chacun, qui puissent rendre compte des conditions dans lesquelles les identités émergent, se constituent. C'est selon cette possibilité de faire émerger ces identités dans des environnements souvent inadéquats que nous développons nos projets. L'approche des projets menés se fait de manière inclusive, afin d'avoir une problématique dynamique et qui respecte la notion de *recherche* en art.

En résumé, ce que nous venons de parcourir dans cette deuxième partie montre comment une réflexion sur le dispositif nécessite d'en percevoir les enjeux et le contexte d'utilisation. Comment ces dispositifs – souvent de surveillance – peuvent être « détournés », « profanés », « réappropriés » par des populations qui sont écartés de ces dynamiques de pouvoir.

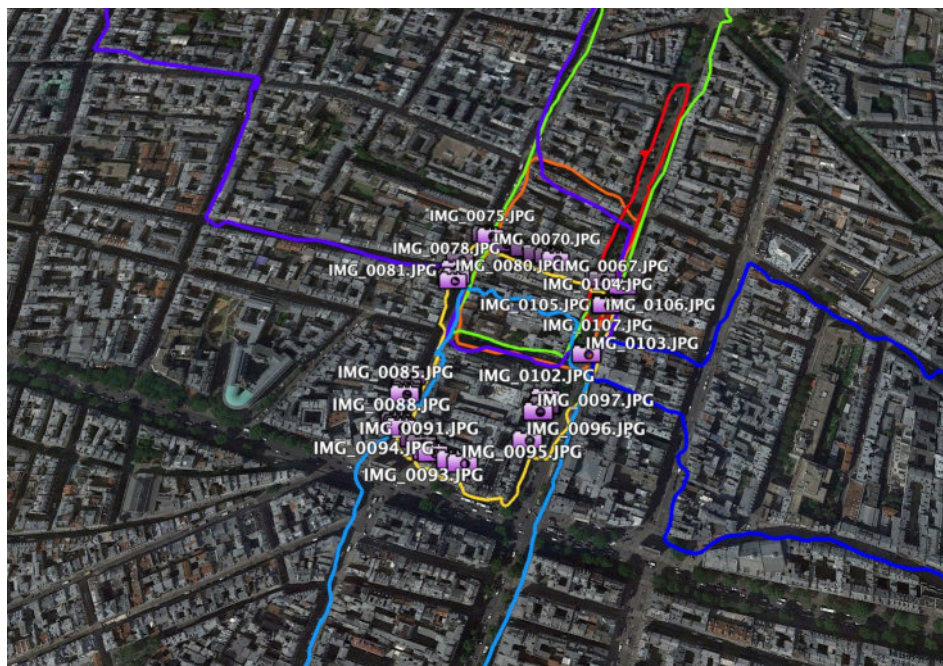
Réfléchir aux technologies qui environnent le vivant c'est engager une reconquête du pouvoir et de l'intelligence collective contre la privatisation et la normativité des rouages de production et de contrôle. Pour cela, il est nécessaire de réorienter notre attention, de saisir les « signaux faibles », d'être à l'écoute de mouvements silencieux, qui évitent involontairement les radars de notre attention. Dans sa réflexion sur l'inclusivité, l'artiste s'arme de méthodes « d'enquêteur inclusif », de la posture de « statactiviste » pour avancer en un « milieu ouvert » tel un « artiste embedded ». Ici, l'artiste prend soin de se préoccuper des choses qui peuvent paraître mineures, voir absurdes, mais qui accompagnent la modification du point de vue symbolique. C'est selon cette fausse-naïveté que T. Paglen parle de son investissement :

« Je veux vivre dans un monde qui a plus de justice, plus d'égalité, plus de beauté, et c'est ce que j'essaie de faire avec cette chose absurde⁹¹ »

91 Paglen T. « How computer see the world », *op.cit.*

« I want to live in a world that has more justice, has more equality, and has more beauty in it and that's is

IV. Projet de MigrantMap – Mineurs Migrant & Parcours Photo/GPS



Superposition des tracés d'expériences photo-géolocalisées réalisés lors des ateliers Réalisés avec des Mineurs Isolés Étrangers, Paris, 2015-2016

IV.1 Contexte d'intervention

Le projet de *Migrant Map* est réalisé avec des Mineurs Isolés Étrangers (MIE). Ce projet est développé sous forme d'ateliers avec ces adolescents. Une première série d'ateliers a eu lieu de 2015 à 2016 et une deuxième de décembre 2017 jusqu'à aujourd'hui. Ils consistent à réaliser des photographies du paysage urbain parisien, lors de déambulations. Durant les ateliers, il est demandé aux adolescents de s'équiper d'un smartphone d'un appareil photo et de documenter ce qui les entoure – selon un protocole mis en place pour chaque atelier. Puis, par recoupement des données GPS, nous insérons les images sur une carte du territoire parcouru. Cela donne lieu à l'émergence d'une cartographie des circulations. À chaque fin d'atelier, sous forme de discussion, nous revenons sur les prises de vues réalisées et sur la

kind of what i try to do with this preposterous thing »

carte produite. Cela engendre des questions sur le plan esthétique – de chaque image – comme sur la carte, individuelle ou collective, qui soulève des questions sur le territoire parcouru.

Ce travail s'inscrit dans le sillon issu des réflexions sur la notion des dispositifs interactifs, vu précédemment, et sur l'approche en termes de mise en capacitation que cela peut renouveler auprès de ces publics. Dans l'élaboration de ce projet nous observerons et analyserons comment des chercheurs – souvent en sciences sociales – et des artistes ont pour sujet d'étude les récits de personnes durant leur parcours migratoire et l'impact que peuvent générer les *Technologies de l'Information et de la Communication* durant ces parcours. Ces premières questions nous amèneront à discuter de l'approche plus large du territoire permis par les TIC ? De voir quelles modifications de la perception du territoire sont induites par l'utilisation de ce dispositif ?

Au-delà de la réalisation d'interfaces techniques personnelles modifiant la compréhension du territoire, se pose la question de la collecte des expériences des participants. C'est ce que nous pouvons percevoir dans le travail de *Blast Theory*, qui, au travers d'interfaces ludiques accompagne le participant dans une exploration du territoire, ou avec le travail de Masaki Fujihata qui au travers de *Fields Works*, met en scène un protocole d'exploration du territoire où les personnes s'approprient à la fois le dispositif technique et le récit qui est collecté. Dans le cadre d'un parcours migratoire, il existe d'autres types de démarches, comme celle du collectif PEROU⁹² qui réalise des cartes mentales avec des personnes en situation de déplacement et avec le travail du collectif Réinventer Calais⁹³ qui a participé à l'archivage de ces dernières, auxquels s'ajoutent des collectes de récits, de la zone de transit située à Calais. Ces projets sont des sources d'inspiration pour le projet MigrantMap puisque nous pouvons saisir un entremêlement des récits et des usages que les TIC permettent, notamment avec une compréhension augmentée, tout du moins plus rapide, du territoire.

92 PEROU, Pôle d'exploration des Ressources Urbaines, 2012

Disponible sur : < perou-paris.org/Actions.html > (consulté en septembre 2018)

93 PEROU, *Réinventer Calais*, 2016

Disponible sur : < reinvertercalais.org/ > (consulté en novembre 2018)

Le projet dont il est question ci-dessous est un projet mené au sein de l'association France Terre D'Asile (FTDA) avec une équipe pluridisciplinaire (psychologues, éducateurs et animateurs). Ce groupe de praticiens m'a aidé dans la mise en place des ateliers, mais aussi dans le développement des axes de recherche, en lien avec le parcours que ces jeunes ont mené durant ces ateliers. Ma démarche auprès de ces publics s'inscrit dans une *approche inclusive*, notamment au travers de la figure de *l'enquêteur social* (J. Dewey) qui permet un assouplissement dans les relations entre enquêteurs et enquêtés.

Ce projet vise à voir si et comment l'interface permet d'accélérer ou de soutenir une compréhension de l'espace environnant, par la mise en forme d'un entrelacement des récits, via les techniques utilisées. Il permet de faire émerger une réflexion sur les dispositifs interactifs afin qu'ils ne soient plus uniquement perçus comme des plateformes fonctionnelles, mais qu'il s'y ajoute une dimension esthétique et militante, faisant se rencontrer *poïésis* et *praxis* au sein de projets temporaires. Il s'agit de réfléchir sur le territoire qui nous entoure – par la cartographie – et sur notre manière de l'appréhender – par l'image – **afin de pouvoir s'y projeter.**

IV.1.1 Qu'est-ce que le projet Migrant Map : déroulement et questions

Pour que le dispositif s'avère utile, il nous faut répondre aux nombreuses questions de faisabilité qu'il soulève. Un médium interactif, utilisant une géolocalisation, permet-il une représentation spatiale plus fine et précise du territoire ? Ou au contraire la facilité d'accès aux informations de géolocalisation nous empêche-t-elle de nous projeter dans l'espace présent ? Cette interaction favorise-t-elle un élargissement de la zone d'expérimentation ? Comment observer les points d'inscriptions et les traces laissées dans les déambulations ? Quel protocole est mis en place ? Comment l'interpréter ? La question est que pouvons-nous faire du territoire après avoir réfléchi aux déplacements, aux circulations, aux expérimentations, réaliser sous une forme ludique ? Quels-sont les moyens de récupérer des points d'attraction, d'interaction, des *lands marks*, des points de circulations particuliers, individualisés, avoir une compréhension spatiale et mentale de l'espace ? Comment collecter

ces informations ? Les interfaces interactives permettent-elles une mise en capacitation d'un public entravé ? Une plus grande autonomie de celui-ci ?

Dans ce projet, l'aspect ludique de l'interface et des consignes favoriseront-elles l'implication des participant-e-s ? La jouabilité d'une expérience facilite-t-elle l'amplification de l'expérience notamment par élargissement du champ d'exploration (des consignes, du territoire, des interactions entre participant-e-s) ?

Une interface utilisant des données de géolocalisation permet-elle un élargissement de la zone d'expérience ou aurait-elle tendance à la réduire ? Ou s'agit-il d'un moyen d'établir une relation de confiance entre un-e animateur-riche et les jeunes en train d'élargir leur zone d'exploration ?

Dans ce projet il sera question de saisir les occurrences, dans le tracé GPS et dans les photographies, pour essayer de déceler des schèmes dans la circulation de ces participant-e-s et de saisir ce qui pourrait enrichir leur circulation. Ces personnes ont un parcours migratoire complexe, par les mers, les terres, parfois au péril de leur vie et de celles de ceux-celles qui les accompagnent ; alors que signifie pour eux-elles s'ancrer dans un territoire ? S'y projeter et s'y inscrire ?

Qu'est-ce que ces jeunes adultes ont comme représentation de la cartographie ? Spécialement en ce qui concerne l'exploration d'un territoire où l'on peut être assigné à résidence ? On voit ici la nécessité vitale, au quotidien, sous-jacente, qui constitue la toile de fond où vit ce public.

IV.1.2 Qui sont les Mineurs Isolés Etranger – MIE

Dans ce projet je me suis intéressé à un public qui a la particularité d'avoir un empêchement encastré dans un autre : être un mineur sur un territoire administratif et géographique inconnu. Une mobilité doublement entravée.

Ces publics que l'on appelle les Mineurs Isolés Étrangers (MIE⁹⁴) sont des personnes arrivées sur le territoire français reconnues comme mineurs et dont l'État français, au travers de l'Aide Sociale à l'Enfance (ASE) a la prise en charge. Cette action se fonde sur le droit de ces

94 * Cet acronyme change pour celui de MNA : Mineurs Non Accompagné (en Mars 2017)

enfants à une protection. En tant que mineurs privés de titulaires de l'autorité parentale et n'ayant aucun adulte pour prendre soin d'eux de manière pérenne, ils entrent en effet dans le cadre légal de la protection de l'enfance⁹⁵. Cette mission de protection des M.I.E est dévolue au service de l'ASE⁹⁶. Au-delà des raisons de leur exil et du parcours migratoire souvent traumatisant que ces adolescents ont eu à vivre, il leur sera nécessaire de devoir prouver qu'ils sont mineurs aux institutions françaises. La plupart de ces jeunes n'ont pas de document attestant de leur identité, alors pour établir une prise en charge, les autorités (ASE, conseils régionaux, etc.) effectuent des tests osseux⁹⁷. Ces tests sont considérés comme peu fiables et dégradants pour la personne par divers conseils scientifiques⁹⁸, néanmoins les pouvoirs publics perpétuent cette pratique, faute de ne pas avoir d'autre moyen pour légiférer sur cette question⁹⁹.

Au-delà de l'aspect législatif et éthique que soulève cette question, c'est l'aspect suspicieux qui est dommageable ici et la systématisation du recensement – comme nous l'avons vu précédemment avec le « quadrillage du pestiféré ». Ces publics sont tenus à l'écart des agglomérations, souvent en périphérie (banlieues, agglomérations adjacentes). Cette manière de déconsidérer ces personnes participe à les vulnérabiliser (éloignement des pôles administratifs, difficultés à prendre les transports, etc.).

C'est dans ces circonstances que j'ai eu l'occasion de rencontrer ces jeunes adolescents. Lors d'une première session d'atelier dans le foyer du quartier de Château d'Eau, dans le 10^e arrondissement de Paris, puis lors de la deuxième session de travail où je suis intervenu dans un foyer du quartier de la Porte de Clignancourt, dans le 18^e arrondissement. Ces deux quartiers sont des quartiers populaires, en pleine modification architecturale, accélérée par le phénomène de gentrification.

95 *Article 375, Code Civil

96 *Confirmé par la Loi du 5 mars 2007 réformant la protection de l'enfance, article 1

97 *Test osseux : tests pratiqués pour déterminer l'âge des personnes se disant mineurs. Toutefois, leur fiabilité est contestée sur le plan scientifique.

98 *Avis N°88 du Comité Consultatif National d'Éthique pour les Sciences de la Vie et de la Santé, 23 Juin 2005

99 *Déclarés mineurs : ils ne peuvent être soumis à une procédure d'expulsion, en vertu de la convention internationale des droits de l'enfant, ils peuvent profiter de l'ASE, être scolarisés et hébergés en foyer.

Les MIE : un groupe connecté en permanence de façon vitale



Photographie collectée sur les réseaux sociaux, 2015

Photographie prise à l'arrivée d'exilé-e-s sur une plage de la mer Méditerranée. En apparence récréative, cette image révèle comment le smartphone est utilisé pour donner des nouvelles à la famille et maintenir le lien avec le pays d'origine, ainsi qu'à s'orienter durant leurs périples.

À l'origine de ce projet, au-delà de la rencontre avec ce public de MIE, j'ai été alerté par plusieurs photographies figurant sur les réseaux sociaux ou dans des articles de presse. Les photos qui ont attiré mon attention sont celles de personnes ayant en permanence un téléphone à la main. Pour téléphoner, prendre ou se prendre en photo au quotidien, mais aussi pour se servir de toutes les fonctionnalités que permet cet appareillage technique, tel que *GoogleTranslate* ou l'utilisation du GPS.

Le téléphone leur sert aussi à communiquer avec leurs *passeurs*, à parler avec les populations des pays traversés, grâce

à Google Translate, à rester en contact avec leurs familles, légitimement inquiètes sur la difficulté de leur périple et à communiquer avec les quelques personnes qu'ils pourraient connaître en Europe. Ces téléphones sont un soutien fondamental dans leur parcours migratoire, et bien au-delà, lorsqu'ils s'établissent dans un pays qui les recueille. La figure du migrant comme « déraciné » et isolé de son milieu d'origine se redéfinit petit à petit. Comme le précise la sociologue Dana Diminescu qui travaille sur les



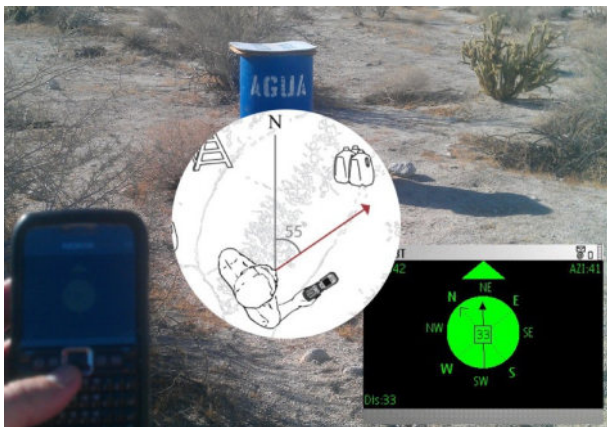
Photographie collectée sur les réseaux sociaux, 2015

Dans tous les lieux où l'on rencontre des exilé-e-s (association, etc.) ceux-celles-ci viennent recharger leurs téléphones sur des points d'électricité. La nécessité d'avoir de la batterie pouvant être vitale (accès à la santé, aux systèmes administratifs, etc.)

*Migrations et les TIC*¹⁰⁰ au *DiasporasLab* de Paris Telecom et décrit dans son ouvrage : « le déraciné, en tant que figure paradigmatique du monde migrant, s'éloigne et fait place à une autre figure, encore mal définie, mais dont on sait qu'elle correspond à celle d'une personne

100 Diminescu Dana, « Présentation : Les migrants connectés T.I.C, Mobilités et migrations », in *Revue Réseaux*, La Découverte, 2010

qui se déplace et fait appel à des alliances à l'extérieur de son groupe d'appartenance, sans pour autant se détacher de son réseau social d'origine.¹⁰¹». Il s'agit donc de personnes qui traversent les frontières et à qui cette technologie permet de survivre et d'être accompagnées tout au long de leur parcours¹⁰².



Electronic Disturbance Theater, Transborder Immigrant Tool, 2007

Smartphone, software, base de données qui géolocalise des lieux ressources

Il existe une résistance dans le projet développé par le collectif nommé « *Electronic Disturbance Theater / b.a.n.g Lab* nommé *Transborder Immigrant Tool* » (2007-2011). Une application pour téléphone cellulaire permet aux immigrants mexicains de traverser le désert du sud des États-Unis en bénéficiant de points de ressource pour survivre et, par là, d'infléchir le nombre de morts. Initialement ce projet de Brett Stalbaum, nommé *Vitual Hiker* est un dispositif

qui fonctionne comme un « une boussole : avec des symboles visuels et des vibrations qui signalent l'emplacement de stations d'eau disposées sur le parcours par des organisations humanitaires¹⁰³ ».

Les téléphones intelligents comme outils « affectifs »

Cette façon de considérer la personne migrante en situation *d'alliance* avec l'environnement extérieur fonctionne aussi de façon différente là où l'alliance peut s'envisager autour de la problématique de la migration et permettre de se questionner ensemble. Cette notion d'alliance qu'établissent ces migrants connectés s'entend selon le professeur Ricardo Dominguez¹⁰⁴ comme de la *désobéissance civile électronique*¹⁰⁵. R.Dominiguez est l'un des professeurs à avoir médiatisé le projet *Transborder Immigrant*

101 *Ibid.*, p. 10

102 **Malgré un manque de réseau. Le point de géolocalisation continu de se déplacer.*

103 O'Rourke Karen, *Artist as cartographers*, Chapitre 9, MIT PRESS, 2013

104 **Dominguez Ricardo, Professeur associé, département Arts visuel, Université de Californie, USA*

105 **Electronic Civil Disobedience*

Tool, notamment en expliquant que la démarche de son laboratoire de recherche CALIT2 avait développé le projet en vue de produire un « outil affectif » et non pas « effectif ».

« Nous sommes finalement des artistes [...] nous n'essayons pas de créer des outils "efficaces" mais des outils "affectifs". L'une des couches de l'outil est une interface poétique – une série de courts haïkus qui accueille les individus et offre un répit poétique. De cette manière, l'outil ne servira pas seulement de guide pour la subsistance et la survie, mais fournira une couche supplémentaire de subsistance poétique. Cela ajoute une autre couche à la question des technologies GPS, que l'on peut maintenant nommer le système poétique mondial.¹⁰⁶»



Cellphone protected by plastic, île de Lesbos, Greece, Patrick Witty, Time¹⁰⁷

Le smartphone est souvent le seul objet qu'ils-elles transportent. À chaque frontière, ils-elles cherchent un signal, une nouvelle carte SIM locale ou un réseau wifi public

Cette notion d'affectivité que recouvre désormais cet outillage technique est un angle très intéressant puisqu'il ressemble à ce que l'on perçoit face à un adolescent, en situation de migration, qui entretient un rapport très émotif à son téléphone intelligent. Ces interfaces de communication, mais aussi de mémoire, deviennent de véritables espaces intimes, et peuvent générer envers ces interfaces une relation telle celle avec un *doudou*. Ces espaces virtuels mais concrets dans la représentation de chacun sont de **véritables espaces refuge**

106 Fox Tiffany, *Using Mobile Phone Technology to Transcend Borders*, Dimensions, juin 2009

Disponible sur : < calit2.net/newsroom/article.php?id=1546 > (consulté mars 2019)

107 Witty Patrick, « See How Smartphones Have Become a Lifeline for Refugees », in *Time*, 2015

Disponible sur : < time.com/4062120/see-how-smartphones-have-become-a-lifeline-for-refugees > (consulté le 14 mars 2019)

pour des personnes qui ne possèdent pas d'espace personnel. Ces personnes sont dans ce que D. Diminescu nomme une « présence connectée » où le téléphone prend des allures d'outil avec des *supers pouvoirs* : lors de leur parcours il est leur outil de survie et sur place il devient leur moyen de rester connecté avec là-bas. On peut alors se demander si la notion de « déraciné », grâce à ces interfaces, ne prend pas du même coup une autre figure.

On peut se demander si D. Diminescu le formule ainsi : « *La notion du déraciné, en tant que figure paradigmatique du monde migrant, s'éloigne et fait place à une autre figure, encore mal définie, mais dont on sait qu'elle correspond à celle d'une personne qui se déplace et fait appel à des alliances à l'extérieur de son groupe d'appartenance, sans pour autant se détacher de son groupe social d'origine¹⁰⁸* »

Il n'en reste pas moins un manque de compréhension de l'espace perçu, un manque d'information, une carence quant à la compréhension de son environnement. Il fait donc comme le dit D. Diminescu des allers-retours entre la communauté de départ et la communauté vers laquelle sa situation le fait tendre. Le migrant et son téléphone tend à une compréhension de plus en plus complexe entre son point de départ et son expérience de l'environnement où il évolue.

« Une communication en hélice »

Ce migrant connecté s'inscrit ainsi plutôt dans une logique de continuité (et non pas de rupture) qui permet de se trouver ici et là-bas, seul·e et ensemble en même temps, etc. Acteur d'une « communication en hélice¹⁰⁹» cette personne fait des alliances à l'extérieur de son groupe d'appartenance, sans pour autant se détacher de son réseau social d'origine. Depuis les simples modalités « conversationnelles » où la communication supplée à l'absence, on va jusqu'aux modalités « connectées » où les services entretiennent une forme de présence continue et ce, malgré la distance.

108 Diminescu D., *op. cit.*, p. 9-13

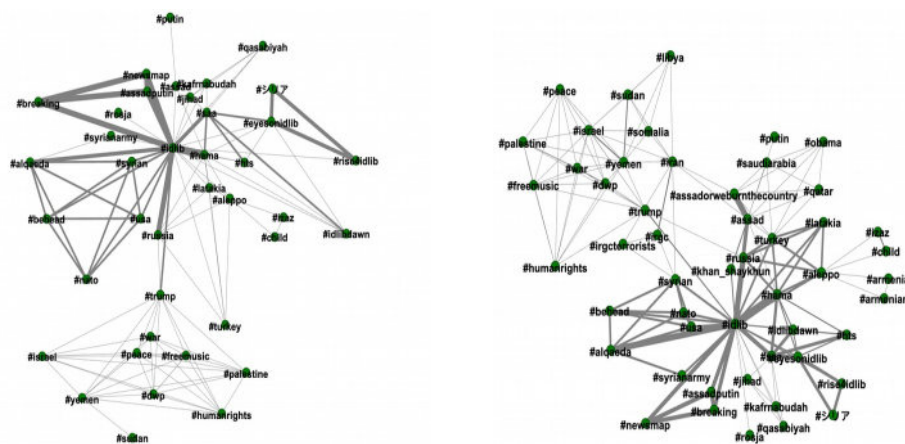
109 Paragas Fernando, « Les réseaux interpersonnels transnationaux des travailleurs migrants philippins. Une communication en hélice », in *Réseaux, Volume 28, Les migrants connectés T.I.C, Mobilités et migrations*, 2010

IV.2 Explorer et documenter : visualisation d'expériences ambulatoires

Dans ce cadre de travail, l'approche mise en place consistait à développer une recherche sur la trace et l'empreinte que ces personnes en situation de migration laissent, consciemment ou malgré elles derrière elles. Puis nous avons cherché à comprendre et analyser les archives recueillies.

Cartographie avec le logiciel GEPHI

Dans un premier temps, j'ai travaillé sur une collecte des images issues des réseaux sociaux que ces personnes pouvaient réaliser sur place dans les lieux de transit. À partir de mon domicile, je me suis projeté dans des contextes géographiques et des histoires loin de moi. J'ai procédé à une collecte de données diverses (images, textes, hashtags) avec les systèmes d'API¹¹⁰, ouvert divers réseaux sociaux (Instagram et Twitter) permis en 2016¹¹¹. Ensuite, j'ai matérialisé, visualisé ces données, sur le logiciel GEPHI¹¹². Ce logiciel permet de visualiser sous forme de graphique une base de données. Ce graphique constitué, permet d'agencer de façon lisible des données, en fonction de mots clef ou de recherche précise. L'analyse des données se fait à l'état de masse ou en affinant la recherche en fonction de ce qui est commandé.



Cartographie en data-visualisation avec le hashtag migration, Logiciel GEPHIE, 2017

Le logiciel permet d'extraire les occurrences du mot-clef recherché et de créer une cartographie des données, ce qui permet de visualiser quels sont les éléments d'un réseau allant du plus central au plus éloigné.

110 *Application Program Interface (Interface de Programmation d'Application)

111 *Ce qui n'est plus le cas aujourd'hui = Janvier 2019

112 *Gephi est un logiciel libre d'analyse et de visualisation de réseaux : gephi.org

Cette démarche a nécessité de discriminer manuellement de nombreuses données qui n'avaient pas de rapport avec les populations visées, puis il a fallu opérer un tri très sélectif dans les images postées. Cette première étape a généré une approche très éloignée du sujet que je souhaitais traiter. Le questionnement, comme avec le *Projet ELi*, souhaite développer un dispositif qui permet d'avoir une appréciation, une évolution, une amplification de l'expérience.

Collecte de carte géolocalisant des zones de conflits

La deuxième étape a été de collecter des cartes de pays parcourus et traversés par ces « migrants circulants¹¹³ » comme les nomme Alain Tarrus. Autant de cartes pour autant de pays traversés, comme des points de départ, des points d'arrêt. Il s'agit de cartes qui ne sont pas grand-chose, un alignement de paysages vus sur Google Map mais qui se chargent petit à petit d'une symbolique à mesure que l'on associe une image à un territoire, à un récit.

La carte sous forme de trace



Collection de cartes Google qui géolocalisent des pays avec des zones de conflits.

Lors de cette troisième étape nous sommes revenus sur la question de la carte sous forme de trace. Dans ma démarche j'ai souhaité revenir à un travail plus local – géographiquement – mais aussi plus proche de ces personnes. Pour cela, dans une première série d'ateliers¹¹⁴, j'ai axé mon approche sur la représentation que les jeunes pouvaient avoir de l'espace urbain, de leur environnement. Plutôt que de mener un travail introspectif sur le trajet qu'ils

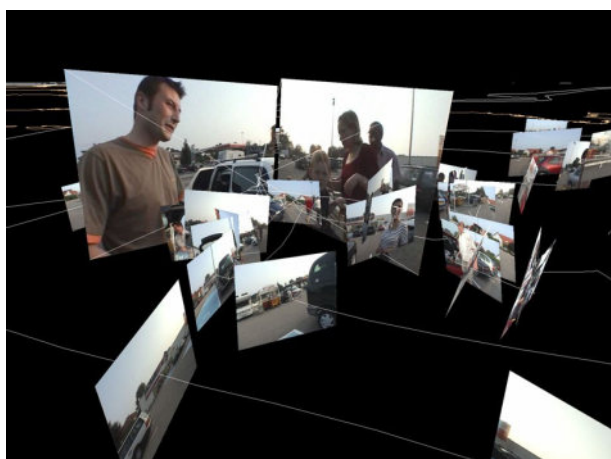
viennent de parcourir, j'ai basé ces ateliers sur l'exploration du territoire parisien, celui qui les entoure actuellement, de manière à ne pas revivre une histoire, que pour la plupart, ils

113 Tarrus Alain, « Entre sédentarité et nomadisme le savoir communiquer des migrants », in *Réseaux*, n° 65, p. 23

114 * 1^{ère} session : Foyer Château d'Eau, 10^e arrondissement de Paris

ont raconté maintes fois, et qui peut rappeler des épisodes douloureux. L'exploration urbaine de l'ici et maintenant m'a beaucoup plus intéressée, notamment dans ce qu'elle permet d'exprimer du point de vue du dispositif créatif. Explorer et documenter sont devenus les verbes clefs de ces ateliers. Pour ce faire, nous avons associé à leurs expériences des nouvelles technologies – des téléphones portables – et un protocole¹¹⁵ différent lors de chaque atelier. Ainsi, le protocole est un cadre, dans lequel les libertés d'agir peuvent s'exprimer, où les expériences peuvent se rencontrer.

La pratique des ateliers mais aussi le développement technique des séances se sont développés de manière empirique. Pourtant des questions sont restées constantes durant l'ensemble des ateliers : Comment rendre compte d'expériences différenciées du territoire ? Avec quels outils de captation travailler ? Quelles productions dynamiques pouvons-nous générer afin de créer une lecture amplifiée des expériences ?



Masaki Fujihata, *Fields Works*, 2010

workshops avec vidéo-GPS, logiciel de visualisation de donnée
Sur le moniteur nous avons accès à la trajectoire des données collectées grâce au GPS, elle se présente sous la forme d'une image fil de fer tridimensionnelle. Les *Fields Works* sont la constitution d'une mémoire collective déterminée par les promenades des participant-e-s.

Le choix de la référence à la cartographie me semble important, autant comme réflexion sur le territoire et que comme approche ludique de l'expérience. Le projet *Fields Works*¹¹⁶ réalisé par l'artiste M. Fujihata. Notamment le projet *Field-Works@Alsace*¹¹⁷ permettent de questionner l'environnement par le biais de la frontière : entre la France et l'Allemagne. Par la suite il donnera lieu à un deuxième projet : *Voices of Aliveness*¹¹⁸ où M. Fujihata réalise des visualisations de parcours effectués sur un même territoire, où la pratique du dispositif est très

115 *Etablir un protocole, c'est avoir une série de consignes à suivre, identiques pour tous.

116 Fujihata Masaki, *Field Works*, projet débuté en 1992

Disponible sur : < field-works.net > (consulté 15 mars 2019)

117 Fujihata M., *op.cit.*

Disponible sur : < field-works.net/03_alsace/press/ > (consulté 15 mars 2019)

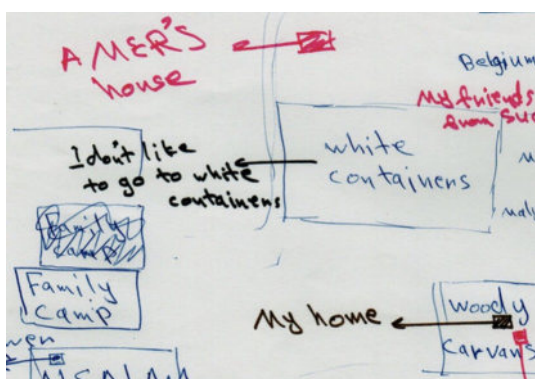
118 Fujihata Masaki, *Voices Aliveness*, 2013

Disponible sur : < voicesofaliveness.net/ > (consulté le 14 mars 2019)

ludique autant dans sa réalisation que dans sa restitution. Le spectateur peut circuler à l'intérieur de différents parcours réalisés par le-la participant-e.

Quel bénéfice en tirer au-delà de la question des interfaces techniques et les informations de géolocalisation qu'il est possible de collecter par ces personnes ? Ce sont les récits qui peuvent s'échapper de ces ateliers qu'il me paraît important de collecter. Ces récits sont comme un recensement de l'invisible, de quelque chose que l'on ne voit pas, que l'on ne veut pas voir. Dans l'archivage de ces récits précaires, fragiles, en transit, le travail que mène le collectif PEROU en termes de recherche-action dans les villes me paraît ambitieux et fondamental. Dans son manifeste il est stipulé :

« Le PEROU est un laboratoire de recherche-action sur la ville hostile conçu pour faire s'articuler action sociale et action architecturale en réponse au péril alentour, et renouveler ainsi savoirs et savoir-faire sur la question.¹¹⁹ »



Cartes mentales réalisé par le collectif PEROU, 2016
Projet réalisé avec des exilé·és pour Réinventer Calais



Cartes mentales réalisé par le collectif PEROU, 2016
Projet réalisé avec des exilé·és pour Réinventer Calais

Dans la lignée de ce travail de recherche-action sur des problématiques contemporaines, du collectif, un projet interne à émergé : *Réinventer Calais*. Il consiste à collecter des histoires de personnes vivant dans des bidonvilles, des camps, des refuges en tous genres à Calais. De véritables « lieux de vie » avec leurs règles et leurs organisations, que le collectif documente sous forme de cartes mentales. Le travail que je souhaite mener

119 PEROU, *op. cit.*

Disponible sur : < perou-paris.org/Manifeste.html > (consulté le 4 juin 2019)

avec ce projet de *Migrant Map* est issu de ces réflexions. Selon moi, ces projets valorisent, redonnent de l'importance, à la voix, à l'image, à des paroles qui sont le plus souvent absentes de nos représentations. Aussi le PEROU veut ouvrir des espaces et rassembler pour ce faire des cartographes, des historiographes, des philosophes, des architectes et des urbanistes de cette ville nouvelle. Dans le but de :

« Nourrir l'hypothèse selon laquelle la "jungle" n'est pas une marge, mais un centre à venir. Pour faire entendre alors que ses habitants ne sont pas des errants, mais des pionniers. Pour faire comprendre enfin que l'enjeu n'est pas de faire disparaître, mais d'accompagner le plus loin possible ce qui a lieu.¹²⁰ »

C'est dans cet objectif que s'inscrit le *Projet MigrantMap*, celui de développer une archive des modes de vie des personnes qui ne sont pas à considérer comme "à invisibiliser" mais comme porteurs·euses de récits contemporains.

IV.2.1 Déroulement des ateliers

La mise en place des ateliers suppose la mise en place de règles qui permettent de leur donner un cadre. De la même manière que dans le *Projet Eli*, mettre en place un cadre pour les participants permet de « définir les objectifs et la méthode [...] et facilite la collaboration¹²¹ ». Cette collaboration devient l'élément nécessaire des ateliers : c'est parce que les consignes sont énoncées clairement que les participants savent comment ils peuvent interagir et c'est de par leur collaboration que se développe le projet. C'est peut-être dans cet espace de règles qu'il faut entendre la distinction entre un protocole scientifique et un protocole artistique, ce dernier « permet délibérément de laisser de la place à l'interprétation, rendant ainsi possible l'exécution de l'œuvre de plusieurs manières ainsi que sa reproduction par d'autres personnes¹²² ».

120 PEROU, *op. cit.*

Disponible sur : < perou-paris.org/Actions.html > (consulté juillet 2019)

121 O'Rourke K., *op. cit.*, p. 47

« *Defining objectives and methods [...] facilitates collaboration* »

122 O'Rourke K. *op.cit.*, p. 47

Circuler sans direction

Dans son ouvrage *Walking and mapping*, Karen O'Rourke décrit les déambulations que pratiquent des artistes travaillant sur le territoire. Notamment celui où des artistes déambulent sans direction précise. Être dans l'exploration du territoire par la photo, permet de se « projeter » dans le territoire. La déambulation favorise l'augmentation des centres d'intérêt. Explorer des parcours que l'on n'a pas l'habitude de voir engendre forcément une compréhension de l'espace urbain différent. Quels repères ces jeunes entretiennent-ils avec le territoire ? Leurs tracés se différencient-ils les uns des autres ?

Pour réaliser ces ateliers, j'utilise des outils accessibles et identifiés par les participants : des appareils photos compact numériques pour la prise de vue et les téléphones portables pour enregistrer les tracés GPS. Puis dans un second temps "Google Earth" pour la visualisation des données. Sept ateliers ont eu lieu sur 3 sessions. Les deux premières sessions ont eu lieu dans le quartier multiculturel de Strasbourg Saint-Denis, sur une durée de cinq mois en 2015. Puis, dans le quartier de la Porte de Clignancourt, sur une période de quatre mois en 2017. Une dizaine de jeunes ont été impliqués sur chacune des sessions de travail. Certains ateliers ont été des explorations individuelles et d'autres collectives. A mesure que les ateliers se sont déroulés, j'ai ajusté les consignes, en fonction de ce qu'il me semblait intéressant d'approfondir.

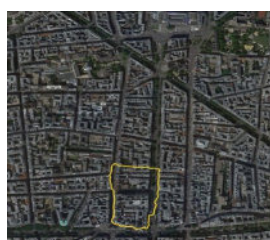
IV.2.2 1^{ère} Session

Dans cette première session de travail, l'objectif a été de présenter les appareils photographiques et de proposer aux jeunes de circuler dans le quartier et de collecter les images qu'ils souhaitaient en fonction de ce qui les entoure, les intrigue, leur plaît. Je réalise ce premier atelier un vendredi en fin d'après-midi. C'est un jour particulier puisque les jeunes ont la possibilité d'avoir un budget de 5 € qui leur permet de sortir à l'extérieur du foyer pour aller chercher à manger. Je leur propose donc de partir à ce moment précis, et de documenter leurs parcours.

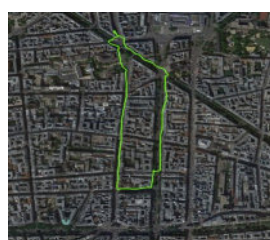
« may deliberately leave room for interpretation, thus making it possible for a work to be executed in more than one way or restaged by someone else »

Quels types de circulation vont effectuer par les jeunes ? Quel périmètre géographique autour du foyer ces adolescents vont-ils parcourir ? Existe-t-il des points de rencontre avec les parcours des autres jeunes ? En enregistrant ces circulations, pourrions-nous remarquer des parcours « spécifiques » selon les participant.e.s (âges, origines culturelles, centres d'intérêts, etc.) ?

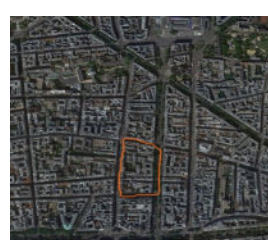
Dans ces parcours individuels nous observons que les participants ont circulé dans l'environnement en fonction des restaurants dans lesquels ils souhaitent s'alimenter. Ces restaurants sont quasiment tous en lien avec une culture d'origine : restaurant indien, camerounais, *kebab*. La circulation se fait en fonction des centres d'intérêts pour chacun d'entre eux. À la suite de cette expérience, nous discutons avec les participants, l'un d'eux relatera son trajet et me dira qu'il va dans ce restaurant parce qu'il en parle la langue, qu'il y reconnaît les goûts et les odeurs, et que le patron lui donne de bonnes portions de nourriture. Il se rend donc dans ce restaurant lorsqu'il en a la possibilité, par besoin de se référer à sa culture d'origine. Une forme d'exploration *communautaire* du territoire marque une inscription dans l'environnement en fonction de lieux de références – culinaires, olfactives, auditives – ces restaurants sont des lieux d'échanges et de partage, comme des repères qui permettent de se remémorer un pays quitté.



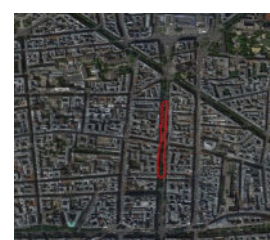
Tracé Mohammed, 2015



Tracé Jassam, 2015



Tracé de Nazat, 2015



Tracé Adama, 2015

Les tracés GPS de chacun nous permettent d'observer que sur un territoire commun, tous ne vont pas dans la même direction, que chacun se rend de manière « précise » dans une direction et revient à son point de départ. Le tracé GPS représente les circulations effectuées et montre qu'ils n'ont pas dévié de leur objectif de départ. L'assurance qu'ils ont dans leurs déambulations est liée à la connaissance des lieux où ils se rendent. Nous pouvons dire que

les participant·e·s se rendent dans des lieux de manière précise mais n'explorent pas spontanément des lieux environnants.



Superposition de 3 tracés, déambulation individuel, 2015

Que faut-il en penser ? Avoir un double objectif, aller chercher de la nourriture et prendre des photos de leurs parcours, ne les a pas fait dévier de leur objectif premier. L'exploration du territoire n'a donc pas été accentuée par la présence d'un double objectif à atteindre. Cette raison semble multifactorielle et en ce qui concerne le territoire, ces jeunes adolescents n'ont pour l'instant pas de raison d'explorer les environs au-delà des limites qui les intéressent. Ceci sera donc une des perspectives à envisager pour les prochains ateliers : comment les faire accéder à une exploration plus affranchie du territoire ? Dans l'image présentée ici, nous constatons que la virtualisation des tracés superposés les

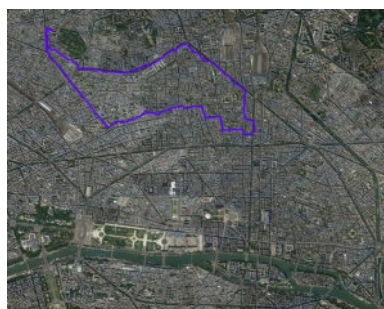
uns sur les autres, permet de saisir les points de jonctions selon les déplacements de chacun. Cette superposition permet une vue d'ensemble des parcours de chacun·e qui atteste des choix qui les différencie les uns des autres.

IV.2.3 2^e Session : constat

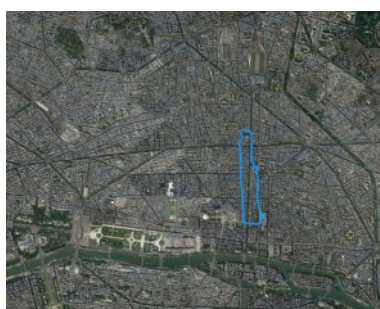
Après avoir réalisé des déambulations individuelles, nous avons collectivement observé les tracés GPS et constaté que les parcours réalisés se superposent rarement. Pour les prochains ateliers, j'ai proposé au groupe des trajets collectifs. En choisissant des trajets qu'ils connaissent bien – le centre éducatif – et des lieux qu'ils ne connaissent pas forcément – le Centre Pompidou, nous essaierons de parcourir un environnement toujours plus étendu. Est-ce que la consigne, pratiquée au sein d'un groupe favorise une exploration élargie du territoire ? La ville devient un terrain d'exploration tel un parcours d'aventures.

Je suis présent lors de cette session d'ateliers, ce qui permet plus de soin sur l'utilisation des appareils photos, une attention plus assidue quant-aux techniques liées à la prise de vue

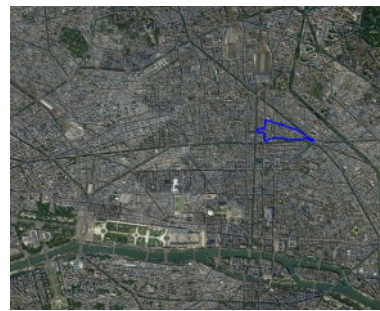
(cadrage, profondeur de champ, etc.).



Foyer – Centre éducatif



Foyer – Centre Pompidou



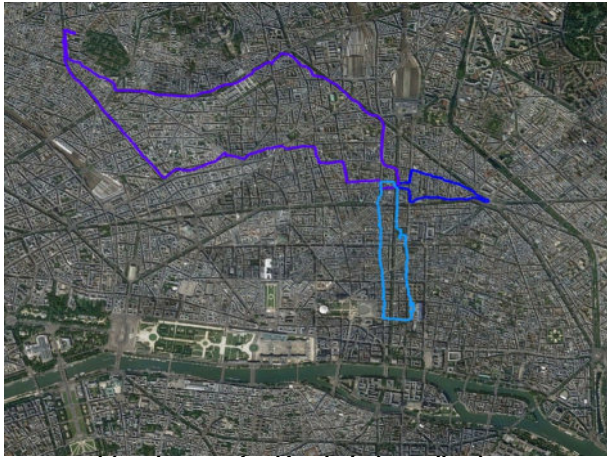
Foyer – Place de la République

Nous avons commencé par un trajet qu'ils connaissent bien puis des trajets dont ils ont moins l'habitude. Chaque trajet est un aller-retour. Un premier trajet allant de leur foyer à leur centre éducatif, un second de leur foyer au Centre Pompidou, et enfin un troisième allant du foyer à la place de la République.

Le premier est un parcours qu'ils ont l'habitude de pratiquer. Le second avait pour objectif de les surprendre un peu plus – prendre l'escalator du Centre Pompidou pour observer le point de vue. J'avais proposé lors de ce deuxième trajet de travailler autour de la représentation de soi dans, les images et notamment, avec un jeu de miroir. Enfin, le troisième parcours a eu lieu dans une période bouleversée par les attentats du 7 janvier 2015, l'ambiance générale dans la ville de Paris était particulière et les déplacements dans la ville très mesurés. Le foyer se trouvait à côté de la Place de la République, où nous nous sommes rendus là où les gens s'amassaient pour commémorer les événements. Cette dernière déambulation photographique nous a rappelés que les lieux que nous parcourons se chargent des vécus et des émotions individuelles et collectives. Et par un effet boomerang, certains des jeunes ont pour la première fois, en France, ressenti des sensations qu'ils avaient pu vivre dans leurs pays – en guerre, ou par les diverses formes d'attentats dont-ils.elles avaient été témoins chez eux-elles.

Cette série de prises de vue leur a fait découvrir des lieux inconnus. Avoir un parcours à suivre les a rendus plus confiants dans la prise de vue. N'ayant plus la charge de décider d'où ils.elles allaient, ils-elles se sont concentré·e·s sur la prise de vue. Découvrir de nouveaux

endroits leur a permis de s'enthousiasmer, de se prendre en photos, d'observer avec attention et de garder une trace de ce qu'ils-elles découvraient.



Superposition de 3 tracés, déambulation collective, 2015

Ce dernier tracé est une inscription des trois parcours collectifs qui ont eu lieu lors de cette session. Ceux-ci semblent plus précis, plus approfondis et plus élargis. Cet élargissement de la zone d'exploration est à mettre en lien avec la présence du groupe, qui permet d'avoir plus d'énergie, plus d'élan ; ma présence, a permis de les stimuler, de pratiquer de manière plus assidue le cadrage et le sujet des images et

d'explorer des lieux inconnus.

IV.2.4 3^e Session : apports

Lors de cette troisième session d'atelier, nous avons choisi de reprendre une des notions de départ qui était la notion d'inconnu et d'aléatoire que pouvaient permettre les déambulations. Repartir du point de vue de ces participants d'être, habiter et pratiquer un territoire, un quartier qui leur est inconnu et de facto circuler dans des zones inconnues. Des points de vue sur le territoire qui font écho à ce que Karen O'Rourke nomme les « unknow horizon¹²³ », des territoires non-familiers que les participant-e-s explorent sans avoir l'impression de faire de « de l'anthropologie, ni du journalisme¹²⁴ ». Nos pérégrinations constituent une façon d'explorer le territoire qui allie une forme de hasard à une somme de consignes.

Lors de cette dernière session d'ateliers, nous continuerons des déambulations collectives, aléatoires nous laissant juste porter au gré des prises de vues, photos que nous réaliserons. Ensuite l'un des objectifs sera de retracer sur une carte papier, le parcours effectué, cela

123 O'Rourke K., *op. cit.*

124 *Ibid.*, p. 65

« his account to be neither anthropology nor journalism »



Photo d'atelier, 2017

pour faire constater qu'il y a une adéquation entre les circulations transcrites par GPS et les cartes. Et enfin, de voir si les prises de vue permettent une meilleure géolocalisation dans l'espace ?

Suites aux premiers ateliers, nous avons saisi qu'il fallait resituer les expérimentations et saisir ce qui pouvait se jouer pour les opérateurs·rices.

Force est de constater que collaborer avec des

publics nécessite des prises en compte du dispositif de façons multiples, c'est en cela que le cadrage méthodologique proposé par S. Bianchini devient un véritable guide :

« Créer un dispositif artistique revient essentiellement à disposer des conditions permettant la mise en œuvre d'opérations pour le public, en public, avec le public. Situer les opérations en question, autrement dit les opérantes et les opérateurs, permet de distinguer trois grands degrés opératoires, trois grands types de dispositifs : 1— ceux dont les opérations se déroulent simplement par des jeux internes à l'agencement machinique, en public, certes, mais sans avoir besoin de ce dernier ; 2— ceux dont le fonctionnement nécessite le concours de forces extérieures non-humaines (animales, météorologiques, etc.) ; 3— ceux qui intègrent l'activité d'un public pour se réaliser avec celui-ci, et dont les différentes modalités de fonctionnement nécessitent un affinement de notre première gradation générale ¹²⁵. »

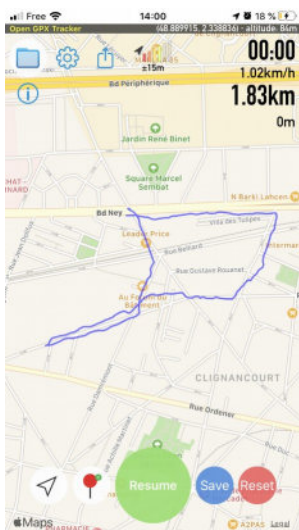
Cette analyse en trois temps permet de constater que le dispositif agit activement sur la participation mais aussi que l'exigence artistique liée à une collecte précise d'information

125 Bianchini Samuel, « De l'expérimental à l'expérimentable », in *In actu*, Les presses du réel, 2009, p. 285-304

se biaise par un aléatoire qui dépend du contexte, des participant-e-s et d'autres informations périphériques, que l'expérimentation ne peut maîtriser. Toutefois, se pose la question de savoir quelles sont les informations qui résistent à ces biais ?

Lors de cette troisième session d'atelier, le foyer d'hébergement a déménagé dans le nord de Paris (Porte de Clignancourt 18^e arrondissement). Cette dernière session s'est déroulée en trois expérimentations. Pour continuer ce travail d'exploration cartographique et photographique sur l'exploration du territoire, nous avons ajouté le traceur GPS en temps réel lors des déambulations, puis une étape de dessin cartographique à la fin de chaque atelier. Voir l'ensemble de la documentation.

IV.2.4.a Parcours 1



Tracé GPS, exp n°1, 2017
7 participant-e-s, 1,83km

Dans ce premier trajet, nous avons parcouru les environs du foyer de manière aléatoire, sans consignes particulières. J'étais présent lors de ces déambulations mais uniquement pour aider les participants si nécessaire sur la prise de vue, mais je ne suis pas du tout intervenu sur le choix du trajet à parcourir. Rapidement, une vingtaine de minutes après, les participants n'ont plus souhaité explorer les environs, ont fait demi-tour pour revenir sur leurs pas, c'est seulement plus tard qu'ils ont décidé de ne pas reprendre la même route pour rentrer au foyer. Qu'en déduire ? Cela nous montre que le foyer, leur lieu de résidence, est un lieu identifié comme lieu repère, lieu de confiance.

Lors de la déambulation je les ai encouragés à photographier ce qui les entourait, qu'il s'agisse de situations inconnues, qui captent leur attention ou qu'ils ne comprennent pas. J'ai également attiré leur attention sur la nature des cadrages : droit, bancal, horizontal/vertical, pour faire en sorte que leurs images soient issues au maximum d'un choix conscient. Dans cette première série d'images nous avons repéré des thématiques d'images qui reviennent régulièrement : Les inscriptions (graffiti, tags, etc.), les scènes de rue (individus, animaux, etc.), les végétaux (fleurs, légumes, etc.)



photo, 2017



photo, 2017



photo, 2017

Les images prises lors de cette première déambulation avaient pour objectif de ne pas être contrôlées. C'est selon les souhaits et les centres d'intérêt de chacun des jeunes que ces

images ont été prises. Cette attitude vis-à-vis des appareils photos, a permis aux jeunes de se sentir à l'aise, libres dans leur action.

Cette première étape a donné lieu à cette collecte d'images, qui par la suite deviendra un support de discussion. Un échange « à chaud » s'établit à la fin de l'atelier sur les images prises durant la séance : pourquoi le choix de tel sujet photographié, pourquoi ce type de cadrage ? Engager une réflexion sur le cadrage comme d'une réflexion donnée sur le soin à apporter sur ce qui est pris en photo. Ces jeunes qui connaissent bien la prise de vue n'en maîtrisent pas pour autant les codes : ils peuvent alors être plus précis et mieux évaluer les effets de leur production sur l'interprétation qui peut être faite de leur choix. Ici, s'opère **un début de prise de conscience sur les possibilités de ce médium et notamment sur sa force d'expressivité.**



Carte dessinée 1, 2017



Carte dessinée 2, 2017



Carte dessinée 3, 2017

À l'issue de cet atelier, les participant.e-s ont eu comme consigne de tracer sur une carte géographique en noir et blanc le trajet qu'ils venaient d'effectuer. Nous pouvons constater que la représentation ne se fait pas de la même manière pour tous. Certains ont un tracé linéaire qui va d'un point à un autre, d'autres ont un repérage par points, comme centres d'intérêt. Par ailleurs, nous constatons que la majorité du temps le trajet effectué a été minimisé par comparaison avec le trajet réalisé. La lecture de ces inscriptions cartographiques doit être prise en compte, elle varie selon leur âge et leur connaissance ou non de ces représentations spatiales. En fonction du manque d'habitude, il peut être difficile de représenter en deux dimensions ce qui a été perçu en trois dimensions. Cette première exploration nous montre que malgré une exploration modérée du territoire, chacun a participé à l'ensemble de l'atelier et a su s'y projeter à sa manière. **Ce qui devient important, c'est la capacité de chacun à explorer de plus en plus loin spatialement les environs, ainsi que représenter de manière juste ce qui les entoure.**

IV.2.4.b Parcours 2



Tracé GPS, exp n°2, 2017
6 participant-e-s, 2,45km

Dans ce second trajet, nous avons démarré la déambulation avec le même point de départ que lors de la première session, à partir du foyer d'hébergement. Lors de cette déambulation, les participant-e-s semblent plus confiant-e-s. Nous avons spontanément marché plus longtemps, pour faire un trajet deux fois supérieur au premier. Il s'avère que leurs images semblent plus précises et/ou plus audacieuses.

Lorsque nous avons collectivement analysé les images en fin d'atelier, nous avons poursuivi l'organisation des images collectées en fonction de rubriques thématiques. Nous y avons

constaté que les participant-e-s ont un intérêt pour les prises de vues de rues, où se dessine un point de fuite. Ce type se retrouve dans différents lieux : les petites rues, les grandes artères, les allées de bibliothèque.



Photo, 2017



Photo, 2017

Dans les prises de vues, nous constatons une accentuation dans la prise de vue du quotidien qui choque les participant-e-s. Des scènes de rues qu'ils considèrent comme « douloureuses » et qui les étonnent de croiser dans les rues de Paris.

Dans les images prises lors de cette session de prises de vue, nous constatons que certains thèmes sont récurrents : les bâtiments religieux, les carrosseries de véhicules et ce qui évoque les autres métiers liés à la manutention, etc.

À la suite de l'atelier les participant-e-s ont dessiné une carte. Bien que ces dernier-e-s ne se représentent pas les distances parcourues de manière linéaire, ils-elles



Photo, 2017

perçoivent que les distances sont plus importantes dans ce deuxième parcours que dans le premier. Il y a aussi une utilisation plus diverse des couleurs et des formes géométriques, ce qui montre un investissement plus assidu dans cette étape du travail. Ils se prennent au jeu et s'investissent plus amplement dans cette étape du projet.



Carte dessinée 1, 2017

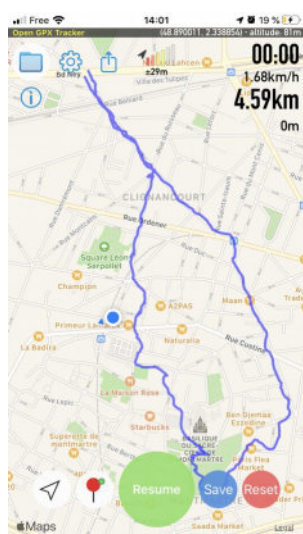


Carte dessinée 2, 2017



Carte dessinée 3, 2017

IV.2.4.c Parcours 3 : Se prendre au jeu



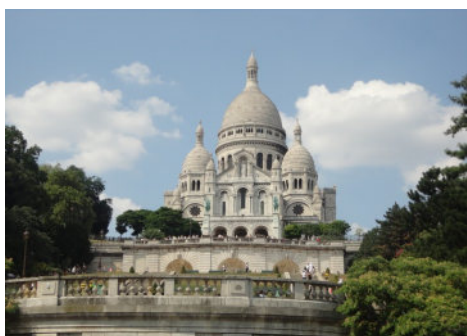
Tracé GPS, exp n°3, 2017
9 participant-e-s, 4,59km

Cette troisième session est celle où la déambulation a été la plus étendue. Les participant-e-s ont exploré plus de territoire que les deux précédentes et semblent avoir pris soin des images prises. Lors de ce parcours, nous nous sommes spontanément dirigés vers un quartier touristique, celui de Montmartre.

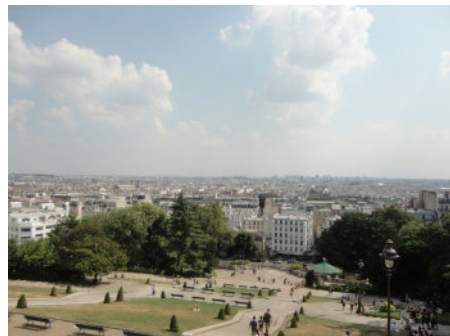
Au début de la déambulation, nous avons traversé les quartiers du 18^e arrondissement. Les participant-e-s ont photographié les éléments qui régulièrement les attirent, intriguent (monuments, boutiques avec des fleurs), ainsi que les éléments dans lesquels ils se projettent (le travail manuel), ainsi que les bâtiments institutionnels avec leurs drapeaux.

Ce quartier permet d'avoir des points de vue très singuliers sur la capitale, autant d'images qui permettent de fixer la représentation du territoire en fonction du temps passé à observer et à prendre des images.

Lors de cette session nous n'avons pas pris le temps de réaliser des cartes dessinées. Cependant nous avons constaté que les participant-e-s ont accordé une plus grande attention aux images prises.

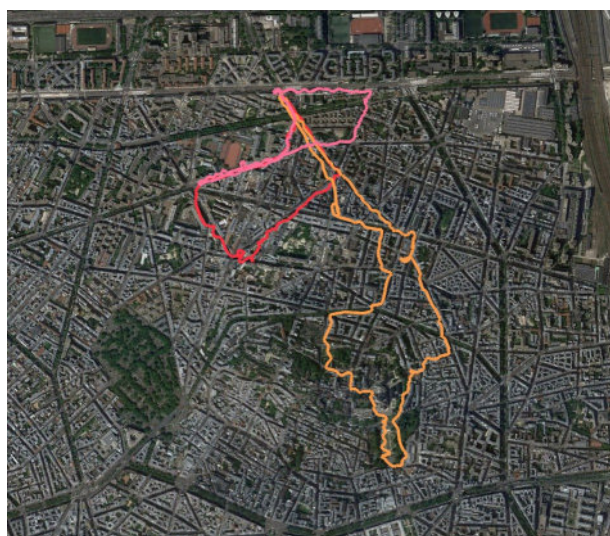


Photo, 2017



Photo, 2017

Les 3 parcours



Superposition des 3 tracés, avril à juin 2017

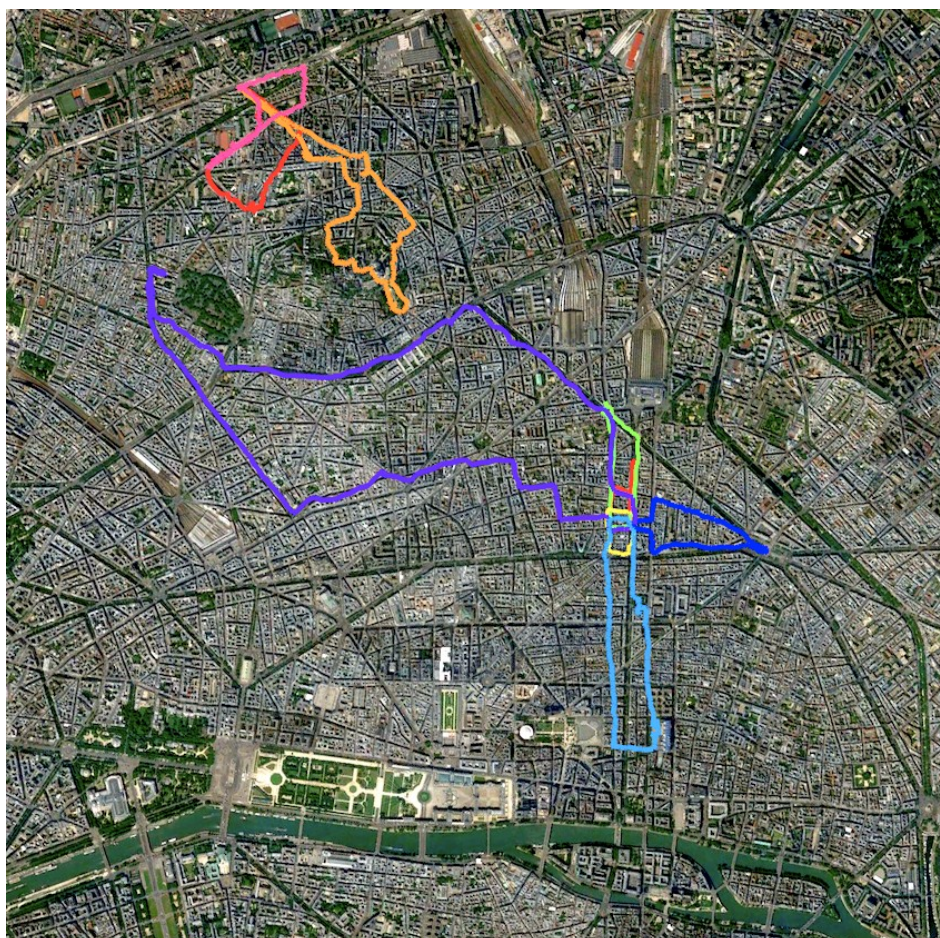
Nous avons repris chacun des tracés en provenance de l'application pour les superposer sur un même fond de carte. Cela leur permet de réaliser que les tracés ont été de plus en plus élargis tout au long des déambulations. Ensuite, nous avons ajouté les images réalisées sur tout le long du trajet. Cela permet de créer une superposition des rubriques d'images qui amène à constater qu'il y a des *lands marks* qui concordent avec les images prises, des zones qui montrent un faisceau d'intérêts communs

générés lors une déambulation aléatoire.

L'ensemble de ces expérimentations se sont réalisées via des technologies accessibles : googleearth, application gratuite pour la construction du tracé GPS, photo via smartphone. Tous ont un rapport fort au téléphone puisque durant leur parcours migratoire, il s'est avéré être un vrai soutien pour traverser diverses situations. Lors des premières rencontres avec ces jeunes, nous avons déjà vu l'importance des téléphones portables.

Lors de ces expérimentations avec des dispositifs techniques, nous avons pu constater certaines adéquations entre les circulations transcrites par GPS et les cartes mentales réalisées à postériori des déambulations. Nous avons observé qu'une meilleure exploration du territoire s'effectue à mesure que les participant·e·s viennent réaliser les ateliers, plus ils-elles participent et plus ceux·celles-ci élargissent le territoire exploré.

Conclusion : sur les expérimentations



Superposition de 6 expérimentations, 2016-2017

Nous avons inscrit l'ensemble des tracés GPS sur un fond de carte, cette superposition permet de se rendre compte de l'ensemble des déambulations effectuées. On peut saisir comment certains quartiers ont été parcourus, découverts, et comment à chaque fois, ces investigations ont été de plus en plus larges. En les cumulant avec une analyse des « cartes mentales » réalisées par les participant-e-s, nous constatons qu'il émerge des points de circulation. Ces points de circulation sont le fruit de croisements entre l'indexation par rubrique thématique lors de chaque atelier, ensuite lors de l'indexation programmatique dans le logiciel. Cette indexation thématique permet de rendre visibles des mobilités non plus uniquement au travers de tracés GPS, mais en s'appuyant sur les centres d'intérêt que chacun-e a exprimé en photo.

A l'issue de cette expérience, nous pouvons constater que l'exploration du territoire, accompagnée de consignes et de dispositifs d'enregistrement, élargit le champ d'interactions des jeunes qui, petit à petit, s'enhardissent toujours plus et dont l'intérêt augmente.

Problèmes : Les limites de l'expérience

Les participant·e·s de ce projet ont un profil particulier. Ils et elles se trouvent dans une situation d'attente. Le foyer d'hébergement est un lieu de transit. Un lieu dans lequel les jeunes sont en provenance d'un territoire éloigné et différent.

Ils ont un parcours fuyant, c'est un public difficile à capter. Leur manière de se représenter dans l'espace, les repères de la ville qui permettent de s'y projeter sont difficiles à déceler dans l'ensemble de l'expérience. Cela tient à leur histoire mais aussi à la mise en place des ateliers, à leur fréquence et à la confiance mise en place avec les participants sans négliger les limites du dispositif lui-même.

Quels liens entre le *Projet MigrantMap* et le *Projet Murmures*

À travers ce projet, nous avons mis en place une technique d'indexation de l'information collectée où deux types de public s'emparent des dispositifs techniques. Ainsi devrions-nous disposer d'un corpus utile pour : 1/ témoigner de la réalité 2/ les identifier 3/ les émanciper.

Comment les plateformes d'interaction et de création que sont le *projet MigrantMap* et le *projet Murmures* peuvent-ils être des systèmes d'archivage témoignant d'une réalité ? Comment ces plateformes d'archivages peuvent-elles devenir des outils pour l'identification de ces publics et éventuellement un relais pour leur émancipation ?

Le *Projet MigrantMap* fonctionne selon une méthode d'exploration du territoire qui passe par une expérience ludique de la marche au travers de consignes qui stimulent l'expérience. Les ateliers avancent pas à pas et permettent aux participants de se familiariser avec le territoire, au travers du dispositif technique proposé, tandis qu'avec le *Projet*

Murmures les participants ont une très bonne connaissance du territoire, ce qui permet d'envisager le dispositif technique différemment. Nous ne sommes plus dans le registre de l'exploration du territoire mais plutôt dans la mise en place de stratégie et d'évitement face à un environnement potentiellement hostile.

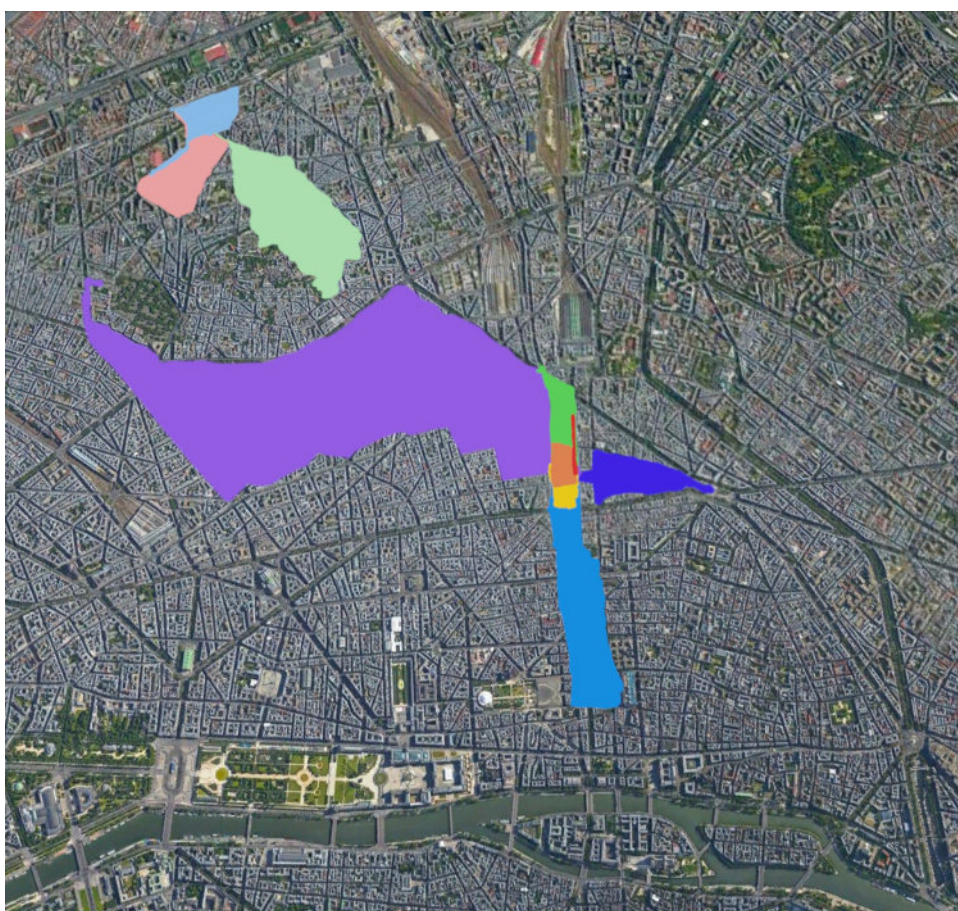
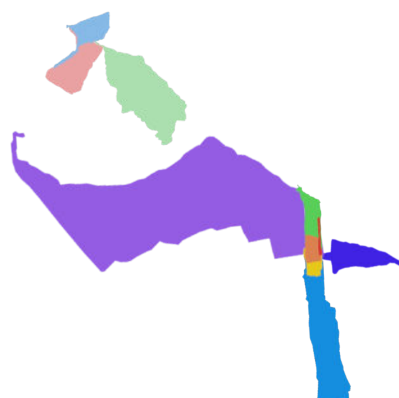
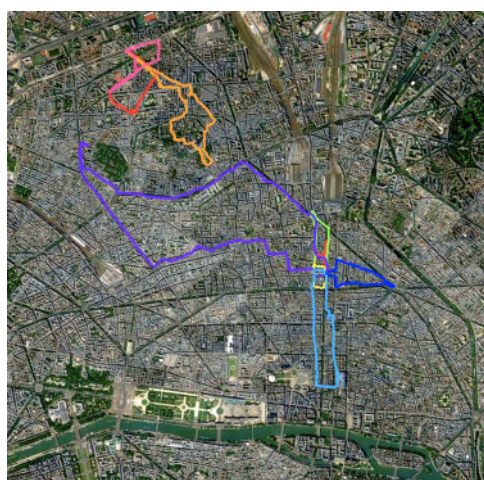
Les deux dispositifs permettent aux participants de se projeter au fur et à mesure avec de plus en plus d'investissement là où et quand leur contribution est de plus en plus sollicitée. Dans ces expérimentations c'est d'abord le terme de « jouable » que Jean-Louis Boissier utilise pour qualifier le rapport potentiel et effectif que le public entretient avec les dispositifs artistiques que nous avons observés dans le dispositif, puis c'est le terme de « praticable » développé par Samuel Bianchini et Jean-Paul Fourmentaux qui renforce le caractère spatial et performatif de l'expérimentation. Ce dernier terme permet véritablement de réfléchir à une alternative au terme « usage » en lui préférant celui de la « pratique ». Un terme enrichi d'une dimension d'engagement dans la mise en place du dispositif, que nous retrouverons notamment dans le prochain *Projet Murmures*.

PROJET MIGRANTMAP - 2015 - 2017

L'ensemble de ces expérimentations se sont déroulées dans le nord de Paris.

Durant la période 2015 les ateliers se sont déroulés au centre-nord de Paris, quartier de Chateau d'Eau (10e). Avec 2 séries d'expérimentations de 7 ateliers avec 14 participants.

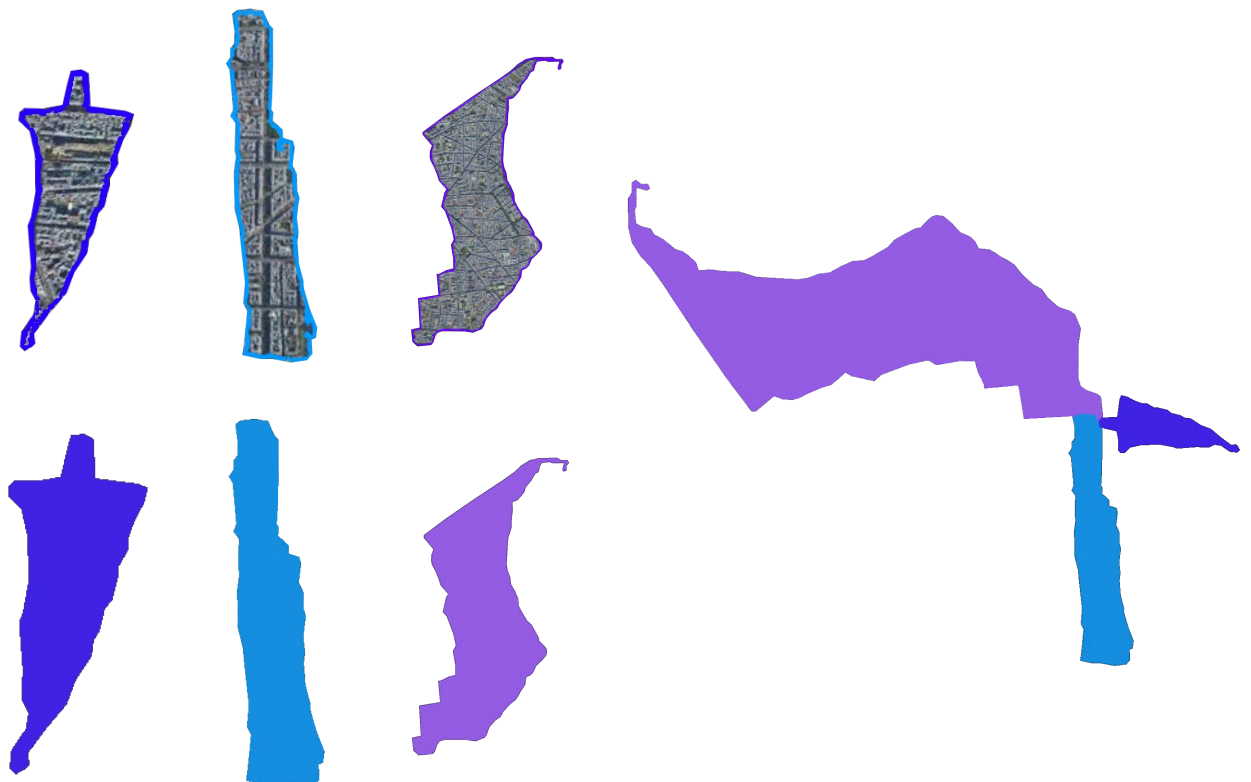
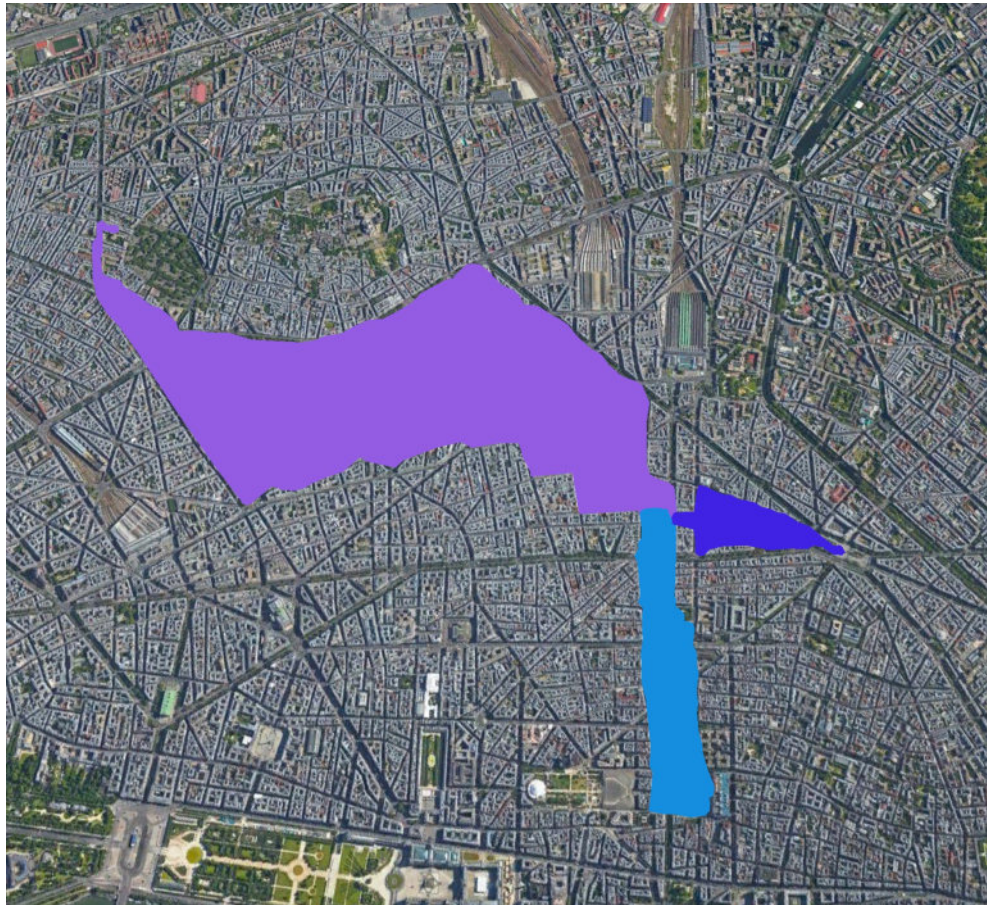
Durant la période 2017 les ateliers se sont déroulés dans le nord de Paris, quartier de Clignancourt (18e). Avec 3 ateliers avec 15 participant·e·s.



PARCOURS 1 - BOULEVARD NEY

3 expérimentations : *GPS, appareil photo*

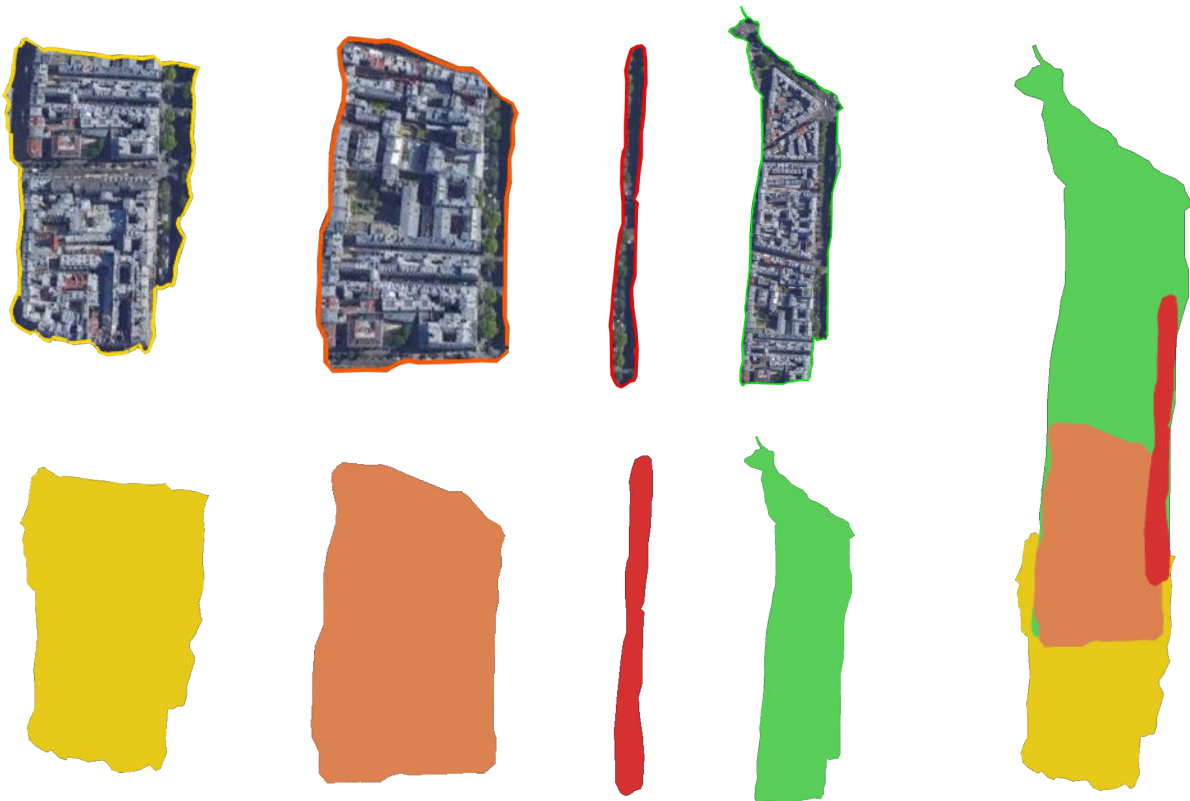
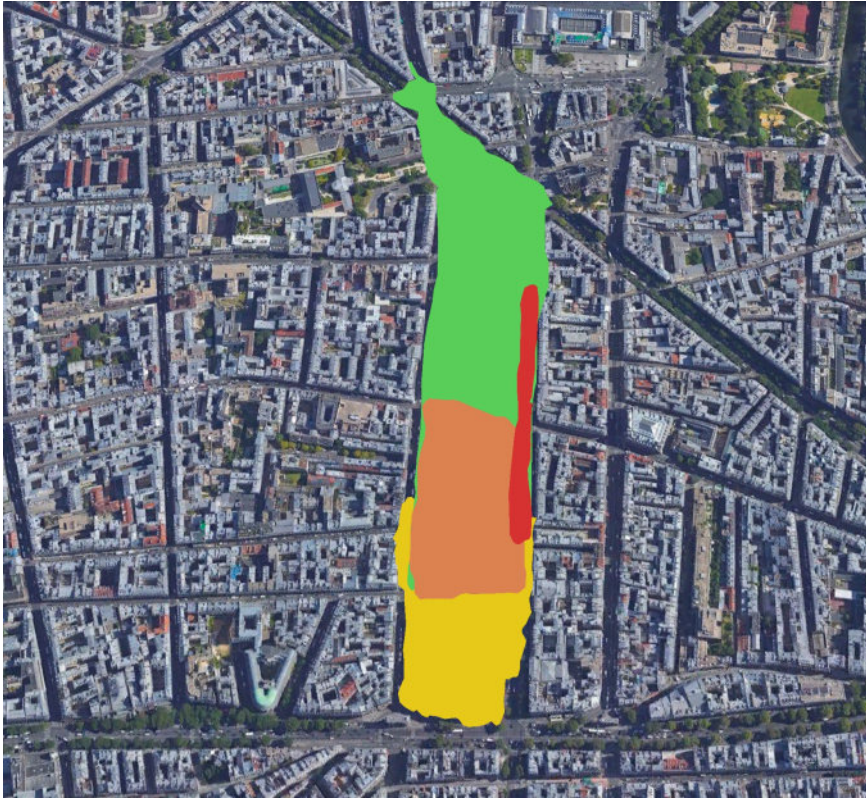
10 participant·e·s



PARCOURS 2 - BOULEVARD NEY

4 expérimentations : *GPS, appareil photo*

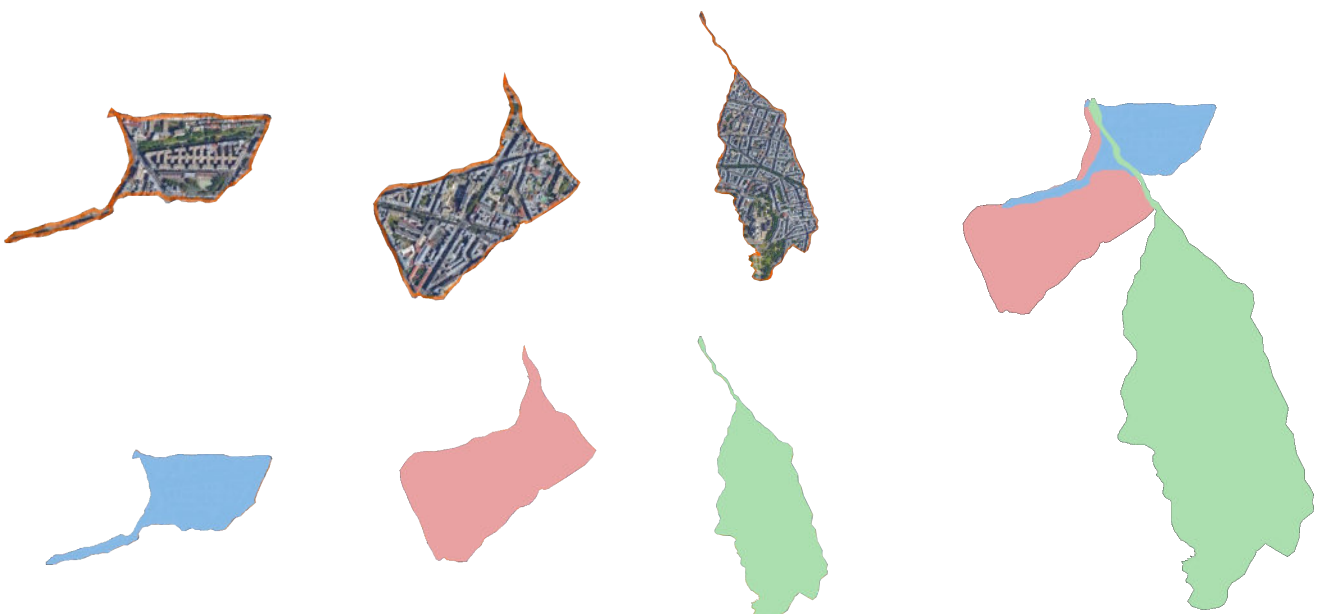
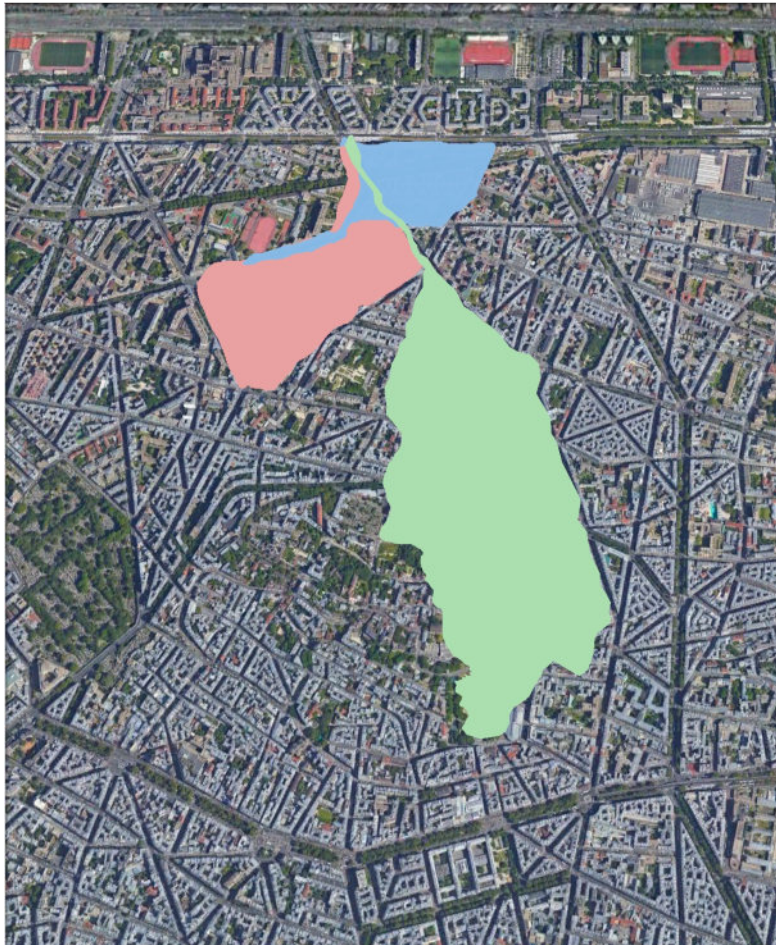
4 participant·e·s



PARCOURS 3 - BOULEVARD NEY

3 expérimentations : *GPS, appareil photo*

15 participant·e·s



PARTIE 3

Le dispositif interactif comme outil d'émancipation

Nous venons d'observer avec les projets *ELi* et *MigrantMap* que les œuvres technologiques ouvrent de nouveaux espaces proprioceptifs (projet *ELi*) et permettent de nouvelles explorations spatiales (projet *MigrantMap*). Dans cette dernière partie nous observerons comment ces technologies peuvent-être des supports pour une expérience renouvelée où les participant·e·s considèrent les outils numériques (carte interactive, *réseau mesh*) comme des nouveaux environnements d'émancipation sociale¹ (Isabelle Alfonsi, 2019). Pour étayer cette observation nous prendrons des exemples d'œuvres qui structurent notre propos. Nous observerons des artistes qui créent des cartes de visualisation de l'empêchement et d'autres interfaces où le·la participant·e est mis·e en capacitation, où la data-visualisation permet des espaces de collaboration et de dénonciation (J. Begley, 2002-2013). Comment la réflexion sur le dispositif peut susciter une critique des dispositifs de contrôle ? Comment le·la spectateur·rice trouve-t-il·elle moyen de se définir au sein de ce maillage technologique ?

Dans ce premier chapitre intitulé : « D'un outil de contrôle à un moyen d'émancipation » ; nous analyserons des dispositifs qui permettent et/ou soutiennent des émancipations en *direct* ou en *différé*, notamment grâce à l'identification et à ce que l'on sait de la nature de l'empêchement. Pour cela, nous reviendrons sur le moment de la mise en capacitation, par un support technique, ce renouvellement de l'expérience qui permet le passage de la ludification² à un principe d'individuation³ (J. Dewey, 1934). Cela débouche sur les questions suivantes : Un dispositif qui soutient l'émancipation par une participation active permet-il une individuation amplifiée du·de la participant·e ? Comment le dispositif technique peut-il devenir un espace d'empuancement⁴ qui facilite l'émancipation du·de la participant·e ?

Dans un second chapitre, nous reviendrons sur la nature des gestes. Comment analyser, comprendre et interpréter un geste dit *déficient* ? Comment les gestuelles, qui s'extraient des schémas traditionnels, de la norme, peuvent-ils apparaître comme des *gestes critiques*⁵

1 Alfonsi Isabelle, *Pour une esthétique de l'émancipation*, B42, 2019

2 *traduction de l'anglais *gamification*

3 Dewey J., *op. cit.*

4 *traduction de l'anglais *empowerment*

5 Bec L., *op. cit.*

(L. Bec, 1999) ? L'observation méticuleuse de ces gestes minoritaires, avec parfois un corps amplifié⁶ (N. Harbisson, 2010) permet-elle d'envisager, d'articuler, d'agencer l'individu à son milieu (J. Dewey, 1934) ? Est-il possible de considérer toute personne en situation d'empêchement comme porteuse d'un *geste incarné*⁷ (F. Varela, 1993) ?

Repenser la conception des œuvres avec et à partir des publics receivers amène à réfléchir aux nouveaux usages qui pourront en être faits et aux nouveaux champs d'exploration qui s'ouvrent. Par ces nouvelles pratiques se dessinent des œuvres qui investissent la notion de « ré-inclusion », l'ouverture d'espace d'*empowerment*⁸ et qui offre de nouveaux espaces artistiques, intersectionnels de réflexion (K. Creenshaw, 1989).

Le dernier chapitre envisagera les territoires développés dans les projets artistiques *ELi*, *MigrantMap*, *Murmures*, comme des hétérotopies qui ouvrent sur des espaces poreux pour les personnes empêchées, des lieux sécurisés, sains et privilégiés où la « vulnérabilité » des corps des participant·e·s est à considérer comme espace de reconnaissance de l'autre, tels de nouveaux espaces qui ouvrent des « *devenirs* ».

Enfin ces points seront développés et illustrés par le troisième projet de cette recherche : *Projet Murmures*. Dans celui-ci nous observerons comment l'empêchement s'incarne-il pour des individus coincés dans des systèmes législatifs qui les discriminent. Comment ces personnes construisent-elles de nouveaux *gestes techniques* pour s'en détourner ? Comment par leurs *smartphones* et leurs *applications* ceux·celles-ci permettent-ils·elles de s'extraire de leur situation d'empêchement ? Comment devient-il nécessaire d'ouvrir des espaces pour l'existence de ces récits ? Et comment ces archives s'accompagnent-elles de véritables enjeux dans la façon de cartographier, documenter, archiver les récits de ces territoires ?

6 Harbisson Neil, *Cyborg Foundation*, 2010

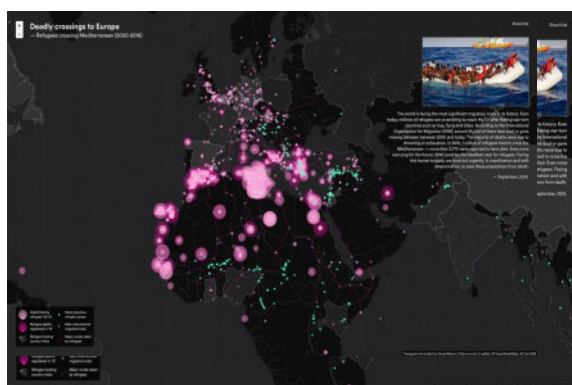
7 Varela F., Thompson E., Rosch E., *op. cit.*, p 154

8 * *traduction : mise en capacitation, capacité à agir*

I. Le chemin depuis un outil de contrôle à un moyen d'émancipation sociale

Les artistes et les projets qui utilisent les T.I.C vu au long de cette recherche montrent un renouvellement significatif des expériences des participant·tes. Souvent augmentées ou amplifiées, les expériences modifient notre rapport aux œuvres. Dans ce chapitre nous verrons comment l'œuvre peut devenir une ultime plateforme de représentation pour des problématiques sociétales comme avec les cartes de datavisualisation de David Bihanic et celles de Josh Begley ? Et comment les œuvres que nous avons traversées permettent-elles aux spectateurs·rices d'aller de la *ludification* et à l'*individuation*.

I.1 La carte interactive comme nouvel auxiliaire de représentation



David Bihanic, *Deadly crossings to Europe*, 2000-2016

carte de interactive qui localise les disparitions d'exilé·e-s en provenance des pays d'Afrique et du Proche et Moyen Orient.

Le travail *Deadly crossings to Europe*⁹ de David Bihanic est une recherche cartographique sur les flux migratoires. Réalisée avec des données couvrant la période 2000 à 2016, cette interface permet de visualiser les données statistiques, en mouvement sur sa carte. Intitulée *Deadly crossings to Europe*¹⁰ cette carte interactive localise des milliers de disparitions ayant eu lieu durant le parcours migratoire de personnes entre les pays du continent africain et européen, pour la plupart des

réfugié·e-s-migrant·e-s-déplacé·e-s en provenance des pays d'Afrique du Proche et Moyen-Orient qui ont parcouru les terres et les mers entre 2000 et 2016. Chaque point de couleur sur la carte représente, selon son diamètre, une ou plusieurs disparitions (personne-s

9 Bihanic David, *Deadly crossings to Europe*, 2000-2016

Disponible sur : < davidbihanic.com/refugees > (consulté janvier 2019)

10 *traduction : mortelles traversées vers l'Europe

décédée-s et/ou portée-s disparue-s) — des informations détaillées (contextes, faits, évènements relatifs) sont disponibles en cliquant sur chacun des points et symboles. Chaque point est relié à une base de données sourcée et fiable. Y sont matérialisés graphiquement : les axes routiers les plus empruntés, les principaux carrefours et les refuges. L'index des différents pays d'accueil est, quant à lui, listé au travers de calques.

Cette carte interactive apporte une visualisation des données statistiques. Elle offre à la vision ce que l'âpreté, du moins l'abstraction des données chiffrées ne permet pas. Cette carte transcrit par la data-visualisation une perception dynamique de ces chiffres. Cette visualisation rend compte d'une réalité et de l'ampleur de cette crise humanitaire, crise de l'accueil, à laquelle l'artiste propose une mise en forme. La datavisualisation favorise une mise en exergue de la situation. L'interface met en place un système de visualisation qui permet la représentation. Le dispositif mis en place ne génère pas une *émancipation directe*, mais suggère une identification des usagers-ères par la reconnaissance d'une situation similaire.

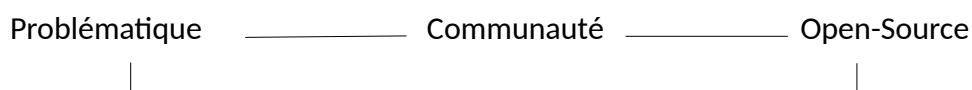
Il y a dans ce travail une redistribution de l'information qui rend les données à la fois visibles et sensibles. Ce processus place l'artiste D. Bihanic dans une horizontalité vis-à-vis de son public et de son propos. L'interface *Deadly crossings to Europe* permet une redistribution de l'information, l'artiste met en relation des données chiffrées et une audience. L'artiste est celui-celle qui métabolise une problématique et qui lui donne une forme plastique. L'œuvre d'art s'établit sous forme horizontale entre le producteur-riche de l'œuvre et la réception de celle-ci.



Horizontalité des réseaux mesh

Cette horizontalité entre les participant-e-s et les makers permet cette horizontalité. Les initiatives communautaires et/ou artistiques des réseaux *mesh*¹¹ (ou réseau maillé). Les réseaux *mesh* sont des dispositifs mis en place dans des zones éloignées des télécommunications et ce pour différentes raisons : socioéconomiques avec pour exemple la mise en place d'un réseau communautaire¹² dans les banlieues de la ville de Détroit, ou encore dans des zones de conflits ou de migration où les infrastructures n'existent pas (Christoph Wachter et Mathias Jud).

Toutes, ces installations ont lieu dans des zones éloignées des télécommunications. À l'Est de Détroit, banlieue pauvre et délabrée suite à la fracture économique de la région qui a conduit à la fermeture de grandes entreprises automobiles, les habitants se retrouvent sans internet. Impossible pour eux-elles d'y accéder, car l'installation de bornes de réseaux téléphoniques dans ces zones sont trop coûteuses pour les agences de télécommunications ? Face à cet état de fait, un groupe communautaire se constitue et construit, à l'aide de l'outil de communication *commotion*¹³, un réseau autonome et partagé à partir d'un seul point d'accès. Cette installation faite par un groupe d'individus vient d'une initiative collective et d'une résolution apportée grâce à des technologies accessibles, souvent en *open-source*. Une horizontalité se retrouve dans le processus même de production.



11 *Le réseau mesh (maillage en est un réseau local, sans fil ou virtuel, qui se sert d'une topologie de maillage complet ou partiel comme méthode de connexion décentralisée. Cela implique une liaison décentralisée des nœuds du réseau, ce qui forme au final une sorte de « maille ». Ce réseau permet notamment l'extension de la portée de votre connexion, mais aussi le réseau maillé permet d'accroître la stabilité du réseau.

12 *Comprendre ce terme sous l'organisation d'un groupe d'individus partageant les mêmes problématiques et se rassemblant pour y répondre.

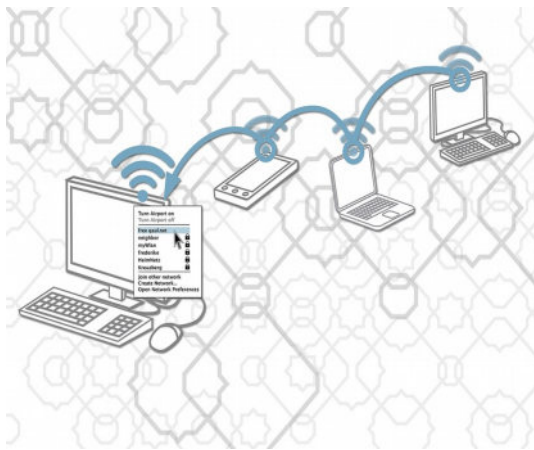
13 *Commition Wireless : Outil de communication en open-source qui utilise les technologies wifi pour la construction de réseaux maillés décentralisés

Disponible sur : < commotionwireless.net > (consulté janvier 2020)

Le duo d'artiste, Christoph Wachter et Mathias Jud, met en place deux projets : *Qaul.net* et *HotelGelem*. Ces projets consistent à mettre en place des réseaux *mesh* dans des lieux en crise qui n'ont pas accès à internet (durant les révolutions du Printemps arabe, 2011) ou dans des camps (de personnes en situation de migration et/ou de la communauté du voyage). **Les artistes deviennent ici des facilitateurs pouvant résoudre des problématiques.**



Le projet *Qaul.net* est réalisé en 2011 fait suite aux ruptures des télécommunications en Égypte, lors des *Printemps Arabe*. Au Caire, à partir du 28 janvier 2011, la ville subit un *shut down* des communications et d'internet imputables aux autorités pendant 6 jours. Pourtant les contestations continuent de progresser dans la rue.



Christoph Wachter et Mathias Jud, *Qaul.net*, 2011

Croquis explicatif d'un réseau MESH

La proposition de *Qaul.net* est de recréer, en l'absence de réseau classique de communication diffusé par des fournisseurs d'accès (FAI), un réseau *mesh*. Ce réseau de communications parallèle permet à des individus de communiquer entre eux et de le faire de manière sécurisée, sans interception dans les communications. Créer des infrastructures qui favorisent l'interconnexion entre les personnes permet aux membres de ce réseau de partager des idées, de s'organiser, tout en contournant des gouvernements de surveillance et de censure. Ce contournement par

des plateformes interconnectées permet à des individus de se rassembler, il ressemble à l'utilisation qu'opère la communauté LGBTQ+ qui utilise des plateformes de rencontres et, par-là, contourne l'interdiction gouvernementale que nous verrons dans le projet *Murmures*.



Christoph Wachter et Mathias Jud,
Projet *Hotel Gelem*, 2011
Interface du site internet

Le projet *Hotel Gelem* consiste à équiper des personnes qui sont souvent « les gens confrontés à des conditions de vie précaires, la dure réalité et qu'ils doivent faire face aux contraintes liées à la mobilité et à l'improvisation en permanence¹⁴ » des outils internet. *Hotel Gelem* fonctionne sur le même principe que le projet *Qaul.net*, il se réalise dans des territoires de transit, où les intéressé-e-s s'installent de manière impermanente. *Hotel Gelem* permet à ces personnes qui se retrouvent en périphérie des grandes villes (Paris, Berlin, Mitrovica, etc.) d'avoir un point d'accès à internet par la mise en place d'un réseau *mesh*. Outre la capacité d'accéder à des informations que les télécommunications permettent, *Hotel Gelem* a pour ambition

d'équiper ces groupes sociaux empêchés d'outil pour que chacun puisse se définir.

« HÔTEL GELEM propose des endroits où se rencontrent transfiguration romantique et persécutions racistes, et franchit chaque nouveau mur à travers l'Europe, qui dramatiquement, a été divisée par notre société.¹⁵ »

Qaul.net et *Hotel Gelem* en tant qu'œuvres artistiques interrogent nos pratiques des réseaux interconnectés et de leurs enjeux à la fois culturels, civiques et politiques. Ces deux dispositifs permettent d'envisager des citoyen·ne·s insurrectionnel·le·s « équipé·e·s » de technologies décentralisées, autonomes et mobiles. C'est une forme d'émancipation *du quotidien* qui permet de faire face aux défis contemporains d'accès au T.I.C.

Avec ces initiatives prises par des groupes communautaires dans le nord des États-Unis ou avec les projets des artistes Christoph Wachter et Mathias Jud nous retrouvons cette idée d'une « ville horizontale » qui exemplifie les métaphores rhizomatiques utilisées par F.

14 Wachter Christoph et Jud Mathias, *Hotel Gelem*, 2018
Disponible sur : < hotel-gelem.net > (consulté février 2020)

15 *Ibid*,
Disponible sur : < hotel-gelem.net/about/1?sf_culture=fr > (consulté février 2020)

Guatarri. Peut-on alors dire que ces initiatives sont des résistances micropolitiques qui opposent cette horizontalité de la communication à la verticalité des grandes infrastructures, ou encore, les initiatives individuelles et/ou communautaires vs les organisations systémiques faites à l'encontre des personnes empêchées ?

L'accès aux télécommunications rejoint ici les besoins de la circulation de l'information et de la création de contenus, issus de la participation des participant-e-s. L'accès aux T.I.C permet d'armer les bénéficiaires, la création de plateformes collaboratives crée des lieux d'émancipation directs, que nous continuerons d'explorer avec le projet *DroneStream* (J. Begley). Ces points font partie des moteurs de ma recherche pour le projet *Murmures* et amorcent une réponse à la question : comment les technologies interconnectées et collaboratives permettent une *mise en capacitation* par leur dispositif ?

I.2 Un dispositif qui arme le propos

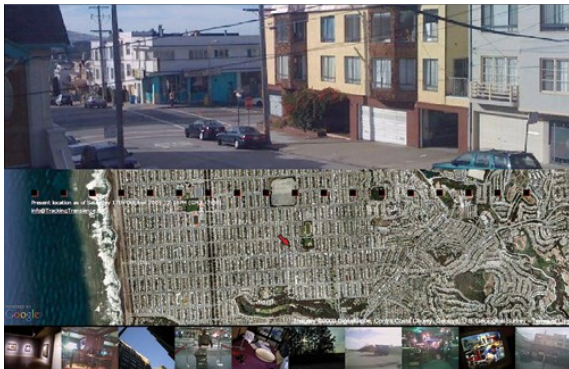
Le dispositif est un agencement formel qui se bouleverse et se modifie. Prendre part à cette irrévérence envers le dispositif, dont parle G. Agamben, c'est penser que les usages et les formes ne sont pas pleinement définis, qu'il peut s'agir de surfaces en mouvement, dont le public s'empare pour en redéfinir les contours. N'oublions pas que la démocratisation des outils de création, liée aux T.I.C, est advenue durant cette dernière décennie.

L'artiste Hasan Elahi détourne le dispositif de surveillance par sa propre mise sous surveillance, à travers le projet *Tracking Transcience*. Une pensée contestataire du dispositif que l'on retrouve chez l'artiste Trevor Paglen que nous avons pu voir précédemment. De telles réflexions nourrissent le travail de l'artiste Josh Begley, notamment avec l'œuvre *DroneStream*, qui utilise les T.I.C et leurs aspects collaboratifs. L'approche quasi journalistique de la documentation rejoint les enjeux de cette association entre artiste et société et cette question de la mise en forme de ces données.

Ces expériences nous renvoient à des questions « politiques ». Est-il possible, le temps d'une expérience (parfois celui de la galerie) d'inverser les dynamiques de contrôle ? Que les

dispositifs de contrôle se retournent, que ceux-celles observé-e-s deviennent ceux-celles qui observent, que les espionné-e-s deviennent les espion-ne-s ?

D'un système de surveillance à une pratique de sousveillance



Hasan Elahi, *Tracking Transcience*, 2003

Interface du site internet du projet. Projet d'auto-surveillance où l'artiste se géolocalise, recense ces activités journalières.

La plateforme web *Tracking transcience*¹⁶ développée par l'artiste Hasan Elahi, est une page web sur laquelle l'artiste lui-même diffuse les coordonnées GPS d'où il se trouve, un accès aux photographies de *google street view* et une photo qu'il prend de l'environnement qui l'entoure à ce moment-là. Ce contenu est ajusté en fonction de chacun de ses déplacements. Cet artiste interdisciplinaire commence ce projet d'auto

surveillance à la suite d'une expérience personnelle. Suite aux attentats du 11 septembre 2001, Hasan Elahi est soumis à différentes enquêtes du FBI liées à son origine bangladaise, ainsi qu'à ses nombreux déplacements (voyages à l'étranger, aéroports, etc.). Ces éléments constituent un faisceau d'informations qui agit contre lui. Pour contrer ce système de surveillance, qui ne lui renvoyait que des allégations mensongères, l'artiste décide de lui-même créer son système de *sousveillance*. Il détourne la surveillance, aléatoire et non contrôlée dont-il fait l'objet. Depuis 2003 l'artiste nourrit une plateforme web où il relate chacun de ses déplacements. La *sousveillance* ou la surveillance inversée est un concept développé par l'artiste Steeve Man. Le projet d'Hasan Elahi consiste à enregistrer d'une activité, du point de vue d'une personne qui est impliquée, par un appareil d'enregistrement portatif (téléphone, ordinateur). Celui-celle qui documente le dispositif devient l'agent-e de sa documentation.

Ce dispositif de *sousveillance* a d'abord été mis en place de manière ironique par l'artiste pour l'agent du FBI qui le surveillait. Depuis la plateforme est toujours mise à jour et

¹⁶ Elahi Hassan, *Tracking Transcience*, 2003

Disponible sur : < trackingtranscience.com/ > (consulté janvier 2020)

I. Le chemin depuis un outil de contrôle à un moyen d'émancipation sociale

le public peut consulter et avoir accès aux mêmes informations que les renseignements généraux. À travers ce projet, *Tracking Transcience : The Orwell Project*, l'artiste se réapproprie la technologie de surveillance et le-la pousse à un paroxysme absurde. **Cette plateforme relève à la fois de la pratique artistique, de l'expression contestataire et de l'alibi permanent.**

Nous pouvons dire que cette plateforme est un renversement par l'absurde des méthodes de surveillance opérées contre lui. En inversant la logique de surveillance dont-il fait l'expérience, il se réarme – avec les outils de ceux-celles qui l'observent – et par là décide de ce qu'il montre et dévoile. Il se situe dans cette démarche de contestation de l'ordre établi et de contestations des lois restrictives qui émanent d'une politique gouvernementale états-unienne post attentat 11 septembre 2001¹⁷. En se réappropriant la technologie dont il dépend, l'artiste se réapproprie les méthodes de surveillance pour s'en accommoder. Un accommodement absurde des systèmes de contrôle policier, qui avait formulé des allégations sur son mode de vie, uniquement sur une argumentation fondée sur son patronyme.



Josh Begley, *DroneStream*, 2002

Application qui notifie par SMS et recense sous forme de cartographie les frappes meurtrières de drones états-unis.

Ce développement de la pensée contestataire par les dispositifs de contrôle s'observe dans le travail de Trevor Paglen qui questionne notamment les « espaces vides sur un territoire¹⁸ ». Cet artiste a notamment inspiré l'artiste et designer Josh Begley pour son œuvre *DroneStream* en 2002. Le projet *DroneStream* vient d'une conversation entre l'artiste Josh Begley et son professeur¹⁹. Dans ce projet l'artiste recense chaque frappe de drones militaires que l'armée états-unienne effectue à l'étranger : Pakistan, Somalie, Yémen, etc.

Au départ ce devait-être un projet vidéo de 10 min puis celui-ci est devenu une application

17 *Ref : patriot act

18 Plagen Trevor, *Blank Spots on the Map: The Dark Geography of the Pentagon's Secret World*, Dutton, 2010

19 *Rushkoff Douglas, professeur de Media Theory à la New York University

qui informe en temps réel chaque attaque que l'armée effectue. L'interface collecte et met en forme les informations sur une carte géolocalisée, et archive par un *post* sur le réseau social Twitter, qui lui-même les renvoie à des articles de journaux sourcés. L'artiste effectue un travail d'archivage dynamique ; Il collecte les informations que le *Bureau of Investigative Journalism* collecte et l'inscrit dans un nouveau médium.

« *Le Bureau of investigative Journalism : collecte tous les articles de journaux et les compile par date et par pays. Il prend les données et rend l'interface lisible. Comment le-la chercheur-se et le-la designer peuvent être impliqué-e-s dans ces archives historiques [...] rendre cette visualisation accessible nous aide à comprendre ce que ces données signifient. Rendre les API accessibles. Créer de la datavisualisation. Visualiser des archives historiques.*²⁰ »

Hasan Elahi et Josh Begley sont deux artistes qui font de l'archive le matériel de leur production. Ils questionnent la façon de collecter ce matériel et de le rendre visible du-de la spectateur-riche. Qu'il s'agisse du principe de *sousveillance* de l'artiste H. Elahi ou de collecte quasi journalistique de données sensibles avec J. Begley, tous deux proposent un dispositif où l'individu vit une expérience de *sousveillance* et de la *surveillance* à la fois déroutante – par l'absurde – et émancipante. La portée politique de ces œuvres, par le contenu qu'elles révèlent, opère aussi un phénomène de réassurance. La rigueur méthodique avec laquelle les artistes critiquent ces données collectées génère des œuvres absurdes tout autant que rigoureuse, qui permettent aux spectateur-rices de dépasser des informations anxiogènes.

Ces deux dispositifs permettent d'émanciper le-la spectateur-riche en apportant un éclairage sur une situation, notamment par la mise en abyme de l'absurdité de l'extrême contrôle dont fait l'objet H. Elahi ou la visualisation rigoureuse et sourcée de J. Begley. Cette

²⁰ Begley Josh, *DroneStream*, 2013

Disponible sur : < [youtube.com/watch?v=8LPg0OJgsT0](https://www.youtube.com/watch?v=8LPg0OJgsT0) > (consulté juillet 2018)

« *The bureau of investigative journalism : track all the journalist article and compile it (date, country). Take the data and make the machine readable. How researcher and designer can be engaged in this historical archive [...] make visualisation otherwise help us understand what it all means. Accessible api. Create datavisualisation. Visualise historical archive.* »

rigueur dans la collecte de l'information et ce que nous retrouverons dans le projet Murmures – pour chaque témoignage LGBTQ+ (ex : les textes de lois rappelleront la législation présente dans chacun des pays).

Un ensemble d'expériences encore en devenir



Josh Begley, DroneStream, 2002

Capture d'écran du compte Twitter (qui recense les articles de journaux sur les frappes aériennes) annonçant la fin du projet DroneStream.

Ces œuvres sont des projets. Elles ont eu un commencement, mais se sont inscrites dans le temps. La plateforme de H. Elahi, *Tracking Transcience : The Orwell Project*, continue encore d'être alimentée par l'artiste et visité par des plateformes gouvernementales états-uniennes, tandis que le dispositif DroneStream de J. Begley a pris fin en

novembre 2017, car l'artiste trouvait nécessaire d'y mettre un terme²¹. De la même façon qu'avec *Murmures*, ce projet a une date de début mais à ce jour (cf. :janvier 2020) nous n'avons pas stoppé la collecte d'informations, de mise en forme du son, de diffusion sur les plateformes d'écoute, etc.

Nous venons de voir comment les œuvres proposent un « traitement de l'information » par des interfaces qui visualisent des bases de données de manière dynamique et évolutive. Cette pratique de visualisation de l'archive est accrue, circonstanciée, territorialisée et inscrite dans une chronologie. Cette assiduité dans le processus de collecte de données sera présente dans les recherches préliminaires et dans la réalisation du *Projet Murmures*.

I.3 De la ludification à l'individuation

De la même manière qu'avec l'interface *DroneStream* (J. Begley) ou *Rapid FTR* (J. Just), ou comme nous le verrons plus tard, l'application *Gershad*, il se met en place un dialogue

21 Khan Azmat, « Uncounted Civilian Casualties Iraq Airstrikes », in *The New York Times*, 2017
Disponible sur : < [nytimes.com/interactive/2017/11/16/magazine/uncounted-civilian-casualties-iraq-airstrikes.html](https://www.nytimes.com/interactive/2017/11/16/magazine/uncounted-civilian-casualties-iraq-airstrikes.html) > (consulté janvier 2020)

entre la plasticité de l'interface et le dispositif de l'œuvre, ce qui conduit à une jouabilité de l'œuvre et qui impacte l'expérience que l'individu en fait. Le dispositif contribue-t-il à définir le-la participant·te·s et d'accéder à une forme d'individuation ? À s'individuer dans son expérience face à l'œuvre ? Après les exemples que nous venons d'analyser les participant·e·s se sentent mis en confiance avec le dispositif, au point que celui-ci met en capacité le-la participant·e vis-à-vis de l'œuvre ; et par là le-la positionne verticalement avec son identité. Cela revient à nommer : une « individuation » du-de la participant·e permise par l'œuvre.

La mécanique du jeu (et le design d'expérience) engage le-la participant·e à accéder à ces objectifs. La « gamification », ou la « ludification », fait partie de nombreux dispositifs technologiques de la vie contemporaine. Des applications sur nos téléphones nous font jouer lorsqu'il s'agit de santé, de nourriture, de sport. Cognitivement, la sensation du jeu opère sur nous, par l'impression d'une action « fun », une augmentation de la participation. Le jeu permet de mobiliser avec plus d'assiduité ses participant·e·s et par là de solliciter l'engagement de la plateforme, voir même la participation. Nous l'avons vu dans le projet *ELI* et *MigrantMap* la ludification d'une interface est un levier dans la mobilisation des participant·e·s à une expérience. D'autant plus, lorsqu'en tant qu'*artiste embeded* nous observons comment les dispositifs réagissent avec les participant·e·s.

« *L'expérience n'est pas un moment défini et limité, c'est un processus à dérouler*²² »

L'expérience comme processus à dérouler comme le dit Joëlle Zask au sujet de la pensée de John Dewey conduit à « l'individuation ». L'œuvre, dans un mouvement ludique, peut apparaître comme une individuation embarquée, telle une valeur ajoutée à l'expérience. Une expérience de l'œuvre qui n'est plus une expérience passive mais bien un processus participatif où le-la participant·e se retrouve modifié·e les espaces d'individuation apparaissent comme des espaces de connaissances où les participant·e·s sont « outillés » pour réagir alors à des discriminations.

22 Zask J., « III. De l'expérience à l'enquête : les enjeux de l'interactionnisme », *Introduction à John Dewey*, op. cit., p. 39-70.

L'œuvre comme espace d'individuation

Une grande partie des œuvres que nous venons de répertorier permettent l'émergence d'un « territoire » pour la socialisation, qui renforce l'identification et son identité au sein d'un réseau. Nous pouvons tenter ici l'analogie avec la notion d'individualisation de J. Dewey : celle d'envisager que les œuvres permettent des espaces d'individuation.

« L'adaptation de l'organisme est relative à l'environnement, qui se modifie également sous son effet²³ »

Le lien entre l'individuel et le commun s'offre au travers de ces plateformes de rencontres et de discussions que sont les œuvres. Cette considération portée aux individus, cette modification individuelle et du milieu, pour le partage d'un espace commun est ce qui nous relie à ce que J. Dewey considère comme la démocratie. Il y a dans cette mise en capacitation pour tous·tes une volonté d'aller à rebours de la vision sélective darwinienne. En cela, les gestes de chacun·e sont vus comme permettant de reconsidérer les gestes dit : « normaux », « adéquats ». Longtemps considérer comme marginaux et mineurs, des gestes – et en cela nous entendons : la sensibilité, la pensée, les points de vue – n'ont pas été pris en compte, puisqu'ils n'avaient pas été perçus comme significativement intéressants. Cependant, il semble bien que ces gestes que nous pouvons nommer de disruptifs, puisqu'ils sortent d'un schéma de représentation, deviennent des gestes critiques. C'est ce que nous nommerons dans le prochain chapitre ces « gestes post-humains ».

Comment dans cette perspective de mise à l'écart systémique des populations empêchées se crée-t-il une articulation allant de l'individu à son milieu ? En somme comment un geste critique persiste-t-il au sein d'un environnement hostile ?

23 Zask J., *op. cit.*, p. 39-70

Dans un contexte d'invisibilisation des publics en situation d'empêchement, il est utile de montrer comment les outils techniques permettent à ces publics de gagner en autonomie et en autodétermination. Face à des processus politiques, souvent conscients, d'invisibilisation de la parole des personnes déficientes, marginalisées, exclues, tous·tes traversées et envisagées dans les projets *Eli*, *MigrantMap* et *Murmures*. Comment les T.I.C permettent à la fois au corps de s'autonomiser, de donner voix et de créer des espaces de visualisations de ces données ?

Au travers des différents projets, nous avons mis en place une polyphonie de témoignages, de traces, de parcours qui visualise des formes que l'on ne montre pas, que l'on ne veut pas voir. Le geste empêché, le geste minorisé sont des gestes effacés, qui ne se montrent pas. Dès lors, il incombe de nommer ces publics, de les nommer avec précision, c'est dire qui ils·elles sont, quels enjeux ils·elles encourent dans leur parcours et leur identité ? Dans quels dispositifs techniques ils·elles existent ? Nous venons de constater que l'agentivité permise avec les nouvelles technologies apporte l'organisation d'un nouvel espace de création et par là d'expression. Ces interfaces permettent-elles d'ajuster leur propos et de renforcer leurs récits ? Et quels impacts sur les *corps* et sur le *milieu* ces dispositifs génèrent-ils ?

II. D'un geste déficient à un geste prolongé

Les *espaces d'individuation* proviennent de dispositifs dans lesquels l'individu peut s'exprimer, se développer. Cette expressivité s'ancre et ses gestes en témoignent. Il est alors important de définir ce que peut être un geste ; à partir de quand nous réalisons des gestes, à quel moment ceux-ci sont le lieu d'une expressivité, d'une performance, voire de l'émergence de *gestes intérieurs*.

Dans ce chapitre, nous reviendrons sur le terme de geste, qu'est-ce que les dispositifs artistiques apportent à l'*expressivité* et à la *médialité* du geste ? Nous envisagerons le geste comme le lieu d'une *performativité* (J. Butler) par l'analyse du geste *freak*. Ce détour par le *geste bizarre* nous permettra d'envisager comment des gestes intérieurs émergent et prennent la forme d'*initiative incarnée* (F. Varela) ; comment ces derniers deviennent des gestes qui s'articulent avec un *milieu*. Il en résulte l'apparition d'une anthropologie des techniques et des gestes (A-F. Garçon) qui analyse l'évolution de notre rapport au corps et aux techniques, à travers l'évolution des gestes (V. Flusser). Cet ensemble de gestes amène-t-il à un *hypergeste* ? Existe-t-il des gestes communs aux publics empêchés avec lesquels nous avons mis en place les dispositifs ? Une gestualité des personnes empêchées qui permettrait d'envisager le passage d'une perception que l'on a d'un *geste déficient* à un *geste critique*, un geste poussé par son *agentivité* et sa puissance d'agir ?

II.1 Que représente le geste est-il le nom : expressivité - médialité - performativité ?

Qu'est-ce qu'effectuer un geste ? Quand considérons-nous qu'il y a un geste ? Toutes personnes effectuent des mouvements, bougent mais à quel moment pouvons-nous saisir que ce geste induit une intentionnalité, qu'il est le signe d'un mouvement volontaire ? Les observations de F. Deligny sur *le faire et l'agir* des personnes autistes rapporte la complexité

qu'il y a à déceler ce qui appartient à l'intentionnalité d'un mouvement. Pouvons-nous de manière empirique, déterminer quelques termes sauraient nous aiguiller quant à la catégorisation de ces actes réalisés par le corps ?

L'expressivité du corps

Le geste est un lieu dans lequel se développe un espace de l'agir. Le lieu d'une action dans lequel notre corps s'engage et se détermine. Les mouvements corporels sont devenus spontanés et parfois incontrôlés. Par habitude nous écrivons, mais nous ne prenons pas en compte l'héritage physique et gestuel qu'a demandé le fait d'écrire (V. Flusser). Cependant, ce geste spontané a une puissance : « il frappe l'esprit ». Une puissance très souvent, non consciente de celui-ci échappe à l'individu qui en est le vecteur. Comme le dit Yves Citton : « le mouvement s'avère significatif, même s'il n'a pas été fait "pour signifier" ». Cette définition pourrait correspondre aux gestes. Des gestes qui sont là, sont présents, même désordonnés et peuvent paraître (pour les neurotypiques) comme incompréhensibles. F. Deligny a travaillé avec ce public en tant qu'éducateur, il est l'auteur de nombreux écrits sur ce public, et a réalisé le film : *Le moindre geste*, où il distingue ce qui est du *faire* et de l'*agir*. Que le mode répétitif des mouvements (politesse, habitude) relève du *faire*, de réaliser quelque chose, tandis que l'*agir* appelle à la même expressivité mais percute l'esprit. Le geste de l'agir est un geste qui peut se défaire des conventions, et n'est pas « faire un beau geste ». L'agir est une geste de puissance qui détermine celui-celle qui le produit. Les autistes, que l'on considère avoir des gestuelles désordonnées et dénuées d'intentionnalité, pourraient être perçus comme un public à l'intentionnalité puissante et expressive définie par le geste d'agir.

Le geste comme médialité

Le geste devient un espace, un espace de relation. De l'*usage*, le geste se déplace vers la performance artistique qui induit volontairement un brouillage dans les usages du geste. La performance est cet événement dont le déroulement temporel constitue l'œuvre. Pour le

II. D'un geste déficient à un geste prolongé

performeur canadien Richard Martel : « Le geste souvent libérateur du performeur est une incursion dans le tissu des langages et des usages²⁴ ». Le geste s'inscrit dans la sphère de l'action, celui-ci se distingue du *faire* et de *l'agir*. Cette distinction se retrouve chez Aristote qui oppose ces termes :

« *Le genre de l'agir (la praxis) est autre que celui du faire (poiésis). (...) En effet, tandis que le faire a une fin autre que lui-même, il n'en saurait être de même pour l'agir : car bien agir est en soi-même sa propre fin²⁵ »*

En d'autres termes, le *facere*, le « faire », dont l'équivalent grec est la *poiésis*, recouvre des moyens mis au service d'une fin. En revanche, *l'agere*, « l'agir », en grec *praxis*, désigne une action qui est à elle-même sa fin. Entre ces deux pôles, tentons de recourir à un troisième genre d'action, celui du latin *gerere* dont découle le mot « geste ». Ce terme pourrait être traduit comme « prendre sur soi », « supporter », « soutenir ». Ce geste soutiendrait l'idée d'un moyen libéré de toute relation à une fin, d'une *médialité* pure qui n'est plus astreinte ni à être à soi-même sa propre fin (comme l'agir) ni à être au service d'autre chose qu'elle-même (comme l'est le faire). Ce geste s'exposerait comme tel, comme « médialité », entendue sous l'acception de G. Agamben :

« *Le geste consiste à exhiber une médialité, à rendre visible un moyen comme tel²⁶. »*

En effet, G. Agamben réquisitionne cette notion de geste comme seul moyen à même de reconstruire la possibilité d'une communauté à venir. Selon lui, la seule manière de recouvrer l'expérience serait de faire surgir un moyen qui n'a d'autre finalité que lui-même : de réinventer le geste.

24 Martel Richard, *Art-Action*, Les Presses du réel, 2005, p. 32

25 Aristote, *L'Éthique à Nicomaque*, Pais, Vrin, 1994, VI, 1140, p. 285-286

26 Agamben Giorgio, *Moyens sans fins, Notes sur le politique*, Rivages, 1995, p. 69

Cette réinvention du geste passe par la rencontre et l'incorporation de gestes étranges, qui appartiennent au bizarre, au *freak*. Appréhender ces gestes et voir ce qu'ils apportent à notre lecture des gestes usuels où l'action prime sur l'exploration, nous amènera à la tolérance et l'acceptation de ces gestes non-normés et qui ouvrent des marges de liberté.

La performativité du geste

La performativité n'est pas une fin en soi, une réalité concrète et achevée, mais un processus qui se repère dans un événement. La performativité est ce que Judith Butler désigne comme « la dimension du discours qui a la capacité de produire ce qu'il nomme ». En poussant la question de la performativité dans le champ de l'identité de genre, elle nous permet de réfléchir le genre, la race ou toute autre construction culturelle de manière malléable. S'ouvre alors la possibilité d'en jouer, tout comme nous jouons à être ou à nous comporter de telle ou telle manière dans notre environnement culturel et social. Notre identité se construit et nous définit autour de la performance de ces gestes, comme le note Yves Citton : « C'est à force de performances que nos identités se construisent par sédimentations, répétitions, citations, resignifications²⁷ ». Nous habitons et nous nous définissons par nos gestes et en cela tous les mouvements que j'accomplis contribuent à me façonner.

Le geste *freak*, le geste empêché

Le terme « *freak* » est originellement attribué à l'humiliation et le mépris de corps que l'on ne voulait pas voir et/ou qui été exhibé dans des « *freak show*²⁸ » comme au cirque. Mais le terme de *freak* comme l'analyse Renate Lorenz est aussi traversé par « une histoire du cool, de l'auto-émancipation antiraciste, du refus de l'efficacité, et enfin, du disco²⁹ ». Le

27 Citton Yves, *Gestes d'humanités. Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin, 2012, p. 34

28 *Un *freak show* est l'exposition d'êtres humains comportant des aspects physiques sortant de l'ordinaire, tels une taille très faible ou très grande, une souplesse exceptionnelle, l'intersexuation ou n'importe quel autre trait qui portent à choquer le spectateur.

29 Lorenz Renate, *Art Queer – une théorie freak*, B42, 2018, p. 46

freak devient une auto-désignation comme le dit la chanson : « *le freak c'est chic*³⁰ ».

La tolérance, l'acceptation et la validation des gestes inconnus, non-normés ouvrent « des marges de liberté ». Ce terme de freak marque une « non-position de différence ³¹» que nous avons perçu avec l'ensemble des publics rencontrés. Ces publics ne se définissent pas spontanément sur le plan de l'exclusion et donc de la différence, c'est l'injonction et la définition que leur renvoie le corps social extérieur qui les fait se définir dans ces marginalités. S'impose pour y survivre l'exploration volontaire de ces marges et la détermination d'y établir des *identités habitables*, quoi qu'il en coûte. Des identités *freak* et *queer* qui se regroupent deviennent un corps *communautaire* puissant. Cette puissance par le groupe et son approche émancipatrice sera définie dans le prochain chapitre.

Les corps freak explorent les marges où ils-elles ont été adjointes, et en font des marges de liberté où le reconditionnement, la réassignation – de genre, l'auto-détermination y sont possibles ; des marges d'humanité pour en tirer des *identités habitables*³² ».

La *vérité* du geste *freak*, évidemment proche du geste *empêché*, fait rayonner l'individuation de chacun·e qui a lieu lors des rencontres, des ateliers, des expérimentations avec eux-elles ; une individuation intrinsèque du sujet en liaison avec le monde qui l'entoure.

Nous venons de définir ce dont le geste était le nom, c'est-à-dire *l'expressivité*, la *médialité* et la *performativité*. Et de ces termes il est important de remonter aux termes de ce qu'est l'émergence d'un geste intérieur et comment celui-ci peut s'articuler avec son environnement.

30 *Ibid.*, p. 46

« cette chanson aurait été produite peu après que des membres du groupe se sont vus refuser l'accès à la célèbre boîte de nuit du Studio 54 à cause d'une politique de discrimination raciale à l'entrée »

31 *Ibid.*, p. 46

32 Citton Y., *op. cit.*, p. 35

II.2 L'émergence des gestes intérieurs et leur articulation avec le milieu

La compréhension, la valorisation et l'acceptation de gestes individuels, aussi diverses qu'ils soient, passent aussi par la compréhension de ce qui motive de tels gestes et des incompréhensions qu'ils peuvent susciter avec le milieu qui les entoure. L'analyse des motivations suscitées par ces gestes intérieurs, originellement perçus comme étranges, réoriente nos individuations³³.

Ici, nous examinerons ce qui pousse le sujet *agissant* à émettre des gestes. Comment l'*énaction* (F. Varela) permet de saisir qu'un individu ne génère pas des gestes incontrôlés mais qui peuvent faire sens dans une boucle : action-perception. Comment ces gestes soudains peuvent-ils être canalisés (A. Berthoz) ? L'empathie pourrait-elle fonctionner comme le sentiment de l'acceptation de ce que l'on ne comprend pas encore ?

Le geste intérieur, une forme incarnée de l'initiative

Pour réaliser un mouvement on doit l'avoir déjà fait, voire simulé dans la perception. On peut parler d'une double opération qui se déroule simultanément : d'un côté, un *projet d'action*, la projection de l'anatomie (quelle zone du corps investir) quelle direction spatiale adopter (dans le cadre du projet Eli, la surface du cadre permise par la vidéo projection) ; et de l'autre, on a l'exécution de ce que l'on a imaginé ; l'instant où l'on décide de se déplacer pour démarrer l'action. Ce processus est un circuit indissociable dont la « perception est une action simulée » comme l'affirme Alain Berthoz³⁴.

« La pensée n'est pas avant l'action, ni l'action avant la pensée, l'action contient toute la pensée³⁵ »

Nous pouvons également employer la notion d'*enaction* formulée par Francisco Varela³⁶ selon laquelle il y a une relation circulaire en vertu de laquelle les schèmes

33 *Ibid.*, p. 46

34 Berthoz Alain, *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, 1997

35 Berthoz Alain et Petit Jean-Luc, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Odile Jacob, 2006

36 Varela F., Thompson E., Rosch E., *op. cit.*, p 154

d'interaction entre le corps et son environnement engendrent les structures cognitives et perceptuelles dans lesquelles ce corps interprète cet environnement et y projette ses actions.

F. Varela dit : « Notre projet est d'ouvrir un espace de possibilités dans lequel la circulation entre les sciences cognitives et l'expérience humaine puisse pleinement fructifier, et le faire en sorte que la pratique de la science devienne un agent effectif de transformation de l'expérience humaine.³⁷ »

Tout individu anticipe son environnement en fonction des modalités intrinsèques qui le constituent. Pour ce faire, il-elle doit activer tous ses canaux proprioceptifs, « sentir » l'espace, y percevoir un éventuel danger, établir une relation active avec l'environnement avant d'exécuter son mouvement dans le lieu qu'il-elle contribue à définir.

Comme le décrit Alain Berthoz : *Il faut préparer le geste, il faut l'anticiper*³⁸. Ainsi le cerveau doit, à partir des sens, reconstruire une perception unique et cohérente des relations du corps et de l'espace. **Le cerveau prédit l'action et l'état dans lequel les capteurs sensoriels devront se trouver à un moment donné.**

« Comme l'observe Berthoz, le cerveau est un stimulateur d'action, un générateur d'hypothèses qui présélectionne les informations de sens en fonction des buts de l'action en cours et utilise la mémoire pour anticiper, prédire le futur – donc l'action.³⁹ »

C'est dans cette boucle que la cognition est réintroduite dans le corps. En regard de la composition du mouvement vécu, du déplacement envisagé, de la stratégie adoptée, la mémoire est une base de données qui assure le stockage des schémas corporels d'action pour les mettre à la disposition des opérations du cerveau là où il prend les informations pour anticiper l'action.

³⁷ *Ibid.*, p.22

³⁸ Berthoz A., *Le sens du mouvement*, op. cit., p. 22

³⁹ Pitozzi Enrico, *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses Universités du Québec, 2013

L'articulation de l'individu et de son milieu

C'est dans ce contexte d'articulation entre le corps physique empêché par son contexte pathologique, social, environnemental et la pré-perception intrinsèque vécue par celui-ci au travers des dispositifs, que nous pouvons alors parler de la réception du-de la spectateur-riche. On a affaire à une sorte de « simulation incarnée⁴⁰» qui constitue un mécanisme crucial dans la cognition sociale, plus précisément, dans la compréhension interpersonnelle des phénomènes associés étroitement aux représentations motrices, comme l'action, l'intention et l'émotion d'autrui. Les participant-e-s sont impliqué-e-s dans la compréhension de l'émotion d'autrui, dans le fait de ressentir l'état affectif de l'autre.

E. Pitozzi dit : « Selon ce principe, voir quelqu'un agir, c'est le voir structurer activement son monde par des actes. Il y a alors une identification profonde des subjectivités liées à leurs rôles identiques. Le monde se constitue donc au croisement des subjectivités [...] L'extérieur : voir le monde partagé sera alors le résultat cohérent de ces relations multiples.⁴¹ »

Penser l'adaptabilité des espaces à tous-tes c'est s'autoriser à penser que l'individu influe sur son milieu et que celui-celle-ci se nourrit de lui, que ces *conditions* sont ce qui nous distancie, devrait nous distinguer du règne des barbares. C'est ce qui nous permet, en tant que communauté, d'accéder à notre altérité. C'est dans ce contexte de contamination importante entre les arts et le vivant, entre la technologie et l'individu, que « les neurosciences nous donnent des indications sur les modalités de réception du-de la spectateur-riche, ainsi que sur le développement d'une théorie de la réception fondée sur les effets de présence⁴² ». Nous sommes dans une relation empathique entre les artistes et les participant-e-s, une sorte de « cannibalisme du geste⁴³ » participatif. Cette notion de H.

40 *Vittorio Gallese, V.Gallese : donne un nom pour désigner la fonction motrice et somatosensorielle des neurones miroirs

41 Pitozzi E., *op. cit.*

42 *Ibid.*, p.227

43 Menicacci Armando, Quinz Emanuele, « Conversation avec Hubert Godard », in *Revue Quant à la danse*, 2005

Godard a été observée par E. Pitozzi qui déclare : « le spectateur (qui) regarde, et sa perception a un écho directement dans sa corporéité. Dans ce contexte, le processus d'empathie suppose un transfert mutuel des expériences kinesthésiques entre le performeur et les spectateurs ».

L'empathie

Proposer de nouvelles conditions d'appartenance, d'expérience, à la communauté des vivants c'est intégrer des types de corps qui ne nous sont pas communs. C'est embrasser l'ensemble des particularismes comme possibilités d'informations pour le milieu. En proposant cet axe commun, nous concevons que nous nous projetons ensemble dans une même direction. Nous sommes en empathie. Pour Alain Berthoz « [l'empathie] est prédiction du futur en même temps qu'une comparaison avec le passé et une identification avec le présent⁴⁴ ». L'empathie se définit comme la capacité de s'identifier à autrui et d'éprouver ce qu'il éprouve. Elle implique des sensations, des émotions, des connaissances, des souvenirs liés aux autres et à ce que nous savons d'eux-elles, elle nous permet de simuler mentalement l'expérience d'autrui en l'intégrant dans notre propre vécu.

Pour Edmond Couchot « L'empathie est un processus non linguistique, une forme implicite et basique de nos relations intersubjectives avec autrui. C'est sur l'empathie que repose la clé universelle des relations entre les humains virtuels et les humains naturels. L'empathie rend présent, performatif, convaincant ou parfois inquiétant un personnage virtuel, beaucoup plus que le réalisme de ses traits⁴⁵ ». Les expériences que nous provoquent les dispositifs techniques et créatifs créent l'opportunité du commun, de l'espace commun. Un sentiment permet d'accéder à ce que l'on ne connaît pas encore. L'empathie nous montre que la singularité ne relève pas du donné, mais du devenir : « tel est l'enjeu de ces "gestes de dépassement" : "les faisant je devenais tout autre"⁴⁶ »

44 Berthoz Alain, *Physiologie du changement de point de vue : L'empathie*, Odile Jacob, p. 251-275

45 Couchot Edmond, « Tout un peuple dans un monde miroir », in *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses Université du Québec, 2013

46 Citton Y., *op. cit.*, p. 48

II.3 D'un hypergeste à un geste prolongé

De ces gestes intérieurs, dont nous venons d'entrevoir les motivations, nous pouvons envisager que le statut du geste *déficient* progresse vers un geste *prolongé* (L. Bec), un geste qui développerait une charge critique, autant à l'égard des corps que des technologies.

Archéologie des médias : regard sur les technologies

Les gestes s'acquièrent par le contact avec des environnements, notamment techniques, avec lesquels nos corps sont en résonance. S'intéresser aux gestes que l'on fait dans nos usages des dispositifs techniques permet de décaler l'approche que l'on a sur l'étude des médias. Les observations que nous avons produites au travers des œuvres techniques – notamment dans la Partie 1 ainsi qu'à travers les dispositifs créatifs *ELi* et *MigrantMap* – permettent de recentrer notre attention sur les technologies mises en place et les interactions qu'elles produisent.

Yves Citton dit : « S'intéresser aux gestes décale la perspective, en recentrant notre attention sur l'interface à travers lequel nos subjectivités corporées se branchent sur les machines qui nous relient à autrui.⁴⁷ »

Les hypergestes poussent les limites de nos représentations

La force d'un geste tient à sa capacité à constituer un *hypergeste*. Un niveau hypergestuel résulte pour Y. Citton a « des résonances par les humains entre des gestes physiologiques⁴⁸ ». Nous avons décelé un niveau hypergestuel au travers de l'ensemble des publics avec lesquels nous avons travaillé. Pour exemple, avec les jeunes personnes autistes, nous décelons un soulèvement, un engagement du corps dans le dispositif technique du projet *ELi* qui se caractérise dans l'ensemble de leurs participations après chaque séance ; pour les publics Mineurs Isolés Étrangers nous décelons une plus grande exploration de la zone

⁴⁷ *Ibid.*, p. 52

⁴⁸ *Ibid.*, p. 55

géographique ; et pour le public LGBTQ+ (dont nous présenterons le projet par la suite) une *reliance* (ou alliance) communautaire se distingue dans la communauté *queer* internationale.

Un hypergeste pousse les limites de nos représentations. Il fait effraction dans nos modes de classification des gestes. Les gestes des personnes empêchées font s'imbriquer collectivement des interdits qu'ils affrontent naturellement individuellement et en cela sont un entremêlement de la puissance d'agir et de la pulsion de résistance liées à un territoire hostile. Une *agentivité*⁴⁹ qui donne une portée critique et politique à leurs mouvements. **L'hypergestualité des personnes empêchées amorce le geste déficient comme un geste critique.**

Les gestes prolongés déploient des façons d'être au monde

Le propos initial dans la recherche de V. Flusser est de « montrer la façon dont nous sommes dans le monde en analysant certains gestes qu'on observe dans notre environnement⁵⁰ ». Ce qu'analyse Louis Bec de cette réflexion c'est que l'être au monde se manifeste par des gestes nouveaux qui « pourraient paraître insignifiants mais qui sont les révélateurs d'une transformation profonde⁵¹ ». L'ensemble des recherches que nous avons développés et analysé révèle que l'observation des gestes de personnes empêchés déploie de nouvelles manières d'être et d'appartenir au monde.

La manière d'être au monde de toute personne se manifeste par le geste. Toutefois, nous l'avons compris, *l'être au monde* de personnes empêchées inclut différentes *gestuelles*. Des stratégies qui s'incarnent dans le corps, dans des manières de se représenter le monde et d'y appartenir. Prendre en compte ces appartenances singulières nécessite d'ouvrir nos représentations collectives et de prolonger les dimensions d'un nouvel espace critique. Ces gestes considérés comme *insignifiants* sont porteurs de sens et deviennent donc les gestes du prolongement de notre espace critique.

49 *Agentivité : latin *potentia agendi* / anglais : *agency*

50 Bec L., *op. cit.*

51 *Ibid.*

Ce chapitre, que nous devons essentiellement aux lectures d'Y. Citton, de W. Flusser, L. Bec nous a permis de remettre le corps et les gestes de personnes empêchées au centre des réflexions sur le dispositif technique. Au-delà d'une approche réflexive sur les dispositifs interactifs, nous élaborons ici une approche sur l'impact sensible et gestuel que permettent les interfaces créatives mises en place. Ces réflexions s'incarnent dans ce que Y. Citton dit sur le geste « n'a de descendance qu'à travers les autres gestes qu'il réveille et dont il inaugure la lignée⁵² ». Cette lignée serait celle de *l'écoute*, de la *prise en compte* et de la *reconnaissance* des corps empêchés. Ce geste que l'on pourrait qualifier *d'empathique*. Ces gestes d'humanité peuvent faire écho à la philosophie états-unienne de l'« affective turn⁵³ ». Cette ligne de réflexion permet à l'art d'intégrer des représentations absentes des représentations classiques pour une prétendue volonté de *neutralité*, voir même d'*universalité* dont les procédés ont conduit à une invisibilisation induite des corps minorisés, qu'ils-elles soient genré·e·s, handicapé·e·s, racisé·e·s.

La bienveillance apportée à tout type de corps et tout type de gestes, et la nécessité de faire exister des récits *freak*, non codifiés, empêchés, est ce que nous allons aborder dans le chapitre suivant. Nous verrons notamment des notions comme *l'intersectionnalité* que nous mettrons à l'épreuve afin de savoir si ces notions peuvent être « suffisantes » comme boussole émancipatrice des discriminations ? Comment s'incarnent ces notions et quelles peuvent en être les écueils ?

Cette dernière partie ouvre sur la possibilité méthodologique que tout gestes puisse être intégré au partage d'un *espace commun*.

52 *Ibid.*, p. 217

53 Alfonsi I., *op. cit.*, p. 17

« La nécessité de penser les sciences sociales en rapport avec les affects, les subjectivités, une façon de se défaire d'une objectivité imaginaire et de considérer les objets de recherche comme étant le produit de sujets incarnée »

III. D'un dispositif d'empowerment jusqu'à un système de ré-inclusion sociale

Dans le chapitre précédent, nous avons parcouru la notion du *geste individuel* nous sommes passés à un hypergeste et nous avons compris le *geste freak* comme un *geste inspirant*. Par ces observations nous avons considéré la nécessité primordiale de créer des espaces *queer, open, safe, émancipant*. Les espaces d'émancipations individuels, vecteurs d'individuation, et collectifs, permettent de réfléchir aux systèmes de domination assujettis aux corps déficients, différents, marginaux.

Aussi, devient-il nécessaire de créer autant que possible des principes méthodologiques afin de recenser les expériences et de les analyser pour les maîtriser. Cependant, quelle grille analytique et méthodologique peut-être comprise ? Le terme d'« intersectionnalité » défini par la juriste K. Creenshaw permet de comprendre les discriminations subies par un·e individu·e pouvant comprendre diverses discriminations : de genre, de race, etc. Ce terme qui regroupe et organise une multitude de corps intersectionnée, permet-il de s'organiser afin de créer une coordination ? Une convergence pourrait être portée par la « vulnérabilité » de ces corps (J. Butler) et qui réunis pourraient prendre la forme d'un « parlement de corps » *vulnérable* qu'il nous faudrait encore organiser (P. B. Preciado, 2020).

Comment les dispositifs parcourus jusqu'à maintenant permettent-ils au corps de se réapproprier l'espace social ? Comment après un contact fait de l'exclusion systémique de ces corps dans la société, percevons-nous les dispositifs techno-politiques comme des supports possibles pour l'individuation des participant·e·s ? Comment la mise en place de systèmes alternatifs, peut-elle créer leur propre organisation, même minoritaire et marginalisée ? Pour cela nous nous appuyons sur trois penseurs convergents : M. Foucault et G. Agamben et leur conception d'un·e spectateur·rice évolutif·ve au travers d'une perception

du bio-pouvoir, D. Eribon et la discrimination des marges. De la même manière que nous avons travaillé de manière transversale, à l'intersection de différents médiums artistiques ; il en va de même du concept en sciences sociales, en droit et en politique, du terme d'intersectionnalité (K. Crenshaw) qui prend en compte la mise en perspective des différentes formes d'exclusion sociale systémique.

Comment cette réflexion peut-elle devenir un outil dans la lecture et la prise en compte de parcours minorisés appliqués à la création de différents dispositifs artistiques.

Il s'agit des lieux qui favoriseront l'émergence d'espaces d'hétéropies empêchés portées par la « vulnérabilité ». Des espaces explosés devant toute cette recherche où les personnes en situation d'empêchement nous montrent comment des dispositifs interactifs peuvent être vecteurs d'émancipation individuelle et sociétale, et comment l'intégration de ce que L. Bec appelle « l'intégration du différent : du différent au normal » apparaît comme vecteur de ré-inclusion sociale. Établir de tels espaces intersectionnés (queer, non-validiste) nécessite des espaces où l'on peut remettre en question les normes et ce qui tend à normaliser nos espaces. En cela il faut des espaces de dénormalisation, des espaces « d'indocilité réfléchie » (D. Eribon, 2016) ou de « force indocile » (G. Fraise, 2019) où pourront prendre forme et s'ancrer un *savoir empêché*.

L'empowerment : une capacité à agir

L'*empowerment* est un anglicisme qui pourrait se traduire par : « la capacité à agir ». C'est être dans les conditions permettant de comprendre l'état dans lequel se trouve une personne, en situation d'empêchement, et ainsi stimuler ses possibilités, afin de s'extraire de sa situation d'origine. Ce terme signifie être acteur·rice des tenants et des aboutissants permettant de s'extraire d'un système d'organisation des compétences. Cependant, cette notion d'*empowerment* peut être perçue comme interventionniste dans la mesure où il s'impose une mise en capacité du corps d'autrui. Mais ce terme renvoie aussi à une notion

d'optimisation des corps, une capitalisation qui permettrait de conduire à une productivité et une inclusion maximale et forcée de ces personnes.

Si, ici, nous réfléchissons à des méthodes d'émancipation, ce n'est pas pour reproduire des schémas qui ont amené ces personnes à être exclues. Nous avons mis en place tout au long de cette recherche des dispositifs techniques qui permettaient ou qui donnaient la permission, ou qui offraient des opportunités nouvelles – sur un plan physique individuel et sur la compréhension de l'impact environnant à titre volontaire pour les participant·e·s. Cette émancipation devant être conditionnée par la volonté à agir des participant·e·s.

III.1 Constituer un « parlement » de corps empêché

Dans le chapitre précédent nous avons analysé le passage du geste individuel à un hypergeste et d'un geste *freak* à un geste inspirant ; cela nous a permis de définir la nécessité d'interface technique pouvant inclure des pratiques différenciées ; créer des espaces de ré-assurance, de pratique libre ; notamment pour des corps différenciés et minorisés, devient alors primordiale. Créer des espaces d'émancipation permet l'émergence d'espaces de dénormalisation, notamment par « l'inversion du stigmat » (Erwin Goofman), des espaces d'individuation à *l'indocilité réfléchie* où les corps se gorgent d'une *force indocile*.

Sommes-nous face à des corps indépendants qui se renforcent indépendamment les uns des autres ou à une armée de corps déficients qui se structurent ? Un regroupement intellectuel de corps outillés prêts à affronter et infléchir les mécanismes de domination ?

L'intersectionnalité : prise en compte des discriminations sur une même personne

Pour la prise en compte des personnes empêchées nous pouvons explorer la notion d'intersectionnalité. Ce terme trouve son origine avec la juriste et universitaire afro-féministe américaine Kimberlé Crenshaw en 1989. Cette notion définit dans un premier temps l'intersection entre le sexisme et le racisme subis par les femmes afro-américaines et leurs

conséquences en matière de pouvoir. Ce terme dénonce pourquoi ces femmes n'étaient pas prises en compte dans les discours féministes de l'époque. L'intersectionnalité désigne la prise en compte des multiples discriminations qui visent une même personne. Ce terme peut-être perçu comme un outil méthodologique pour recouper différentes discriminations qu'une même personne peut vivre. Cette méthode qui tend à recouper les discriminations est moins un critère comptable de la discrimination, qu'un moyen de comprendre qu'être discriminé peut s'interroger à différents degrés, et qu'une même personne peut se trouver à l'intersection de différents systèmes d'oppression. On peut être discriminé parce que l'on est une personne en situation de migration en même temps que l'on est homosexuel, ou parce que l'on est handicapé et *afro-descendant*. La notion d'intersectionnalité invite à réfléchir aux systèmes d'oppression, aide à les identifier et à créer des réponses qui peuvent s'adapter à chaque cas. **Les observations et les réponses qui émanent de ces observations analysent la façon dont les discriminations se combinent, s'entremêlent et sont perçues.**

Le sens premier du terme (outil juridique permettant d'exprimer le cas de femme afro-américaine) a été élargi dans les années 2010 avec la montée du cyber-militantisme et englobe désormais toutes les formes de discriminations qui peuvent s'entrecroiser. Elle permet aux modèles de réflexion d'aborder la complexité du monde tout en préservant l'élan politique qui porte la plupart des actrices et acteurs de ce milieu. L'intersectionnalité permet en pratique de réfléchir sur la compréhension que chaque groupe socioculturel peut vivre, et dont la spécificité alimente une forme de discrimination. Toutefois, il semble nécessaire de faire groupe, de consolider une unité, de composer un groupe unifié de personnes empêchées.

Nous pourrions en appeler à la reconnaissance et l'union d'un parlement de corps opprimé unitaire – subissant des assignations validistes, hétéronormatives, ethnocentristes – remettant en cause, dans chaque interstice du pouvoir de la société, des mécanismes de domination technologique, politique et culturelle. Cette notion de *parlement* intègre l'ensemble de ce que K. Creenshaw nomme, comme membre du spectre, des intersections et permet en même temps d'en appeler, à l'unité, au partage d'un espace commun, du *milieu*.

III.2 Aller vers des pratiques créatives de dénormalisation

Cette notion est intégrée à la théorie queer et s'élabore parfaitement avec la capacité de dessiner une politique de l'empêchement. Une pratique de l'empêchement qui serait vue sous un angle moins *interprétatif* de l'œuvre d'art mais imprégnée de pratiques qui nous semblent étranges, ou du moins encore étrangères. Pour cela nous devons procéder avec méthode et réfléchir à des espaces de dénormalisation radicalement créatifs, créer des espaces où les pratiques permettent à « un travail artistique d'établir ou initier des pratiques dénormalisantes ». La dénormalisation qu'induit un art queer, mais avec laquelle nous pourrions créer un parallèle d'un art de l'empêchement, est un art avec le désir d'être-autre, d'être ailleurs et de changer.

Dans la continuité de *l'inversion du stigmat* concernant les corps, nous pourrions reprendre ce terme pour imaginer des lieux de dénormalisation, des lieux qui s'imprègnent de cette *inversion* pour devenir des lieux émancipants, tout en sachant que l'on n'échappe pas aux stigmates, que l'on cohabite avec ceux-ci car **nous pensons à partir de ces catégories**. Il reste toujours quelque chose du stigmat, cette étape qui ramène constamment à une infériorisation. Il est fréquent que l'ensemble des personnes empêchées ressentent ce sentiment de honte. La honte devient le lieu de l'émergence transformatrice et par cet espace d'infériorisation, d'individuation, de dissimulation, une forme d'espace transitoire d'individuation.

Avec le stigmat, nous pouvons reconsidérer que la société conditionne des corps à se contorsionner, et malgré ces circonvolutions, où se loge l'individu. La personne empêchée devient un individu évolutif qui métabolise le stigmat de son empêchement au point qu'il devient un geste résistant évolutif. C'est lorsque des espaces de dénormalisation ont été développés et que leur accès est facilité que l'on peut renvoyer à l'individu leur autodétermination à *faire d'eux-mêmes ce que l'on a fait d'eux*⁵⁴.

54 Sartre Jean-Paul, *Saint Genet, comédien et martyr*, Gallimard, 1952

« L'important n'est pas ce que l'on fait de nous, mais ce que nous faisons nous mêmes de ce que l'on a fait de nous. »

Libérer le savoir empêché

Les lieux de dénormalisation où la parole indocile émerge font apparaître des savoirs empêchés. Dans un espace de dénormalisation, la fonction sociale du savoir est fondamentale, elle est souvent structurée et stigmatisée comme un moyen de créer des hiérarchies et de produire des exclusions. Nous pouvons observer que les moyens de production du savoir sont distribués de façon inéquitable et où les idées stéréotypées sont reproduites dans tout ce qui est considéré comme du savoir. Le *savoir empêché* devient une question centrale que nous pouvons mettre en parallèle du *savoir normé*. Dans le cadre des discours sur les personnes en situation de handicap (aveugles, sourdes et malentendantes) il leur est souvent demandé d'intégrer les concepts du langage et de la communication des personnes neurotypiques ; mais il serait invraisemblable de demander à une personne neurotypique d'intégrer les concepts de l'empêchement pour réfléchir son dispositif.

La vidéo d'Amanda Baggs est un exemple significatif dans la visualisation d'une parole autiste. Cette personne est autiste, elle appartient au spectre des personnes qualifiées de « *bizarre* ». Dans sa vidéo elle se filme en train d'agir, de réaliser des mouvements répétitifs, qui peuvent s'apparenter à des gestes stéréotypiques, des gestes qui se répètent et qui pourraient avoir pour effet de rassurer la personne qui les réalise. En se filmant, elle nous montre qu'elle est étrange, en se saisissant de codes culturels (ici le filmage et le montage), elle livre au regard des neurotypiques, le potentiel de la différence. De la même façon qu'avec le *cyborg* de D. Haraway, A. Baggs est une puissante fiction. Là où le *cyborg* brouille les pistes entre la machine et la personne, A. Baggs explique son « être-humaine », son langage et son type de communication. Dans cette vidéo, A. Baggs offre au regard ce que nous ne pouvons percevoir tant les codes de lecture nous manquent. La prise de conscience qu'un *savoir empêché* est là permet (comme le *cyborg*) : « un renouvellement du côté de la potentialité, de l'ironie, de l'intimité et de la perversité. Il est dans l'opposition, dans l'utopie et il ne possède pas la moindre innocence.⁵⁵ »

55 Haraway Donna, *A Cyborg Manifesto*, 1985

Cette vidéo d'A. Baggs est descriptive et didactique. À la fin de cette dernière elle explicite sa démarche, ce qu'elle a voulu faire en filmant cette vidéo. Cette vidéo marquera plusieurs artistes contemporains. Entre autres l'artiste queer Wu Tsang. Comme l'analyse Renate Lorenz dans son ouvrage – *Art Queer : Une Théorie Freak* – l'artiste W. Tsang reprend ce discours d'A. Baggs et se l'approprié. Elle le décontextualise et l'amène du côté du drag, du trans, du queer. Comme le décrit R. Lorenz : « les deux films produisent donc des « images sur la différence » qui évitent de brasser des stéréotypes et défient ainsi le racisme, l'homophobie et/ou le validisme ».

De petits pas vers une émancipation progressive des corps et des esprits

Nous saisissons ici qu'ouvrir des espaces créatifs de dénormalisations amène à faire apparaître des discours et, par-là, à générer des « savoirs empêchés ».

Ce que nous avons mené jusqu'à maintenant consiste à questionner les classifications normatives, qui induisent le plus souvent une intégration du sujet empêché, souvent dominé, à l'espace du dominant. Nous avons tenté de réfléchir aux espaces d'individuation et d'émancipation mis en place au sein de dispositifs créatifs que nous avons traversés et au sein de projets que nous avons mis-en-place. Les trois projets (ELI, MigrantMap et Murmures) sont un essai pour détourner les formes dominantes du savoir accolé de manière stéréotypée à ces trois publics. Nous avons choisi de multiplier les points de vue, les points de « fuite », par rapport à une norme.

Il ne s'agit pas de créer de nouvelles utopies hors-sol, de nouveaux fantasmes ou d'idéaliser ces corps comme chimériques, angéliques, non-terrestres, mais bien de déconstruire les schémas qui créent les empêchements, les oppressions. Pour que très rapidement, par bienveillance et empathie, quelque chose d'autre puisse émerger. J'utilise le terme « quelque chose » à dessein, pour nommer une forme d'entente qui n'existe pas encore entre ces différents publics, qui lorsque nous intégrerons ces questions, ces dernières pourront véritablement se partager dans ce « quelque chose ». Un *quelque chose* où toute réflexion sur la domination pourra alimenter une réflexion sur l'émancipation des corps et des esprits.

À une autre échelle, il est important de voir comment les personnes ayant une déficience intellectuelle sont rejetées, comment elles-sont assignées régulièrement à résidence, comment l'on préfère les voir enfermées ou éloignées de notre vue. Comme le décrit la chercheuse Natalie « la propension à exclure les personnes handicapées mentales est systémique et repose sur la conviction qu'elles sont des "êtres humains défectueux"; la plupart des gens, même les personnes vigilantes et préoccupées par la justice, glissent facilement sous le radar⁵⁶».

Dans cette propension constante de la systématisation de mise à la marge des groupes minoritaires nous avons souhaité faire la distinction entre les termes d'inclusion et d'acceptation. L'un permet la prise en compte par le groupe majoritaire des besoins du minoritaire et les intègre dans son processus de réflexion, là où le deuxième identifie la situation mais ne participe pas à la mise en place de conditions pour que le groupe minoritaire intègre des espaces majoritaires. Ceci est ce que nous avons fait tout au long de cette recherche où chaque œuvre montre une pratique de résistance au pouvoir en place (ex : Transborder Immigrant, DroneStream) et permet de voir que d'autres histoires sont possibles.

Les histoires souvent considérées comme minoritaires permettent de construire des émancipations personnelles.

Embryon d'une méthodologie du « hors de soi »

La méthodologie du « hors-de-soi » appliquée à la pratique artistique serait la possibilité de réfléchir l'empêchement. Une méthodologie partant de l'empêché serait comme celui du drag radical : une pratique de représentation qui invoque et nous rappelle des pratiques de pouvoir tout en refusant de se contenter de les répéter.

Chercher des pratiques qui sont des possibilités de « devenir » au sein de ces expériences

56 Spagnuolo Natalie, « The left behind of the left behind », in *Revue Funambulist* n°19 « *The space of ableism* », 2018, p. 16-21

« *the propensity to exclude people with intellectual disabilities is systemic and is premised on the belief that they are "defective humans" ; it easily slips under most people's radar, including even those watchful individuals who are concerned with justice.* »

d'injustices et ces hiérarchies. Le drag peut dénaturiser non seulement le système binaire du genre et de l'hétéronormativité. Un sursis et un écart permettent d'abandonner les normes, de ne pas se soumettre à la normalisation, et de se distancier. Si « je » crée des rapports, il s'agit paradoxalement d'un travail consistant à « défaire » le soi.

Irit Rogoff parle d'un mode d'« être impliqué », qui lui sert en même temps d'argument contre un maintien de la séparation entre le « travail artistique », les « producteur·rice·s » et les « spectateur·rice·s ».

Une œuvre qui reprend le *savoir empêché* serait appropriée pour produire une autonomie de toute participant·e·s. Un être impliqué et un être-hors-de-soi peuvent mettre en œuvre des pratiques dénormalisantes. La création de territoire de dénormalisation peut susciter l'éclosion du *savoir empêché* dans la performativité d'un soi « hors-de-soi ».

III.3 Ré-inclusion sociale via des pratiques de dénormalisation

Hétérotopie empêché

L'hétérotopie est un « autre lieu » qui n'est pas pour autant hors du monde. Les hétérotopies sont tramées de relations de pouvoir, ce qui détermine leur relation aux autres espaces. Contrairement aux utopies, les hétérotopies sont des lieux réels, effectifs. L'hétérotopie décrit un espace ayant la qualité première, selon M. Foucault, d'avoir à faire avec les autres espaces et à toutes les autres relations, tout en étant très différent de ceux-celles-ci. Le *savoir empêché* pourrait proposer un espace hétérotopique qui pourrait accentuer cette capacité à produire sa propre mesure, ses propres idées d'évaluation, sa propre esthétique et sa propre logique. Chaque hétérotopie possède une certaine fonction qu'elle assume en relation avec le reste de l'espace. Un espace au *savoir empêché* se crée sur la base de la plus grande distance possible par rapport à un ensemble de norme productives d'exclusion. Les savoirs des personnes marginalisées, ou invisibilisées, produisent des hétérotopies artistiques empêchées.

Capacité / Vulnérabilité

La notion d'*empowerment* induit comme possibilité la « mise en capacitation des corps ». Cependant le terme de « capacité », suppose son opposé « l'incapacité ». Cette distinction sous-tend l'idée que celui-celle qui est capable, est normal, qu'il-elle peut se conformer à une norme et l'incapable, l'anormal, celui-celle qui n'en est pas capable. Il y a dans cette assignation à se définir entre le *capable* et l'*incapable*, une construction du *contrôle* et de la *conformation*, ce que M. Foucault nomme « les procédés de dressage progressif et de contrôle permanent⁵⁷ ». Dans ce terme de *capacitation*, adjoint à la fonctionnalité des corps, il y a un renouvellement de la normatisation du corps. Un renouvellement du corps rentable, l'*empowerment* est vu comme un nouveau lieu de capitalisation et d'optimisation des corps que l'on conduit vers une productivité maximale.

À rebours de ces nomenclatures sur l'optimisation physique, il est intéressant de revenir sur ce que les hétérotopies foucaaldiennes permettent comme identification à un territoire communautaire et morcelé, mais aussi commun et réassurant.

Comme élément commun aux hétérotopies qui parcourent notre recherche, il y a une identification commune autour de la « vulnérabilité » que propose Judith Butler. Un point de départ pour une communauté qui se constitue par-delà les différences, des déficiences et des empêchements possibles :

« Avec le sida, nous avons tous perdu un proche durant ces dernières décennies [...] Nous sommes aussi, en tant que communauté, collectivement exposés à la violence, même si certains d'entre nous y ont échappé individuellement. C'est donc la vulnérabilité sociale de nos corps qui nous définit politiquement. Nous sommes constitués comme des lieux de désir et de vulnérabilité physique, à la fois affirmatifs et vulnérables dans l'espace public.⁵⁸ »

57 Foucault Michel, *Sécurité, Territoire, Population : cours au Collège de France*, Seuil, 2004, p. 59

58 Butler Judith, *Défaire le genre*, Amsterdam, 2004, p. 32

L'élection de la « vulnérabilité » devient une expérience de mise en exergue des communautés empêchées, contre le terme de « capacité » qui lui opère une pratique normative des corps et des pratiques culturelles des corps. Ce terme permet de rassembler ces groupes parfois hétérogènes. La « vulnérabilité » comme l'émergence d'un « langage », celui d'une communauté constitue une langue interne qui se parle entre membres d'un même groupe (ex : acronymes, difficultés intra-communautaires, etc.) et comme langue de cohésion avec des groupes vivant le même type de « vulnérabilité » somato-politique.

Une réflexion sur la « vulnérabilité » des corps permet de percevoir la norme dominante et les imaginaires validistes, où le corps « vulnérable » est forcément perçu comme incomplet, incapable, comme producteur de conditionnement physique et cognitif. Réfléchir à la « vulnérabilité » plutôt qu'à la « capacité » c'est cesser de considérer le corps empêché comme uniquement un corps qui valide la conformité d'un équipement type : largeur des portes, signalisation piétonne, taille des rampes d'accès ; mais bien de prendre ces corps comme possibilité de ré-inclusion, c'est-à-dire d'une inclusion au corps social par les normes qu'ils-elles établissent. Il n'y a pas une adaptation du corps vulnérable à l'espace social, mais une mise à l'écoute de l'espace social à l'ensemble des corps vulnérables.

Il nous faut pour cela continuer de s'imprégner de ce que les *disability studies* construisent depuis une vingtaine d'années comme méthodologie de déconstruction des normes subjectives d'assignation normative de la vie biologique. La pensée *queer* et des *disability studies* questionnent la manière dont les dispositifs, dans notre cas artistique, politisent nos corps (muscles, système immunitaire, nerveux, sensoriel, etc.).

Cette notion d'hétérotopies des vulnérabilités se retrouve dans les projets de cartographies que nous présentons ci-dessous. Qu'il s'agisse des cartes *Geografia del Dolor* de Monica Gonzalez (2006) et *MemoryLoops* de Michaela Meliàn (2010), mais aussi les cartes de parcours empêchés des personnes LGBTQ+ que nous avons développées sous la forme de témoignages dans le Projet Murmures. Nous venons ici de parler de pratique et de méthodologie inclusive, et nous continuerons cette notion de ré-inclusion : notamment au travers du territoire qui encourage la socialisation et/ou qui renforce l'identification.

IV. Projet Murmures - Homosexualité et Témoignages géolocalisés



Carte de documentation sonore du Projet Murmures, 2020

Après une recherche sur les impacts des interfaces interactives sur le ·la spectateur·rice et le renouvellement de la place de l'artiste dans la production artistique dans le *Projet ELi* et le *Projet MigrantMap*, nous avons cherché à approfondir des liens ténus qui existent entre des systèmes de gouvernance mis en place au travers de divers dispositifs (architectural, T.I.C, etc.) et l'intrication avec les personnes en situation d'empêchement. Nous entamons ici le troisième et dernier projet artistique développé dans le cadre de cette recherche : le *Projet Murmures*. Ce projet est une collecte de témoignages de personnes LGBTQI+ vivant dans des pays qui criminalisent l'homosexualité. Ces témoignages sont ensuite accessibles, via une plateforme interactive et collaborative.

Pour établir ce troisième projet, nous avons consulté les applications de dragage en ligne

concernant la question des sexualités queer. En tant « qu'espace sexuel médié qui constitue le vecteur d'interaction sexuelle⁵⁹ » les applications de drague en ligne « opèrent telle une nouvelle infrastructure de la rencontre sexuelle, qui encadre et scénarise de manière significative les rencontres qu'elles permettent⁶⁰ » dicit Kane Race. En cela, les T.I.C au travers de ces applications de rencontre font corps avec l'émergence intrinsèque que permet l'outil de nouvelles techniques de drague contemporaine. Nous constatons que les technologies participent à une reconfiguration de l'espace urbain, de la cartographie des espaces de drague sur le territoire. Les applications sont géolocalisées, et permettent aux personnes de se retrouver à l'endroit précis où elles se trouvent et non pas de se retrouver dans des espaces de drague gay historique (parc, toilettes publics, etc.). Nous observons que « l'outillage technologique ré-agence les temps et les espaces de sociabilités sexuelle et il transforme les façons de faire⁶¹ ». L'espace du numérique, de la plateforme, de l'interface se transforme en « territoire virtuel » de sociabilité et de rencontre. Toutefois, comment considérer ce territoire lorsque sa pratique s'effectue dans des frontières étatiques sanctionnant, pénalisant, criminalisant les pratiques sexuelles non-hétérosexuelles ? Comment ces espaces virtuels deviennent-ils des espaces de sociabilité que l'espace du réel refuse ?

Ces plateformes sont des T.I.C développées dans un contexte socioculturel occidental, et souvent états-unien. Un pas de côté sera nécessaire pour ne pas tenir de propos ethnocentrés sur ces questions techno-politiques, et par là circonscrire et réussir à englober chacun des membres de ces communautés LGBTQI+ à travers le monde. Ces plateformes peuvent-elles devenir des plateformes de résistance à un conditionnement socioculturel local qui nie tout autre type de sexualité que l'hétérosexualité ? En cela permettent-elles un espace de résistance à l'hétéronormativité ?

59 Race Kane, « Les technologies de drague en ligne dans la vie gay », in *Revue poli* 9, 2014

60 *Ibid.*

61 *Ibid.*

Méthodologie du projet

Ces questions constituent la trame de notre recherche. Voyons maintenant le déroulement de notre investigation. Pour la mise en place de ce projet, nous reviendrons sur le contexte LGBTQI+ avec l'émergence de ce terme et ses caractéristiques, puis nous spécialiserons notre recherche de témoignage dans les pays criminalisant les sexualités queers de la peine de mort. Ensuite, nous définirons comment les T.I.C, et notamment les applications de rencontre en ligne, reconfigurent de nouveaux espaces de drague (K. Race). Nous envisagerons, par le prisme de ces applications, la notion de « territoires » pour des populations auxquelles on refuse la libre pratique de leur sexualité et nous observerons comment ces témoignages signalent les stratégies mises en place pour détourner la traque et la peur dont elles font l'objet. Enfin, nous envisagerons d'archiver les infos recueillies par la carte interactive, et verrons comment ces plateformes en ligne donnent corps à ce qu'on nomme les *oral-studies* et comment des plateformes de visualisation des mémoires régionales peuvent-elles s'opposer à des volontés systémiques d'invisibilisation ?

Ce travail de recherche, de collecte et d'exploration des différents territoires prendra donc la forme d'un archivage interactif et collaboratif. Il s'agit d'une archive cartographique qui questionne la jouabilité des interfaces interactives des applications de drague et permet l'ajout d'un contenu absent dans l'application. Pour cela nous analyserons différentes cartographies qui établissent un archivage de paroles de minorisés, telles que la cartographie memoryloops.net ou encore geografiadeldolor.com. Puis nous verrons comment les applications comme *Gherhad*⁶² qui participent de cette question de la jouabilité de la personne qui interagit avec la plateforme, en interagissant de manière interopérable et synchrone avec l'application, et se déroulent dans l'objectif d'assurer la sécurité des personnes qui interagissent.

Enfin ce travail de cartographie sonore des témoignages LGBTQI+ a pour objectif de donner voix, avec une pratique par l'expérience, des récits dont nous n'avons pas l'écho. Établir une

⁶² **Gershad* : *Gasht e Ershad* » qui se traduit littéralement par « police de la vertu. Cette application iranienne *Gershad* permet aux usager·ère·s de contourner la police des mœurs.

cartographie de la [ren@rde](#)⁶³, de la carte minoritaire, là où se joue la carte des voix majoritaires, donne existence à la voix de personnes « empêchées ».

Le *Projet Murmures* s'est développé avec la même méthodologie que pour les deux précédents projets (*Projet ELi* et *Projet MigrantMap*) ; à savoir une recherche documentée et empirique sur des groupes sociaux, et la mise en place d'une interface technique faisant écho aux particularités de cette population.

Dans le descriptif de ce projet nous verrons comment se structure cette recherche, les liens de confiance qu'il nous a fallu mettre en place avec les acteurs·rices pour qu'ils-elles acceptent de témoigner. Puis nous réaliserons la carte interactive qui permet d'indexer les thèmes dont nous avons discuté et d'examiner l'accessibilité des interfaces. Enfin nous essaierons de voir si ces interfaces techniques sont nécessaires pour ces personnes. Ces outils interconnectés leur permettent-elles d'être soutenues dans leur identité ? Ces plateformes supportent-elles la notion d'individuation (J. Dewey - 1915, G. Simondon-1953) ? Et comment le support d'une individuation des personnes empêchées peut-il se refléter sur le corps social environnant ?

IV.1 Contexte et législation

IV.1.1 Contexte de la communauté LGBTQI+ dans le monde

L'acronyme LGBTQI+⁶⁴ englobe les communautés lesbiennes, gays, bisexuelles, transgenres, queers, intersexes et assimilées. Ce sigle rassemble des communautés ayant en commun une orientation sexuelle, non tolérée, discriminée, infériorisée, invisibilisée par rapport à un autre groupe de personnes dit alors « hétérosexuel ». Il s'agit d'une communauté qui se défend de ne devoir appartenir *de facto* uniquement à ce qui se nomme *l'hétéronormativité*. Ce terme s'ancre dans les théories queer et du genre et se popularise en 1991 à travers la pensée de Michael Warner. Il a pour objectif de rendre compte de la façon dont les institutions sociales et politiques renforcent la présomption que les individus sont

63 Preciado Beatriz, « Cartographies queer – 2008 », dans l'ouvrage collectif *Géo-esthétique*, B42, 2014

64 *LGBTQI+ : Lesbienne Gay Bisexuel·le Transsexuel·le Queer Instersexe

hétérosexuels et que les genres et le sexe sont naturellement binaires⁶⁵. Conçu à l'origine pour décrire les normes contre lesquelles les non-hétérosexuels luttent, Samuel A. Chambers souligne au travers de différents articles *l'hétéronormativité* comme un concept qui révèle les attentes, les exigences et les contraintes qui apparaissent lorsque l'hétérosexualité est considérée comme une norme dans la société.

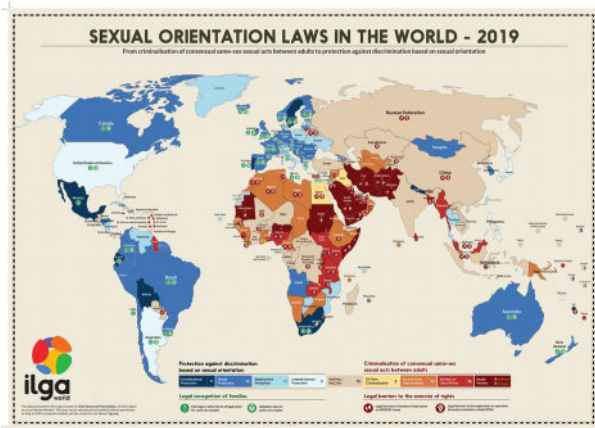
En termes de droit pour les personnes LGBT, elles sont diversement reconnues dans le monde. En France, Lors du siècle des lumières, il y aura une remise en question de la sévérité des peines à l'encontre des homosexuels par Voltaire et Montesquieu. La France devient le premier pays au monde à dépénaliser totalement l'homosexualité en 1792. Cependant, la loi réintroduira la pénalisation sous le régime de Vichy par la loi du 6 août 1942, l'application de cette loi enverra de nombreux membres de ce groupe social en déportation dans les camps nazis. En 1960, l'homosexualité est officiellement considérée comme un fléau social contre lequel il faut lutter et pour cela, la loi du 25 novembre 1960 double la peine encourue par les homosexuels pour outrage public à la pudeur. C'est en 1982 que l'homosexualité sera dépénalisée en France, ce qui va conduire à un début de protection juridique des homosexuels.

Dans un contexte international, l'homosexualité est considérée comme une maladie mentale dans la Classification Internationale des Maladies de l'Organisation Mondiale de la Santé (OMS) jusqu'en 1992⁶⁶. Aujourd'hui, bien que les mœurs et les situations semblent avoir évolué dans certains pays, ceci reste à être mis en perspective dans son ensemble. Malgré, l'augmentation des droits pour les personnes LGBT, huit pays (Mauritanie, Soudan, Arabie Saoudite, Yemen, Iraq, Iran, Afghanistan, Pakistan) conservent comme sanction légale la peine de mort et, soixante-quinze l'assortissent de peines de prison, dont quatorze la peine de mort.

65 DeFrancisco Victoria, « Gender in Communication », in *SAGE Publication*, 2014, p. 16

66 **La France conservera ce statut de pathologie malgré la dépénalisation de 1982.*

IV.1.2 Cartographie des législations internationales concernant les orientations sexuelles



Carte des lois sur l'orientation sexuelle, source ILGA 2017

L'association internationale ILGA édite chaque année une carte qui recense les lois concernant les personnes LGBTQI+ dans le monde⁶⁷. Cette carte rappelle un cadre légal, elle ne fait pas mention des spécificités culturelles liées aux sexualités dans chacun de ces pays. Il est important ici de mentionner que le terme d'homosexualité est un terme qui apparaît en occident et corrobore avec une volonté de

critériser cette population, ce qui n'est pas le cas dans de nombreux pays dans le monde. Et c'est, le plus souvent à travers les systèmes de colonisation que les lois de pénalisation ont été introduites dans plusieurs de ces pays. L'exemple du Pakistan montre qu'étant une République islamique intolérante pour certaines pratiques sexuelles, les lois de pénalisation de l'homosexualité proviennent de plusieurs lois anglo-saxonnes héritées de l'Empire britannique.

Pour démarrer ce projet nous nous sommes basés sur le rapport de 2015. Cette année-là, les pays punissant l'homosexualité de la peine de mort sont au nombre de six – la Mauritanie, le Soudan, l'Arabie Saoudite, le Yémen, l'Irak, l'Iran – et une partie du Niger et de la Somalie ; plusieurs autres pays ne sont pas recensés dans cette carte, mais figurent comme pays avec un risque de mortalité : le Qatar, l'Afghanistan, le Pakistan.

C'est dans ce contexte que nous avons commencé notre investigation, une recherche de terrain qui commence à partir de ces pays, qui passent sous silence les identités de ces personnes. Pour repère historique, le président iranien Mahmoud Ahmadinejad a prononcé à l'Université Columbia de New York le 24 septembre 2007 un discours spécifiant qu'« en Iran nous n'avons pas d'homosexuels comme dans votre pays⁶⁸ » : une façon de spécifier que

⁶⁷ ILGA, *Maps | sexual orientation laws*, 2019

Disponible sur : < ilga.org/maps-sexual-orientation-laws > (consulté en juin 2019)

⁶⁸ Whitaker Brian, « No homosexuality here », in *The Guardian*, publié en sept 2007

les frontières idéologiques s'incarnent à ses yeux dans des frontières nationales. Ces personnes sont à l'extérieur de cette représentation nationale, elles n'existent pas, parce qu'intellectuellement il ne peut pas en être ainsi. Mais ceci est un discours vain, creux, qui se fonde sur le simple fait de dire quelque chose pour qu'il existe. C'est une invective lancée en direction de ces communautés avec pour objectif de terroriser cette population en lui signifiant que si même elle devait exister, elle serait mise à l'écart, voire exterminée. Cette notion est celle qu'aborde M. Foucault lorsqu'il distingue les « sociétés souveraines » des « sociétés disciplinaires » et où la philosophe Monique Wittig qui décrit « l'hétérosexualité non pas comme une pratique sexuelle mais comme un régime politique⁶⁹ », comme faisant partie de l'administration des corps et de la gestion calculée de la vie et relevant de la « biopolitique⁷⁰ ». C'est cette situation dénoncée par ces penseurs, qui nous conduit à nous poser la question de la possibilité de vivre cette identité sexuelle malgré un contexte hostile, malveillant générateur de la peur ?

IV.2 Nouvelles manières de cartographier un territoire : Les interfaces interactives permettent des espaces d'individuation

IV.2.1 Territoire pour encourager la socialisation

Dans les communautés LGBTQI+ il y a toujours eu une manière de pratiquer le territoire de façon masquée, cachée, anonymisée ; c'était essentiellement pour se protéger des lois en vigueur et créer des espaces de rencontre entre personnes du même sexe. George Chauncey l'a écrit à propos des multiples manières de faire un usage homosexuel des toilettes publiques au début du 20e siècle, une partie de l'intérêt de ces lieux reposant sur la manière dont ils permettent aux hommes « d'isoler [ces rencontres] du reste de leur vie et

Disponible sur : < theguardian.com/commentisfree/2007/sep/25/nohomosexualityhere > (consulté en juin 2018)

69 Wittig Monique, *La pensée straight*, Balland, 2001

70 Foucault Michel, *Histoire de la sexualité*, Tome I, Gallimard, 1976, p. 177

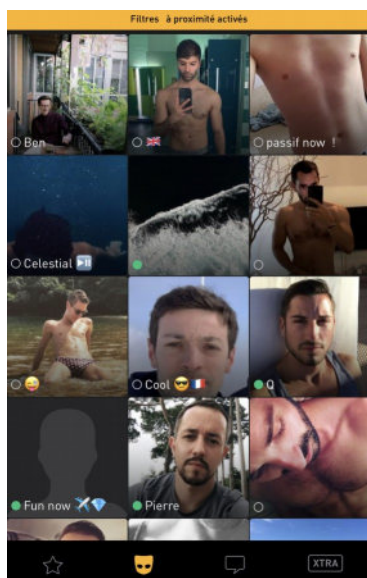
de leur identité⁷¹ ». Les hommes qui utilisaient ces lieux pour des contacts sexuels étaient souvent pauvres et n'avaient que très peu accès à d'autres types d'espaces privés. Cependant, pour tout un éventail d'usagers, leur intérêt résidait aussi dans l'anonymat que ces lieux permettaient et les moyens qu'ils offraient pour éliminer toute forme d'implication personnelle. Puis les espaces urbains se sont organisés pour créer des espaces de militance qui devinrent des espaces de ré-assurance pour ces communautés (Greenwich Village à New-York, le Village à Montréal, Le Marais à Paris). Il devient alors nécessaire de réfléchir à ces communautés dans les territoires où elles habitent. Dans un entretien de 1981, Michel Foucault avance que « l'homosexualité est une occasion historique de rouvrir des virtualités relationnelles et affectives, non pas tellement par les qualités intrinsèques de l'homosexuel, mais parce que la position de celui-ci "en biais", en quelque sorte, les lignes diagonales qu'il peut tracer dans le tissu social, permettent de faire apparaître ces virtualités⁷² ».

Aussi devient-il nécessaire de réfléchir à ces urbanités en fonction des nouvelles applications de rencontre en ligne. Souvent, géolocalisées, ces plateformes permettent aux personnes ayant les mêmes centres d'intérêt de se rencontrer. La multiplication des applications leur permettent de s'identifier selon leurs sexualités, leurs religions, leur groupe social, leur appartenance politique. Il en existe pour les personnes hétérosexuelles (Tinder, Happn, etc.) pour les personnes Gay (Grindr, Hornet, etc.) pour les personnes de confessions religieuses (Mektoub, etc.). Cette ampleur a ouvert les pratiques de la rencontre en milieu urbain, qui soulève la question de l'accessibilité, de la disponibilité et de la sexualisation des espaces urbains.

71 Chauncey Georges, « Privacy could only be had in public: Gay uses of the streets », in J. Sanders (dir.), *Stud : Architectures of Masculinity*, Princeton, Princeton Architectural Press, 1996, p. 252

72 Foucault Michel, « De l'amitié comme mode de vie », Entretien avec R. de Ceccaty, J. Danet et J. Le Bitoux, in *Gai Pied*, n° 25, 1981, p. 38-39

IV.2.2 Les applications de drague : des territoires qui renforcent l'identification sociale



Application Grindr, 2019
capture d'écran de l'application de rencontre

L'application devient un espace de socialisation. Il est un lieu qui rassure les personnes qui utilisent ces plateformes. Le créateur de l'application *Grindr*⁷³ Joel Simkhai répond à cette question d'identification à un groupe social :

« Imaginez quelqu'un qui fait son coming-out, qui se sent seul et différent, isolé et rejeté, quelqu'un qui se pose des questions. C'est important qu'il puisse rencontrer quelqu'un qui lui ressemble [...] Je le sais par ma propre expérience, quand j'ai fait mon coming-out j'aurais rêvé qu'il existe une application comme Grindr.⁷⁴ »

Ce sentiment d'appropriation et le développement des usages de la drague sur Grindr montre comment cette application « stimule et renforce un sentiment de partage d'une identité commune, de reconnaissance sociale de soi dans l'autre⁷⁵ ». Il s'agit d'une identification à un groupe social ou réseau identitaire que nous avons ressentie comme très présente dans l'élaboration du *Projet Murmures*. Les personnes investissent profondément ces plateformes qui leur permettent de ne pas se sentir isolées. Ces applications – Grindr et Hornet – composent un vrai relais dans leur construction identitaire.

« La valeur de reliance de Grindr, sécurisante, constitue un pilier implicite au niveau du collectif qui soutient l'existence sociale d'une communauté qui se vit toujours dans une position de minorité au regard de « l'hétéro-normativité »⁷⁶ ».

73 *Grindr : est la première application de rencontre via la géolocalisation sur téléphones intelligent, créé en 2009

74 Thévenin Patrick, « Interview de Joël Simkhai (créateur Grindr) », in *Revue Miroir/Miroirs N°1, Des ailes sur un tracteur*, 2014

75 Rivière Anne Carole et al., « La drague gay sur l'application mobile Grindr. Déterritorialisation des lieux de rencontres et privatisation des pratiques sexuelles », in *Réseaux 2015/1 (n° 189)*, p. 170

76 *Ibid.*, p. 171

Les applications de rencontres correspondent aussi aux stratégies de rencontre que permet notre époque « produisant des modes d'existences et de style de vie » comme l'évoque J-F Bayard et qui ouvrent désormais des possibles : « qui peuvent donner naissance à de nouveaux horizons *queer*. Puisque les mondes sexuels émergent de pratiques hétérogènes et sont incarnés selon une large gamme d'objets et de technologies aux accès différents, ces mondes sont multiples, une possibilité qu'Annemarie Mol nomme la « multiplicité ontologique⁷⁷ ».

IV.2.3 Un réseau identitaire sans frontières

Au-delà de cette notion d'identification, nous percevons que les plateformes de rencontres pour les personnes LGBTQI+ étendent les espaces de rencontre du réel, qu'un territoire tiers s'ouvre et se propose : « Grindr prolonge le territoire gay comme espace communautaire fort sans le clôturer dans l'espace⁷⁸ ».

Cependant, les frontières et les lois de chacun des pays censeurs ré-interviennent dans chacune de ces plateformes de rencontre : soit en interdisant l'usage de certaines applications dans plusieurs pays (ex : Turquie, Iran, Arabie Saoudite, etc.⁷⁹), soit en investissant ces plateformes de « police des mœurs » qui ont pour but de sanctionner et d'effrayer les personnes sur ces plateformes (ex : arrestations policière en Égypte⁸⁰, rixes en Russie⁸¹).

La conjonction de ces informations nous a donné l'idée de travailler sur une carte centralisant du contenu sur la question LGBTQI+ dans les pays ne reconnaissant pas ces

77 Race K., *op. cit.*

78 Rivière A-C., *op. cit.*, p. 171

79 Vaidyanathan Vaishnavi, « Grindr Banned In Lebanon: List Of Countries That Prohibit Gay Dating App », in *International Business Times*, janv 2019

Disponible sur : < ibtimes.com/grindr-banned-lebanon-list-countries-prohibit-gay-dating-app-2754668 > (consulté en juillet 2019)

80 Payton Matt, « Egyptian police 'are using Grindr to find and arrest LGBT people' », in *Independent*, Août 2016

Disponible sur : < independent.co.uk/news/world/africa/egyptian-police-grindr-dating-app-arrest-lgbt-gay-anti-gay-lesbian-homophobia-a7211881.html > (consulté juillet 2019)

81 Amnesty International, *Rapport sur les victimes homosexuels tchéchènes*, 2019

Disponible sur : < amnesty.org/en/latest/news/2019/04/russia-two-years-after-chechnyas-gay-purge-victims-still-seek-justice-as-lgbti-defender-receives-death-threats/ > (consulté janvier 2019)

identités sexuelles : une carte qui mettra en lien les infos de la carte ILGA et des témoignages collectés.

IV.3 Une cartographie interactive comme collecte des récits empêchés

IV.3.1 Une cartographie connectée qui visualise le parcours empêché

Lorsqu'un regroupement de collectifs militants⁸² rassemble leurs données, ils organisent une cartographie de la ville de Paris selon les espaces de non-accueil. Ce collectif redéfinit les contours d'une cartographie qui ne se joue plus sur un plan urbanistique préétabli mais sur un état de fait, sur une étude faite du territoire, au moyen d'une enquête de terrain avec une approche sociologique : une réflexion sur le territoire qui rencontre le public qui l'arpente. Un public forcément mis à la marge ou de côté, mais qui, au travers de ses usages, a une connaissance de la ville très singulière. C'est « une carte traumatique de Paris » celle des campements et squats constitués autour des migrant.es, réfugié.es, et exilé.es depuis juin 2015. Cette carte propose à la ville et à ses usagers d'autres récits possibles, par superposition de données, d'histoires et d'expériences. Elle tente de raconter la ville selon les migrant.es et les soutiens. En creux, elle pose les premières bases de ce que serait « une ville refuge » coincée entre urgence humanitaire et développement urbain.

Ce type de carte connectée et participative qui visualise des données dénonçant une situation sociale est celle que l'organisation Emmaüs a développé avec le site internet : soyonshumains.fr. Sur cette carte, chaque participant montre des images d'une architecture urbaine qui empêche les sans domiciles de s'abriter (les halls d'immeuble, les bancs, etc.). Les contributeurs géolocalisent la photo et la déposent sur le réseau social twitter avec le mot clef *#soyonshumains*. Par ce système d'indexation, la carte interactive est agrémentée de ces contributions.

82 [Collectif Parisien de Soutien aux Exilé-e-s](#), [Collectif de soutiens 5ème/13ème aux migrnat.es du quai d'Austerlitz](#), [Le BAAM](#), [Collectif La Chapelle Debout](#)



Antoni Abad, *Blind.wiki*, 2015

Site internet qui cartographie des témoignages audio

Le projet *Blind wiki*⁸³ est développé par l'artiste Antoni Abad. Il permet de géolocaliser sur une carte du monde des témoignages audio de personnes aveugles. Ces personnes, citoyennes, témoignent de leurs difficultés rencontrées dans l'espace urbain (rues, institutions publics, etc.). Ces enregistrements sonores sont géolocalisés puis accessibles à tous. C'est un exemple de

prise en main d'un dispositif interconnecté pour la mise en forme de témoignages géolocalisés.

Dans un souci d'illustration de ces cartographies qui se superposent, nous pourrions rappeler le projet *Transborder Immigrant Tools* dont nous avons déjà parlé : cette application qui permet aux personnes en situation de migration en provenance du Mexique de traverser un territoire avec une carte qui superpose des informations en fonction de leurs besoins. Ce dispositif qui fait écho à l'application iranienne *Gershad*, qui permet aux usagers de contourner la police des mœurs.

En Iran existe *Gershad*, cette application apparaît au début de l'année 2016. Elle serait développée par « des Iraniens frustrés par la répression insensée⁸⁴ ». Elle a pour objectif de contourner la police religieuse, « *Gasht e Ershad*⁸⁵ » qui se traduit littéralement par « police de la vertu ». L'application indique où sont placés les gardes de cette police dans la ville. Les utilisateurs et utilisatrices sont informés collectivement via les systèmes de géolocalisation, sur une carte, où se trouve la police ce qui permet aux autres membres de la communauté de la contourner, comme l'on contournerait un radar sur une autoroute avec l'application

83 Abad Antoni, *Blind Wiki*, 2015

Disponible sur : < blind.wiki > (consulté janvier 2019)

84 *Gershad*, application géolocalisée, 2015

Disponible sur : < huffingtonpost.fr/2016/02/09/police-religieuse-gershad-coyote-iran_n_9195034.html > (consulté en avril 2018)

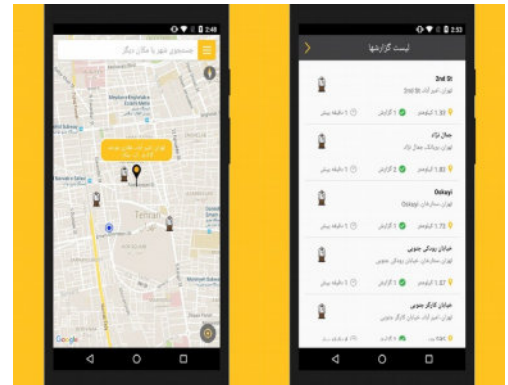
85 **Gasht e Ershad* : *Police de la vertu*. Cette police religieuse d'état réapparaît en Iran après la révolution Iranienne de 1979.

Waze⁸⁶.

Cette application concrétise une implication de la communauté qui subit l'oppression de la loi, qui s'organise afin de pouvoir bénéficier d'espaces de liberté, tout du moins d'espaces de circulation sans embûche, de circuits alternatifs de contournement d'une autorité disciplinaire. Cette application permet de nouveaux usages, de nouveaux canaux de circulation. Il y a dans ce travail une adaptabilité des corps à un environnement hostile, qui crée une redéfinition des espaces de circulation urbaine. Ces forces de résistance présentent une volonté permanente de s'adapter : Il y a, dans cette forme de cartographie de l'espace urbain, une force critique et politique.

Dans la lignée de ces projets, nous pourrions évoquer ce que Deleuze dit de Foucault dans son article « Écrivain non : un nouveau cartographe⁸⁷ ». Pour lui l'auteur de « Surveiller et Punir » n'est pas un « écrivain » mais « un nouveau cartographe ». En effet, dans son œuvre, l'écriture « ne fonctionne jamais comme simple représentation objective du monde, mais organise un nouveau type de réalité⁸⁸ ». Ce processus, d'origine différente, naît de la volonté de ne pas être dans une forme de conditionnement où l'on se soumet à l'autorité. On développe des stratagèmes de contournement. On use de ce dont on parlait précédemment avec Giorgio Agamben sur la profanation des dispositifs, la réappropriation des dispositifs de contrôle par les usagers.

Ces cartes laissent à entendre et à voir des parcours de vie pratiqués dans des situations parfois extrêmes. Il y a ici une assimilation entre le dispositif permettant de générer un parcours et le trajet personnel et mémoriel effectué par les participant-e-s. Les



Application Gershad, Iran, 2016
Interface qui géolocalise et cartographie de manière collaborative et en temps direct la police de la vertu iranienne.

86 *Application mobile israélienne de navigation GPS qui s'appuie sur une cartographie modifiable par ses utilisateurs, développé en 2006.

87 Deleuze Gilles, « Ecrivain non : un nouveau cartographe » (M. Foucault), in *Critique* n° 343, décembre 1975, pages 1207-1227

88 *Ibid.*

récits de vie se greffent sur les technologies mises en place. Les interfaces sont à la fois la surface qui fait émerger le récit, ainsi que son réceptacle. Le contenu et le contenant se trouvent mêlés. La dimension collaborative du web participe à la construction d'un imaginaire collectif à travers des espaces virtuels. Ainsi, Anat Ben-David, un chercheur israélien questionne la spécificité de la population palestinienne qui vit sans territoire

« Sur les sites du Web 2.0, la transition de la non-prise en compte de l'État palestinien à sa représentation officielle témoigne d'une nouvelle organisation spatiale où les individus, les objets et les technologies produisent des espaces politiques sur Internet.⁸⁹»

Cette population se trouve avec un territoire géographique qui diminue avec le temps, toutefois la présence active de la diaspora palestinienne sur les plateformes numériques soulève cette question territoriale : « Le cas palestinien complique donc la question de l'enracinement du virtuel dans le réel.⁹⁰ ». Il soulève l'idée que la diaspora palestinienne, redéfinit la cartographie du territoire par la réinjection de la géographie dans le web 2.0.

« La représentation officielle de la Palestine sur le web est donc perçue par les officiels palestiniens comme une possibilité majeure et sans précédent de créer une « cyber-terre promise », un cyberspace idéalisé et imaginé qui ferait office de modèle pour un futur État sur le terrain.⁹¹»

Autant d'exemples qui permettent de saisir comment une cartographie documentée permet de percevoir les parcours empêchés de ces personnes. Toutefois subsiste la question, de savoir quelles traces se sédimentent sur ces plateformes et quel type d'archive mémorielle est constituée ?

89 Ben-David Anat, « La Palestine et ses frontières virtuelles 2.0. Du « non-lieu » à l'espace généré par les utilisateurs », in *Réseaux* 2010/1 (n° 159), p. 172

90 *Ibid.*,

91 De La Porte Xavier, « Ben-David Anat : L'existence compliquée de la Palestine sur Internet », in *France Culture*, 2014

Disponible sur : < franceculture.fr/emissions/ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile/l'existence-compliquée-de-la-palestine-sur-internet > (consulté en juin 2019)

IV.3.2 La carte instaure aussi une approche de l'archive mémorielle



Carte Aporée, depuis 2000

Carte sonore artistique et géographique qui rend compte d'un territoire

La carte est une façon de circonscrire un territoire, d'en délimiter les extrémités, et en cela, de façonner le territoire. Ce principe est la matrice à partir de laquelle il est possible d'envisager une narration, une collection, un lieu d'archivage. Cette collecte indexée est ce que l'on peut voir dans le travail exhaustif des archives des patois français que le groupe de recherche du CNRS⁹² a

établi avec atlas.limsi.fr, ou encore cet atlas surréaliste d'enregistrements aléatoires et spontanés à travers le monde accessible sur la plateforme aporee.org⁹³.

Le webdocumentaire *Gaza/Sderot*⁹⁴ apporte quant à lui une interface interactive intéressante. Cette frontière est représentée par une ligne au centre de la page web, telle une ligne de démarcation, une ligne de séparation. Elle semble être là pour matérialiser la séparation géographique entre la ville de Sderot en Israël et la ville de Gaza dans la bande de Gaza, mais cette ligne est en fait une démarcation chronologique – du 26 octobre 2008 au 23 décembre 2008. Cette plateforme questionne la notion de la marge, de la limite, où de chaque côté de la frontière des témoignages filmés s'activent lorsque l'on choisit la date. Cette interface permet de montrer des histoires en face à face, en miroir, que la réalité géographique ne permet pas. Cette interface ouvre sur des imaginaires de personnes qui ne se connaissent pas.



Webdocumentaire Gaza/Sderot, le site d'ARTE, 2008

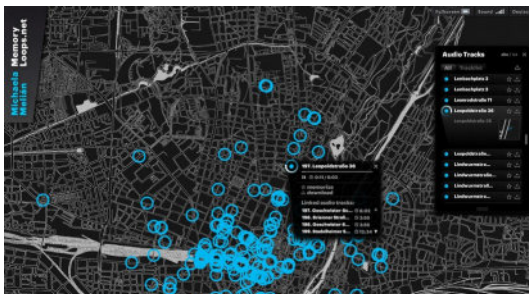
Courtes vidéos tournées en Israël et en Palestine, avec une interface web permettant de se localiser selon une frise chronologique ou selon l'emplacement géographique des témoignages.

92 CNRS, Carte interactive sonore des langues régionales de France
Disponible sur : < atlas.limsi.fr > (consulté janvier 2019)

93 Aporee, Carte sonore globale dédiée à l'enregistrement sur le terrain, la phonographie et l'art d'écouter, 2006
Disponible sur : < aporee.org/maps/ > (consulté en juillet 2019)

94 *Gaza/Sderot, la vie malgré tout*, Arte, 2008
Disponible sur : < gaza-sderot.arte.tv/fr/ > (consulté en juillet 2019)

Ces cartes questionnent l'utilisation et la circulation des individus sur le territoire. Des territoires vus, par le prisme du passé ou l'intrication dans le présent sont comme des espaces de la terreur et de la douleur pour les personnes qui y résident toujours. Deux autres projets soulèvent ces points d'archivage mémorielle : *Memory Loops* de Michaela Melián qui traite de témoignages de personnes disparues sous le national-socialisme en Allemagne, et le projet *Geografia del Dolor* de Monica Gonzalez (2006) qui documente les traces des personnes disparues durant la guerre contre le narco trafic au Mexique.



Michaela Melián, *MemoryLoops*, Allemagne, 2010

Site internet interactif avec témoignages sonore

Memory Loops est une œuvre audio basée sur des transcriptions de documents historiques de victimes du national-socialisme et de témoins contemporains. Avec ces matériaux, Michaela Melián créé des collages de voix et de musique qu'elle relie de manière thématique et qu'elle associe à la topographie du national-socialisme de Munich. Cinq de ces pistes

audios sont des boucles de mémoire d'une heure reliées à des sites de la ville de Munich et axées sur différents sujets. Le site Web memoryloops.net constitue l'élément central de l'œuvre, où tous les fichiers audio sont disponibles sur un plan de la ville.



Monica Gonzalez, *Geografia del Dolor*, Mexique, 2006

Site internet interactif avec témoignages sonore

Geografia del Dolor est un projet développé par la photographe Monica Gonzalez (2006). Il rassemble les témoignages de parents de personnes disparues ou assassinées au Mexique après 2006. Sur le site Web geografiadeldolor.com, figurent douze récits des États de Sinaloa, Chihuahua, Nuevo León, Tamaulipas, Veracruz, Jalisco, Michoacán, Guerrero, Querétaro, Zacatecas et Coahuila, les États les plus touchés par la

violence qui a déclenché la guerre contre le trafic de drogue. C'est un projet transmedia qui

associe le son, l'image et le texte. Il prend différentes formes d'exposition : un webdocumentaire, une exposition et l'édition d'un livre.

Quel est l'intérêt de ces cartes ? Elles font émerger des espaces de témoignages régulièrement invisibilisés, que l'histoire recouvre par le temps et dont les sujets traités sont jugés mineurs et non prioritaires. Est-ce que ces cartes deviennent dès lors des cartes communautaires, qui ne parlent qu'aux membres de ces communautés ? Est-ce que le dispositif technique se referme sur lui-même ou permet-il aux membres extérieurs, aux personnes éloignées de ces réflexions de s'y intéresser ? Ces cartes de visualisation redéfinissent-elles la cartographie d'une identité communautaire ? Est-ce que la pratique de ces plateformes (application de géolocalisation ou pratique de carte documentaire) vient redéfinir ce que Paul B. Preciado appelle la cartographie de la [ren@rde](#), de la carte minoritaire ? Comme une défiance à une loi en place, les personnes qui adhèrent à ces plateformes ne sont-elles pas dans l'application d'une résistance ? Telles sont les questions qui se posent à nous.

Cartographie d'une identité communautaire

Paul B. Preciado le précise dans son texte sur la *Cartographie Queer*⁹⁵, il mentionne l'introduction au livre d'Althusser sur Machiavel, où Antonio Negri oppose les stratégies du renard à celles du lion. La tactique machiavélique, celle du renard a recours à « la simulation de la révolution en absence de toutes ses conditions et à la provocation qui consiste à exprimer sans interruption une vérité révolutionnaire qui est inacceptable au regard des conditions données. Le lion, et ceux qui ne se plient pas à ce mode de fonctionnement et d'oppression mettent en place des stratégies afin de ne pas y être soumis – le renard : « Être rusé signifie s'occuper de la puissance du corps, des corps, de la multitude, plutôt que du pouvoir et de la politique⁹⁶ ». Nous pourrions dire qu'il existe ici deux manières de concevoir l'organisation sociale entre des personnes qui représentent la loi et édictent ce qu'il est légal de faire

95 Preciado B., *op. cit.*

96 Negri Antonio, « Maquiavelo y Althusser », in Louis Althusser, *Maquiavelo y nosotros*, Madrid, Akal, 2004, p. 14-15

Ceci renvoie à ce que Paul B. Preciado appelle : « deux méthodes de cartographie des sexualités minoritaires, desquelles dépendent deux théories du pouvoir et de l'identité et donnant lieu à deux historiographies possibles de l'art féministe, gay, lesbien, transsexuel, transgenre et queer⁹⁷ ».

C'est en nous associant à ces réflexions que nous avons développé le *Projet Murmures*. En partant d'un état de fait : des personnes LGBTQI+ vivent dans des pays criminalisant toutes formes de sexualités non-hétérosexuelles, elles ont donc une pratique (cachée et invisibilisée) et une compréhension (par la résistance et la stratégie) du territoire qu'elles habitent.

Cette réflexion sur le territoire nous amènera à questionner la topophobie de certains dirigeants, qui provient d'une aversion à voir ce qui existe et préexiste sur un territoire. Pour cela nous avons travaillé avec des personnes LGBTQI+ qui habitent dans des pays réprimant l'homosexualité.

IV.4 Mise en place du Projet Murmures

Pour travailler avec ce groupe social, nous avons utilisé les réseaux sociaux et plus spécifiquement les applications de rencontre en ligne. Nous avons construit un avatar qui nous a permis de dialoguer avec lui. En restant en France, nous avons pu entrer en contact avec des participants : en Iran, en Irak, au Yémen, au Pakistan, en Arabie Saoudite, en Turquie.

Ce biais nous a permis d'aller à la rencontre de ces personnes car, comme nous avons pu le voir précédemment, ce groupe social a déjà une pratique des technologies interactives notamment avec l'usage des réseaux sociaux sur leurs téléphones, c'est un usage des applications qui utilisent la géolocalisation et l'interactivité collaborative, un usage des technologies qui semble être le seul espace de liberté dans lequel l'intimité peut s'exprimer. Dans des pays où sévit la répression dans la sphère publique, l'application de rencontres

⁹⁷ Preciado B, *op. cit.*

permet d'exprimer une forme d'individualité.

Toutefois, pouvons-nous aller jusqu'à dire que ces outils permettent une nouvelle manière de concevoir le territoire ? Est-ce que l'usage de l'application permet de faire émerger une nouvelle forme de cartographie du territoire ? Comment une cartographie basée sur les identités communautaires et sexuelles vient-elle interagir avec d'autres types de cartes représentant le territoire ?

Nous essayerons de clarifier ces questions, notamment au travers de témoignages collectés, qui relatent leurs expériences, du territoire virtuel, de voir comment celui-ci se confronte au réel, et comment s'y entremêle la construction de l'intime dans les espaces publics, et enfin comment les technologies de l'interactivité permettent-elles de soutenir l'individuation des personnes en pratiquant ces applications ?

IV.4.1 Origine du projet et choix de l'application Hornet

Pour ce projet il a fallu choisir comment accéder à ces personnes vivant à l'étranger et dans des contextes difficiles d'accès. Comment entrer en lien avec elles ?

De manière concomitante, au début de ce projet, nous avons effectué un séjour en Turquie, à Istanbul. Géographiquement Istanbul est la porte d'entrée de l'Europe vers le Moyen-Orient et vice-versa. C'est donc le lieu où de nombreuses minorités (religieuses, politiques, sexuelles, etc.) souvent opprimées dans les pays du Moyen-Orient, transitent avant de continuer leur route et demander éventuellement l'asile à un pays européen⁹⁸. C'est dans ce contexte qu'Istanbul rassemble une large communauté LGBTQI+. Lors de ce séjour en Turquie en 2016 dans un café de l'enseigne américaine *Starbucks* à côté de la place Taxim, nous avons rencontré un groupe de jeunes garçons. Tous étaient assis et connectés sur leurs smartphones en train certainement de bénéficier du réseau wifi gratuit du café, ainsi que de ses sièges confortables. Tous regardaient les mêmes informations chacun sur son écran. Ils oscillaient entre l'intérêt attentif lorsque l'un d'eux manifestait l'envie de montrer quelque chose et des crises de fou rire lorsque l'un d'entre eux commentait ce même écran. Tous

98 * *La communauté Européenne applique un cadre légal qui est le même pour l'ensemble des pays Européens - Dublin 2. Dont nous avons déjà parlé lors du projet MigrantMap.*

étaient connectés en même temps mais sur un support distinct, connectés à la même application de rencontre pour personnes homosexuelles : *Hornet*. L'application *Hornet* est un cas particulier d'application de rencontre homosexuelle que nous n'avons pas réussi à éluder dans cette recherche ; elle est l'une des seules applications dont le gouvernement turc, et d'autres pays, n'ont pas interdit l'accès à la plateforme, alors que la plus populaire des applications de rencontres homosexuelles, Grindr, a fait l'objet d'une fermeture dans de nombreux pays (Turquie y compris).

La jeunesse homosexuelle stambouliote est un groupe très hétéroclite, étant donné la situation géopolitique dans les territoires du Moyen-Orient. Cette communauté se compose de Turcs, de Syriens, d'Irakiens, et de nombreux touristes occidentaux qui visitent la capitale. Cette première approche nous a permis de nous rendre compte que les usagers de ces plateformes savaient s'adapter : lorsqu'une application ferme, ils se redirigent vers une autre. Ce constat nous permet d'établir un lien entre ces personnes et leurs usages, et l'impact que ces applications peuvent avoir sur les territoires.

Nous nous sommes rendus compte que cette application n'était pas interdite dans les territoires qui criminalisent l'homosexualité jusqu'à la peine de mort. Comment se fait-il que l'application ne soit pas censurée dans ces zones géographiques ? Pas de réponse ! À ce jour les modérateurs de l'application n'ont pas donné suite à nos questions envoyées par courrier électronique. C'est pourquoi, l'absence de réponse pousse à envisager l'application comme un accès, une porte d'entrée vers des usagers qui pourraient directement nous répondre. Ce biais nous a permis de ne pas passer par des intermédiaires (associations, regroupements communautaires, etc.) et d'accéder à une pluralité de participants (diversité sociale, religieuse, politique) dans les témoignages collectés.

Passer par cette plateforme de rencontre pour ce travail de témoignage nous a permis de nous rendre compte des stratégies de protection mises en place par les utilisateurs. Dans ce projet, nous avons souhaité questionner les usages permis par l'utilisation de l'application mais aussi de protéger toutes les informations qui pourraient être communiquées. Il nous a fallu statuer sur la manière de collecter l'information, les témoignages permettant de transcrire ces histoires. In fine, pouvons-nous dire qu'il y a pour ces populations un soutien

de l'identité au travers de ces espaces de rencontre ? Pour cela, il nous semble nécessaire d'approfondir les vécus et d'analyser les récits des personnes qui transitent sur cette plateforme.

IV.4.2 La construction d'un avatar numérique favorise l'interaction communautaire

Pour interagir sur les plateformes de rencontre en ligne, il est nécessaire de réaliser un profil. Celui-ci précise les caractéristiques spécifiques de chacun : l'âge, la taille, le poids, caractéristiques physiques, le statut sérologique, etc. Il y est précisé les attentes souhaitées : l'âge, le genre, la préférence ethnique, etc. La création de cet espace consiste à élaborer un espace individuel avant de le partager avec d'autres. Cette démarche correspond à celle de la construction des avatars dans les jeux vidéo. Etienne Armand Amato précise dans son ouvrage *Les avatars jouables des mondes numériques* que « l'avatar peut apporter un « tenant lieu⁹⁹ » du self ; il constitue un détour par la neuropsychologie et la phénoménologie qui se révèle pertinent puisque l'incarnation numérique est liée à une modification de la conscience et plus précisément, de la conscience corporelle de soi¹⁰⁰ ». Se montrer soi, à soi, avant de voir les autres devient l'un des premiers enjeux de ces plateformes. Selon les pays cette première étape relève de plusieurs niveaux de dépassement de soi.

Sur ces plateformes nous trouvons plusieurs types de rapport à l'image : celle qui va nous représenter (souvent les visages des utilisateurs dans les pays occidentaux autorisant l'homosexualité) et plus fréquemment des images de « fragments » de corps ou de personnalité connue pour les pays criminalisant l'homosexualité. Ensuite d'autres types d'images peuvent être échangées dans des espaces de discussion « privée ». La dernière étape de cette mise en place d'un avatar va être de se connecter de manière géolocalisée (ou de se géolocaliser soi-même dans un autre territoire), ce processus accentue

99 Amato Etienne, *Les avatars jouables des mondes numériques*, Lavoisier, 2013, p. 79

« Cette expression indique que l'avatar fonde la sensation de localisation et parfois d'appartenance du soi au monde numérique par sa délégation. Il représente le Soi. »

100 *Ibid.*, p. 79

l'appartenance à un territoire qui devient un territoire géographique et non plus seulement un territoire « virtuel ».

Le processus de construction d'un avatar permet à l'individu de se projeter dans une incarnation numérique qui vient soutenir une intentionnalité. Comme l'indique Lev Manovich « la spécificité de la relation avatariale est de produire de façon préréflexive une position de corps-sujet dans un monde numérique, un monde navigable, à explorer¹⁰¹ ». E-A Amato nous précise aussi que le « l'agency ou agentivité se définit comme la capacité intentionnelle d'agir et de provoquer des effets dans le monde ou sur nos représentations¹⁰² ». Ces effets sont ceux que ces personnes LGBTQI+ se donnent au travers de ces plateformes, représentant des opportunités de se construire en tant qu'individu, et ce, parfois, par le biais de ces avatars. La composition de l'individu en tant que sujet semble pouvoir se jouer dans cet espace entre Soi et l'avatar. Comme l'indique D. Legrand « la conscience corporelle requiert une concordance entre (1) l'intention, (2) les conséquences motrices de cette intention, soit entre l'action exécutée et (3) les conséquences sensorielles de cette action, incluant la proprioception, mais aussi l'extéroception¹⁰³».

Lorsque ces profils sont constitués il est possible d'interagir avec les autres membres présents sur les plateformes de rencontre. Il se crée ainsi une forme d'appartenance dans la continuité de ce que nous avons précédemment nommé « territoire ». Nous constatons que dans l'histoire des technologies de drague LGBTQI+, les applications de rencontre « stimulent et renforcent un sentiment de partage d'une identité commune, de reconnaissance sociale de soi dans l'autre¹⁰⁴ ». Ce territoire se déplace à chaque fois que les usagers utilisent l'application. La communauté identitaire LGBTQI+ est en interaction constante, au point de générer une « communauté cartographique¹⁰⁵ ». Les corps de ces communautés sont à considérer comme dit Paul B. Preciado comme « une donnée passive

101 Manovich Lev, *The language of new media*, MIT Press, 2001

102 Amato E., *op. cit.*, p. 80

103 Legrand Dorothée, « The bodily self : the sensori-motor roots of pre-reflexive self consciousness », in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, n°5, 2006, p. 89-118

104 Rivière A C., *op. cit.*, p. 170

105 Preciado B., *op. cit.*

sur laquelle agit le biopouvoir, mais plutôt la puissance même qui rend possible l'incorporation prosthétique des genres. La sexopolitique devient non seulement un site de pouvoir, mais surtout l'espace d'une création où se succèdent et se juxtaposent les mouvements féministes, homosexuels, transsexuels, intersexuels, transgenres, chicanas, postcoloniaux. Les minoritaires sexuels deviennent multitudes. Le monstre sexuel qui a pour nom multitude devient queer¹⁰⁶ ». L'exposition de ces corps homosexuels, lesbiens, transsexuels, queer, dans ces pays qui en ont l'aversion devient une force de réappropriation d'un territoire qui ne saurait être laissé au pouvoir souverain d'une société disciplinaire. En cela cette multitude de corps queer apparaît « pour reprendre une expression de Deleuze/Guattari, un travail de « déterritorialisation » de l'hétérosexualité¹⁰⁷. »

Genèse et déroulement du *Projet Murmures* : utilités



Le *Projet Murmures* a consisté à collecter des informations en provenance de personnes habitant ces territoires et réussissant au travers de la plateforme à donner une existence à leurs identités sexuelles. Pour cela, nous avons constitué un profil avec lequel approcher les usagers pour qu'ils témoignent de leurs expériences de vie au sein de la plateforme et

dans leurs pays de résidence. Nous avons contacté environ 280 personnes dans huit pays. Suite aux premières prises de contact sur la plateforme *Hornet*, la plupart des interlocuteurs nous redirigent vers d'autres plateformes de discussions : WhatsApp, Telegram (application qui crypte les conversations). Cette redirection vers d'autres plateformes dépend souvent de leur choix, elle est liée à leurs usages et surtout à la protection de leurs données. Après avoir établi un contact, notre projet leur est présenté en détail (recherche universitaire, recherche

106 Preciado Beatriz, « Multitudes queer. Notes pour une politique des "anormaux" », in *Multitudes*, 2003/2 (n° 12), p.20

107 *Ibid.*

transnationale, recherche intercommunautaire). Puis, si ces personnes acceptent, elles reçoivent un questionnaire¹⁰⁸ auquel elles répondent en réalisant un enregistrement sonore.

Environ 7,2 % des participants contactés au début participent au projet. Sur les 280 personnes, vingt personnes ont accepté de s'impliquer et ont transmis leurs enregistrements sonores. Ensuite, chaque enregistrement est vérifié, puis retravaillé, pour éliminer tout élément pouvant porter préjudice à la protection des données de ces personnes, puis est effectué un montage sonore qui mêle le récit de vie de ces personnes et donne lieu à une indexation par thématique.

IV.4.3 Carte interactive



Dans cette carte interactive nous percevons que les personnes interrogées bénéficient d'une assistance technique. Grâce à cette application ils-elles ont la possibilité de se rencontrer, de voir que sur un même territoire ils-elles sont plusieurs à partager la même sexualité. Cette assistance que nous pouvons qualifier de technique que sous-tend l'usage de cette technologie permet ainsi de définir l'individu qui y participe et en cela participe de la construction de son identité. Nous avons pu le saisir lorsque nous parlions de J. Dewey, mais ici l'assistance technique permet de soutenir une identité et en cela participe de l'individuation de ces personnes. Cette individuation permet de se retrouver dans une projection d'un groupe. L'identification individuelle à une communauté permet ici aux personnes LGBT de pouvoir faire groupe et par là de créer un espace de résistance solidaire vis-à-vis d'un environnement hostile.

Irak, Bagdad « it's the only way to meet gay people »

¹⁰⁸ Voir annexe

Saudi Arabia, Mecca « I feel gay and that good cause I really need that »
Saudi Arabia, Mecca « Making friends, help knowing that you're not alone »

IV.4.3.a Une cartographie cataloguée des identités sexuelles

Cette application fonctionne comme une cartographie cataloguée des identités sexuelles réprimées. Les profils sont à la vue de tous, visibles. Ils sont en puissance un véritable fichier de suspects ou de victimes potentielles, selon de quel côté on se place par rapport à la loi : la loi des barbares ou l'effort des résistances. Cette application propose de voir un véritable panel d'hommes se proposant à la rencontre et à la relation. Dans ce rapport à l'image il y a une mise en scène de soi, de soi dans un contexte.

IV.4.3.b Rendre compte de la mise en corporéité des membres

Ceux-ci se mettent en scène. Chacun pose ses propres curseurs quant à la dissimulation de l'identité. La plupart des participants mettent en scène des parties de leur anatomie : le plus souvent le torse, surtout si celui-ci est musclé. Il y a comme dans d'autres espaces de notre société, relayés par la publicité, le dictat d'une plasticité des corps. Cependant, cette dissimulation au travers des portions de corps varie selon les pays.

IV.4.3.c Faire une estimation à une date donnée

Pour point de comparaison, sur un panel de membres sur l'application à Paris : la majorité des personnes se montrent à visage découvert – il y a une distinction à faire lorsque l'on passe dans les quartiers populaires, les banlieues, où il y a une présence plus forte de la pression sociale, de la reconnaissance par d'autres membres de la même communauté sur ces plateformes (communauté culturelle, religieuse, sociale). Lorsque l'on prend le même exemple en Iran, la présence des corps dénudés comme image de profil, le pourcentage dépasse 50%, puis lorsque l'on passe sur des profils de personnes habitant en Arabie Saoudite ou Yemen le pourcentage s'élève à plus de 90 % des membres. Il y a une corrélation entre la façon dont les membres s'affichent à l'écran et une relation territoriale. Il en va différemment que l'on soit en France où les droits des personnes LGBT sont reconnus et

protégés ou dans un pays où l'on risque la peine de mort cela diffère. La pression ressentie par les personnes s'évalue à l'aune de la dangerosité extérieure. Dans cet affichage de corps il y a une forme de mise en scène de ce qu'est – aussi – la sexualité dans ces pays, une forme de mise en scène des sexualités prohibées qui est comme un processus à rebours de ce qu'édicte le régime comme bonne conduite. Il y a dans le défilement que nous pouvons faire de ces profils sur l'application quelque chose de l'ordre de la mise en scène, de l'agencement des corps, comme une mise en scène de l'homosexualité.

Il en est de même que ce que pouvait dire G. Didi-Huberman dans *l'Invention de l'hystérie*¹⁰⁹. Il dit que l'hystérie ne possède pas d'existence en dehors de l'agencement performatif des dispositifs photographiques qui la représentent. Ici, dans ces applications qui mettent en exergue des individus, nous sommes dans le même processus de mise en scène performatif des sujets sexuels dans un cadre géopolitique donné. Les corps sont mis en scène et les chorégraphes de cet agencement sont les militants eux-mêmes. Ils se répertorient et par là subissent le diktat du catalogage, de la surveillance libéralisée, mais par là même ils atteignent un statut que leur situation sociale ne leur permet pas, la reconnaissance par des pairs : ainsi se développe une forme de pied de nez aux interdictions du pouvoir que la communauté s'approprie par un retournement du dispositif technique de surveillance.

C'est aussi en ce sens que la cartographie queer proposée par Paul B. Preciado est importante, puisque « à la façon de la ren@rde , la cartographie queer ne propose pas tant une analyse en termes d'identité, qu'en termes de production de subjectivité, davantage qu'en termes de mouvement que de position, de performativité plutôt que de représentation, moins en termes d'objet ou de corps qu'en termes de technologie politique et de rationalité¹¹⁰. »

Cette cartographie sonore et territorialisée des identités sexuelles minorisées et invisibilisées est issue d'une volonté de montrer ce qui est passé sous silence. Ces plateformes sont aussi des formes emblématiques du raccourcissement entre l'intime et le public, du proche / du secret / du caché à une pratique qui est celle du découvert / du "su". Ces technologies

109 Didi-Huberman G., *op. cit.*

110 Preciado B., *op. cit.*

permettent un raccourcissement des espaces sans précédent. C'est cette opportunité de pouvoir être en lien avec des personnes localisées au bout du monde et que nous avons voulu saisir dans le *Projet Murmures*. Avec ce projet il est question de faire partie d'un groupe social, identitaire et communautaire commun et vouloir comprendre comment sur des points essentiels, ceux de l'individuation de la personne dans son environnement sont entravées par le contexte extérieur et comment des technologies de l'interactivité peuvent partiellement les en affranchir, voire les fédérer.

Nous l'avons déjà signifié et il semble important de le rappeler, le *Projet Murmures* n'a pas pour ambition de faire une analyse exhaustive de la situation interculturelle et géopolitique de chacun des pays. Aussi, nous sommes conscients que dans chacun des pays existe une manière singulière (traditionnelle, religieuse, culturelle, etc.) d'exposer son intimité et ses sexualités, et qu'en cela nous pourrions recevoir de ce projet l'anathème de missionnaire 2.0 concernant les luttes LGBTQI+ (qui lui-même est un acronyme issu du monde occidental). Ceci étant, ce qui nous semble important ici est de créer des espaces d'ouverture, de discussion et de transmission qui concerne un facteur humain primordial : le droit de pouvoir être, vivre dans un environnement sans que la vie soit remise en question.

PROJET MURMURES - 2017

Carte interactive du **Projet Murmures**

Page internet du projet, qui affiche les témoignages selon leurs géolocalisations :
par ville et par pays.

En 2019 : 13 témoignages sont disponibles dans 7 pays.



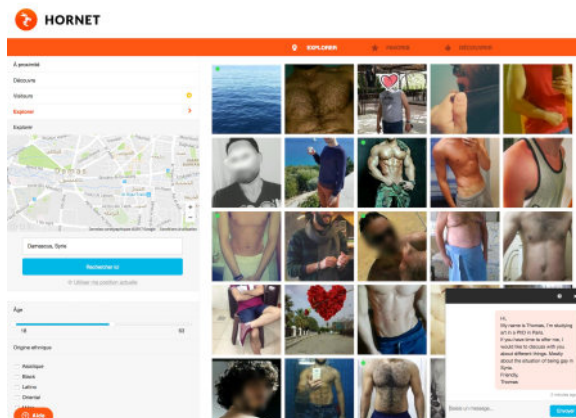
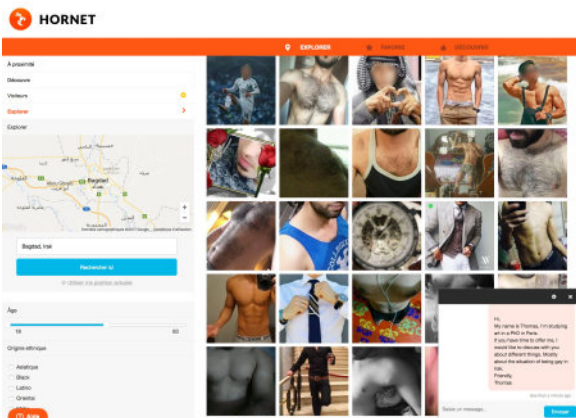
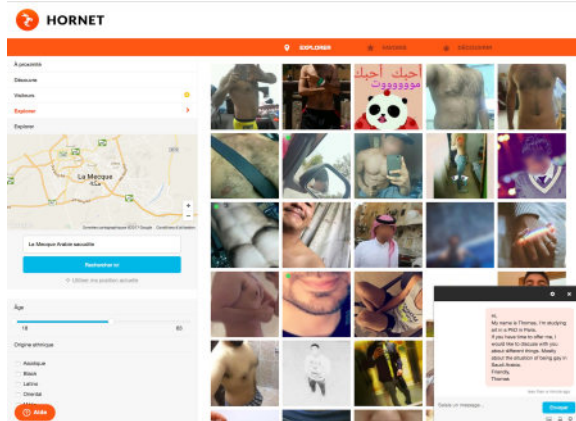
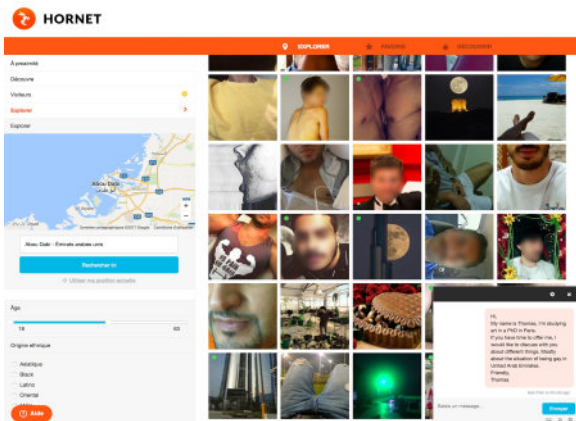
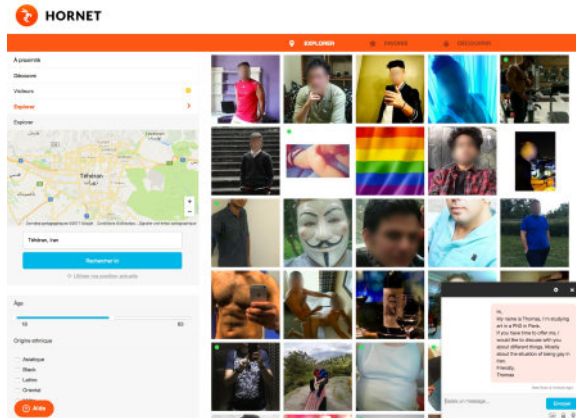
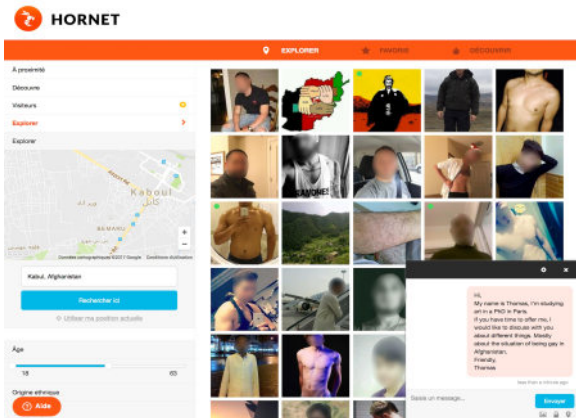
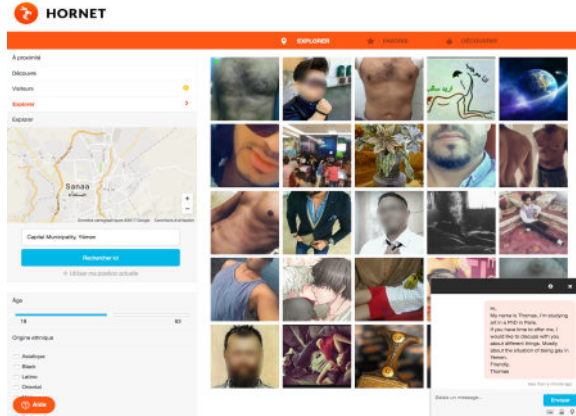
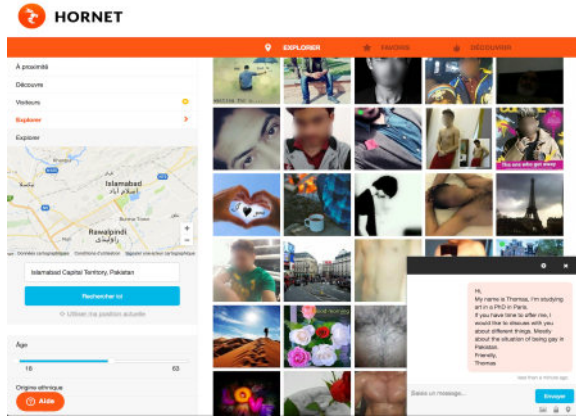


Interface de l'application du réseaux social de rencontre en ligne pour hommes :

HORNET

Chaque image correspond à une géolocalisation dans un pays criminalisant l'homosexualité, et les images correspondent aux profils des personnes connectées.

2019



Visuel adapté pour les réseaux sociaux. (*Instagram, Twitter*)
Chaque image correspond à un témoignage court par pays.
Identifiant : **@ProjectMurmures**

AFGHANISTAN

PROJECT MURMURES



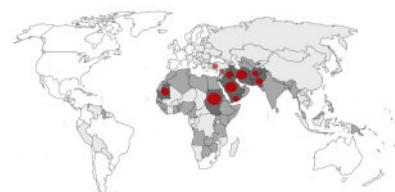
BAHRAIN

PROJECT MURMURES



SYRIA

PROJECT MURMURES



LEBANON

PROJECT MURMURES



IRAN

PROJECT MURMURES



IRAQ

PROJECT MURMURES



SUDAN

PROJECT MURMURES



YEMEN

PROJECT MURMURES



ERITREA

PROJECT MURMURES



SAUDI ARABIA

PROJECT MURMURES



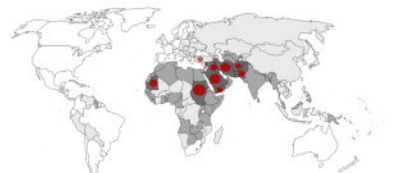
PAKISTAN

PROJECT MURMURES



QATAR

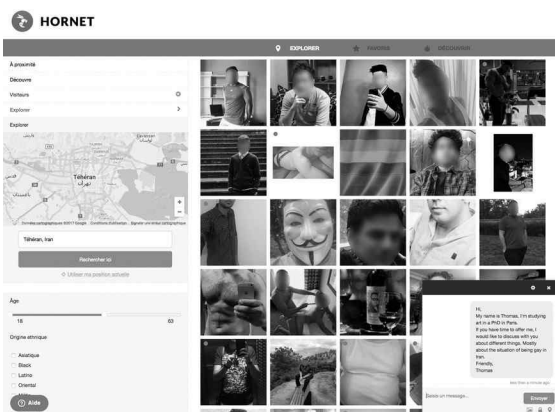
PROJECT MURMURES



PROJECT MURMURES LGBTQI+ TESTIMONIES

BETWEEN 2017 & 2019

BAREIN / IRAN / IRAK / PAKISTAN / SAUDI ARABIA / SYRIA / YEMEN



IRAN

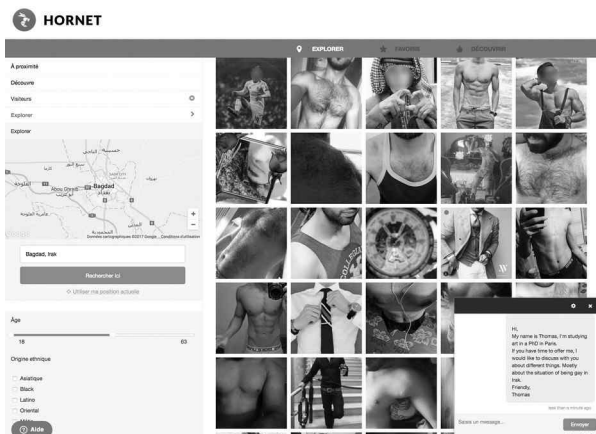
@H

I live in Teheran. I'm 25. Actually people are muslim in Iran, so technically I'm muslim but personally I'm not a religious person. I was 9 I think, but as I'm a bisexual it's difficult, cause like the same time I think that I find out that i like girls and boys. Yes, I've been in a relationship but it was with a girl and it took 1 year and a half. I think the time that i found out, my close friend knew that i had like boys too I told them. It depend, always it depend on the person, but for me I told my close friend first like some of them schocked, some of them

it was cool. I releived actually, It was a good feelling to share it with someone. Yeah it mix between tradition and religion, but it depends on the person. The younger generation have less problem with them ; i think I can talk about all of them but it much less ; There are some places like it's a parc downtown near the theater saloon, name Parc ... But the people are go there like are come from small city, somethings like gay society. At the same time some other society like small group and everythings that you know in the house. It depend on the group. I knew some gay, some gay friend, they sometime organise some parties than stuff like that. Not that much actually, because i don't see, I don't go in public, so it doesn't make any difference for me. I felt safe before because i do not risk things about it. B ut I feel safer it's much safer, it's going to be very usefull because it's make people feel more freedom to access to people like themselves. So it's going to have a future in country like Iran. I think it's death sentence in the law. I don't risk that much because, as I told you, it's not like, it's not in public. You can't express, even with your girlfriend you can't kiss her in the street but I think it's forbidden. If they applied to do the death sentence frequently, it is a big problem, it does not have any relation to human rights. You know 2 or 3 people and they become friends, it's depend from the country but except middle east and russia, and I think Saudi Arabia is worst than here.

Of course it could be a reason but i think in the same time, I feel like having experience in other country. I don't have freedom here. And it is a big things.

In other country that i've been to, maybe france. You can have a normal life, you can't be who you are in public, and of course you have some friends know. My parents don't know about it. It's a lot of things you know, you can't be yourself. I won't be optimistic about this but : I don't know, it's depend what happen, because, now they can control younger generation, they do watever they want. So, it's going to change. I just hope that the people live together peacefully with sexual orientation in my country.



IRAK

QA

I still live in Irak. I'm 18 years old. I am Iraki, I am a muslim, i'm from a muslim family.

I was 13 years old, basically I google what « homosexuality » is and I found that it lise to me. Many times, with staight guys, they don't even care about. No i have not. My father knows, cause I told him and he was, and still, in deny, he did not accept it. I also told some of my close friend, they where ok with it. Well, before talking to them I was anxious and nervous,

after talking to them i feel ... cause I can be my trueself.

It apply a lot of pressure on me, personaly. So always fake it. Always, act in a way that I am not. And it is exhausting. I only met like two men through social media app. It is not really safe to meet men here because even if some men say that they're gay but they're not. I you may get kidnapp, you may get raped, so you have to be extra carefull, extra safe before you actually decide to met someone.

APP : I believe that are the only way to meetgay people here, because there are no gay bar, no gay club. They can be fun and beneficial but as I said before, you had to be extra carefull and not naive.

Do you feel a certain kind of freedom to meet people that way ? Yeah, i do

do you feel safer using dating app ? Not necessarily, no, because if someone was being suspicious or acting weird, I just block him.

All the men I met, are older than me. I'm 18 and the gay people I met were 26, 28 and 25 years old. So Iwould usually call them and we will agree to meet inside there car. They will pick me up inside there car. We will parc somewhere and we will stay inside the car and just talk. But, I known other gay people, they meet in a coffee, restaurant. Well, in Irak thereis no law that condemn homosexuality, in our constitution. Howhever, we are an islamic country, there are ruled by the islamic agenda. And islam have very condaming and prohibitiv rules against homosexuality. That include executing gay people, killing them, if they were caught committing an homosexual act. A lot of gay people I know were murdered, trthought in the trash, humiliated, kidnapped. All because of there sexual orientation and the agenda that commit this act get away with it. For me, if I got, if people knew

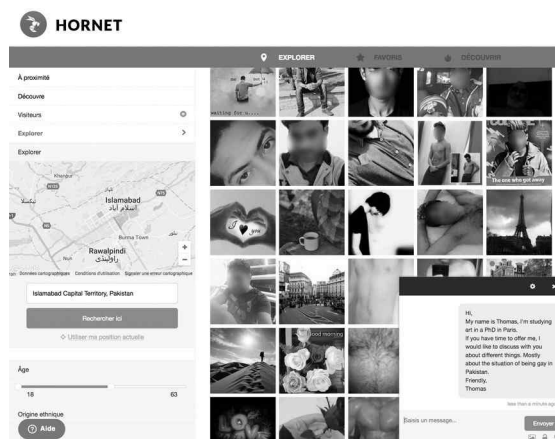
that I'm in an homosexual relationship, my family could desonored me, I probably loose my reputation, I will loose people respect, i will loose a lot of my social relationship, a lot of my friend. It's pretty much an honored case. Like I said, there is no law that condemn homosexuality, but people who are caught having sexe, any kind of sexe, they wil tround in a jail.

Well, I'm not openly gay. People do not know that I'm gay but if they knew, I will propbably get bulled, discriminated, I might even be a victim of hate crilmes. I have not receive any type of physicall violence, but there are many cases in wich parents bite up there kids. They bit them, they starve them, they punish there kids for being homosexual. My father have not did any sort of physicall violence or abuse towards me ; He just, basically, talk to me, talk to me that he did not accept it, that it was not ok for him.

I think that gay people are considered normal, they have there full human right. They have the respect, they are productiv, respected by there community. They can run fonctionnal life. Run there family ; that is amazing. I do not believe that it can be accomplish in my country, or in the middle eastern area in general. Yes, that is my plan to graduate from college and livemy country. It is a constant conflictwith yourself, with ideals and believes, because I have been told since I'm a child that homosexuality is taboo, that homosexuality is unsain. I have been told to hate gay people. So to grow up and find out that I'm one of them that is, that is very hard, very depreassive, and very psychologically exhaiusting, also the conflict with society, to always put on a mask and not being your trueself with other people.

I don't think there is a future for gay rights in my country. I think the things will stay the same, they will stay under the carton. People will not talk about it, they will not accept it.

Thank you for doing this, for doing this research, I appreciate. I hope that it can help you and good luck.



PAKISTAN

@M

I live in pakistan and the city is Islamabad.

I'm 22.

Culturally and pakistani rupees salvation and I'm a muslim.

I think it was around high school when I came to know that I was more into than girls. It's hard to say about circumstances because I don't really remember the circumstances, I just i just didn't have any attraction towards girls.

Probably because of the area where I come from talking to girls supposed to be a bad thing to strange girls so I always have attraction with boys. And because of that feeling, because of that prohibition, because most of my attraction in the boys, probably because of that, I got attraction towards boys.

I have been in one relationship in my entire life. And that relationship is the longest, like one year now. Nobody around me

know about me being gay. I happen to be normal and extremely straight acting looking guy. So nobody have any doubts. Well, nobody knows, I'm closeted. Nobody knows about my sexual orientation, so i havnet' have to face any problem with my sexual orientation because i'm closeted. Nobody knows. I'm not actually specifically familiar with the laws for homosexuality but I do know that I'm risquing a lot actually. Because, even, you know, sexe out of mariage for staight couple do not allowed in Pakistan. The homosexuality relationship, so, you know, risking a lot, there are weird punishment for homosexuality in pakistan ; which involved imprisonment for years ; But most frequently apply punishment, I think imprisonment wishes in years, not month. So that's a lot. Well, I meet men through Grindr and I set up a fake facebook account and that's how I meet people. On Grindr it's ok that's work, we share pictures and if you like each other we meet at some place, sometimes I have a place to meet, sometimes. I never look for dates, you know, i'm just hookup kind of guy. so before I getting to a relationship I always look for a hookup other in my place or a parties place.

Without dating application, there is no other mean to figure out how is gay and how is not. Because it's prohibited in Pakistan to be gay. So gay application, dating application are the only place where you can find an other guy state. So yeah, dating application are really important. And everybody under the apps is homosexual, there is really no fear to express myself on such apps.

99% of the time I feel safe because everybody on the app is homosexual so I don't have to hide on anybody. Dating application are advantages and I dont feel any strenght, so

it's a huge advantage for us in a country like Pakistan.

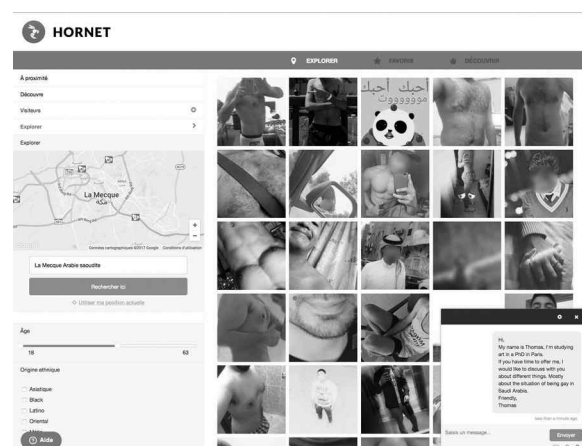
I felt in danger ones because happen to met a guy who I know personnally, I sending my picture, and he recognize me and send back, he told me that he knew me, and disappered. That a time i feel in danger, but luckely he don't tell anybody.

Well there is a lot of guy that I'm a friend with, friends with benefits, but I won't live in one relationship my entire life.

If I have the place I'll call them to myplace or if I don't and they do, I'll go to there place. As i said before, I'm not dating kind of person, so I don't go to restaurant, cofeshop, i just need hookups and that's all. So I directly meet at there place or my place and get it all with.

No protection for homosexual is the hardest part of being gay in my country. I don't see any future of gay right in my country because this country is based on islamic islam and in islam there is no gay, homosexuality, so islam goin to be any rule for gay rights in my country.

Thanks you.



SAUDI ARABIA

QA

I live in riyadh the capital of saudi arabia.

I lived for a year in US. I'm a middle eastern and i'm an atheist. I don't have any religion. It is extremely difficult to be gay in Saudi Arabia cause you can not, you can't came out to just anybody. Not even to gays or your best friend or even your brother. I came out to them when I was 19 back in the US.

How did they react ? Horribly I was kicked out maybe for month something like that. They abandon me. I regret, I regret to came out to them because now there's too much pressure on me.

Have you been in love ? No i haven't, I haven't been in a relation ship. It is to risky. The risk to have a homosexual relationship : death, execution. And what apply most frequently, jail. In this case scenario jail in worst case scenario are death penalty. You need to pay attention to your gesture, to your eyes, to the way that you speak, the way that you look at men, the way that you talk, the way that you walk, it's extremely difficult to hide it ; Regardless of feeling desperate, you can not be who you are. Just trying to survive, not to live. And I really want to live.

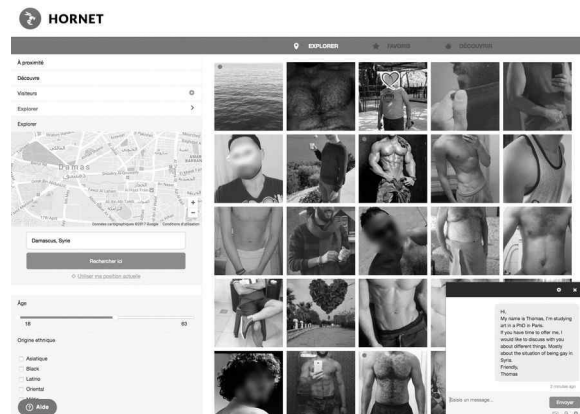
How do you meet man ? On Grindr.

Places where people meet ? Most likely say appartments and apartment or some place like that No, you cannot meet people in public, it's illegal, so on a social media. **How do you feel about using dating applications ?** I feel gay and that's good cause i really need that. Cause, I cannot I cannot count anybody and also I cannot come out to them on facebook or twitter or whatever so this is the place where I feel like I'm me. **Do you feel a certain kind of freedom to meet people that way ?** Sometimes yes, depends on the person but most likely yes. I don't see him in public, it's too risky. I'm afraid that one person can see me or the

police. People can say, people have eyes. So, only my place or his place. **Do you feel safe using applications?** No I do not feel safe Due to the lot of untrustworthy people and the lack of credibility. Once, texting me a guy on grindr, his name was AI which mean Religious Police and the content of the text was : « you should be careful and this is illegal and prohibited by islam and you will be got ». I block that guy, I was scare for couple of days, then I'm fine now.

I accept my self that I'm gay, but I accept that the society and the community do not accept me, wich is fine. I cannot force them to ; And I need to live, no matter what, no matter what I got to do.

It is amazing, it is amazing to have rights, to be who you are, without fearing the laws or the society, and I wish i have that here.



SYRIA

@a7mad

My name is ahmed saad Ahmed means someone has good reputation so that means a happy person.

I live in syria salamiyah the towns name is telling me it's inside not on the coast have you always lived in this area yes I have always lived in premier accept my apology.

it was in latakia on the coast of syria. I'm almost 24 years old About me a messiest person but my family is from a small group in islam called smiley we are syrian syrian song that said our culture like syria culture but not islamic at all

I understood that I like the boys when i was 15 and what the circumstances it was the heart conditions, society doesn't accept homosexuality or guys around and I had to keep it in on myself and I couldn't tell anyone about it and it was very hard for me because i can't see myself like a very bad person and i have very bad habit and armour I will be disappointed will be I want some of myself.

No I couldn't love cuz it's it's very hard to do have a relation relationship with someone in our society cos it's very hard to find the right one and it's harder to be in love with someone and that it would be very secret relationship how's your family and doubts about your sexual orientation no my family does not have any doubts about me I'm very straight acting as I feel a lot first someone know about me because it will be a disaster for me and it will be this it will destroy me all the people around you friend or family aware no one hour I just have some of their friends I have made them from go up and we can talk about the homosexuality throat annie meeting places how do you meet me I meet me after I talked with them on the app like hornet are there bristol gay people there isn't any specific place to meet gay people like aurora cafe there is anything like that just maybe we meet a straight like a normal straight the boys or men.

Yeah it's kind of more comfortable cars no one can say in public that

is gay and no one can explorer case and populate so everyone know yours is getting applications to join other days but the vetting application like hornet in syria it's not 100% sure no one can know when they feel free to put his face picture of guys picture for their body only because there is feeling about the only one from the straight society or from the government or police using the app and see faces pictures it's only going to segway tours to meeting gay April

Yes there is a lot of time police order security men using the application dating application to hunt gay people put them in the track so once I have almost been a trick with the someone working with the security I had to cancel my account and I had to change my number because I gave it to him so i had to close it i lived with fairlight for her two weeks

Why when I usually would like to someone from the dating application I usually cedar street far away from my home cuz after all he is a stranger I don't want him to know my home or to know my real name say more about it's like a danger deal cos we had to see each other and we don't know anything about each other and other officers or reading them so we had to go in danger with hearing aids and see each other and streets and without without any proof about the real third tower and names are numbers do you know the lords in your country regarding the two of homosexuality what are asking to have on a sexual relationship in syria it illegal to be gay it might be I might be in prison for 3 years if they cut me we don't have to talk about this site everyone will be there not talking with me and my parents will not see me anymore maybe someone is threatening it's very hard for annoying about that I'm gay.

Conclusion

Dans ce travail de thèse nous avons fait dialoguer des champs disciplinaires entre eux, nous avons créé des espaces de rencontres, de discussion entre des approches théoriques et artistiques et leurs éventuelles répercussions auprès des personnes empêchées. Nous avons fait émerger des dispositifs techniques provenant des besoins des publics eux-mêmes et nous avons fait en sorte que cette question s'élargisse à la communauté universitaire et artistique. Pour cela nous nous sommes constamment appuyés sur des auteur·rice·s et des artistes qui font l'épreuve de l'interdisciplinarité, de cette notion de chercheur·se en immersion, d'artiste-enquêteur·rice, de cette expérience qu'est une thèse en arts-plastiques qui allie recherche-crédation et qui pour se faire établit des études de terrain pour créer des observations dans une recherche de forme plastique.

Mettre en place et création d'une méthodologie expérimentale et dynamique

Le statut de l'artiste se modifie. La méthodologie présentée dans cette recherche nécessite un investissement de la part des artistes-chercheur·ses, quasi performatif, il-elle s'approche de problématique hors du lieu de recherche. À la manière des sentinelles, l'artiste part à la recherche de *signaux-faibles*, il-elle est de ceux·celles qui vont déceler une problématique singulière et inexplorée, sentir qu'une problématique se trame derrière un état de fait.

Pourquoi et comment en 2020, en France, la prise en charge des enfants autistes n'est-elle pas suffisante et l'investissement intellectuel dans la recherche exploratoire n'est-elle pas suffisamment coordonnée au sein des équipes de travail pour réaliser une véritable approche interdisciplinaire ? Comment des mineurs sur le sol français, ne sont-ils-elles pas suffisamment accompagné·e·s et accueilli·e·s pour une meilleure compréhension de leur environnement, une valorisation de leurs connaissances, de leurs parcours individuel et collectif ? Comment en 2020 est-il envisageable que dans le monde des personnes LGBTQ+

soient victimes ou craignent la peine de mort à cause de l'ostracisme fait à leur sexualité ?

Ce qui me semble important, c'est que l'artiste tel un-e acteur·rice de la société prenne en charge ces questionnements, et que son statut lui permette de créer de nouvelles représentations, de nouvelles iconographies et d'ouvrir de nouveaux imaginaires. Que l'artiste embrasse des problèmes liés à la marginalisation de certains groupes sociaux vulnérables afin d'en produire de nouvelles écritures, que ces corps empêchés puissent reprendre le contrôle de leurs narrations, tel est l'enjeu de ce travail.

Aussi, précisons ici, et nous en parlerons plus bas, créer des espaces qui stimule *la capacité à agir* ne signifie pas appeler à des résultats dans les expériences mises en place, mais aide à saisir des observations probantes qui permettent de passer d'une étude exploratoire à une évaluation méthodique des expérimentations.

Participer à son niveau à la mise en place d'espace d'individuation et d'émancipation

Lors de cette recherche il a été question d'ouvrir des espaces, ceux de la perception des spectateur·rice·s et des participant·e·s, en proposant de nouvelles dimensions expérientielles et sensorielles aux œuvres d'art. Par la délocalisation de la pratique artistiques, en étant en immersion – le plus souvent en allant sur les lieux de vie des participant·e·s – le travail de l'artiste a pris un tout autre statut, celui de la mise à disposition, celui de s'approcher des personnes et de leur proposer d'interagir, de les inclure dans un processus au sein duquel leurs participations seraient bienvenu·e·s. Loin d'un circuit de l'art qui ignore, refuse, empêche, l'accès de ces expositions à des personnes sous prétexte que « *les expositions ne sont pas adaptées* », que « *les lieux ne permettent pas l'accès* ».

Avec ce prétexte et ces arguments, de nombreux lieux d'art contemporain bunkérise leurs accès, et les usagers intériorisent l'information que ces lieux ne leur sont accessibles ni symboliquement, ni physiquement. En allant à la rencontre de ces publics, en inversant ce rapport qui crée de la domination, nous nous mettons en disposition, nous venons avec humilité proposer des espaces d'échanges et d'expériences. Par exemple, lorsque l'on se rend dans le secteur de pédopsychiatrie à l'Hôpital Bichat (APHP) notre rapport aux lieux modifie la création et la proposition artistique qui peut en être faite, la consigne devient

celle de modifier l'espace pour que ces participant·e·s se projettent dans un lieu autre que celui qu'ils-elles connaissent et identifient. Lorsque l'on rencontre des mineurs isolés étrangers (MIE) qui habitent en périphérie des centres urbains, il faut penser à l'appropriation des lieux environnants et leur permettre de réfléchir à leur ancrage dans ce territoire. Notamment lorsque cette question de l'ancrage renvoie à la question de la mobilité migratoire dans laquelle il-elle se trouve. Lorsque l'on rencontre des personnes LGBTQ+ dans des pays étrangers, sans accéder à ces pays, comment est-il possible de réfléchir aux lieux dans lesquels ils-elles vivent et comment les dynamiques de pouvoir auxquelles ils-elles font face modifient leur rapport à l'environnement.

Ces moments ainsi créés deviennent ceux de la réflexion sur la mobilité, le geste et l'ancrage identitaire, ils favorisent l'apparition d'espace d'identification et d'individuation qui s'inscrivent au sein d'un dispositif interactif. Ces temps nécessitent de la part de l'artiste une délocalisation du statut d'artiste ainsi que celle de sa production artistique. Une pratique artistique ne peut se décalquer à l'identique dans l'usage qu'en feront ces publics ; le principe de notre démarche est de prendre la pratique à rebours de sa production, de réinjecter au cœur du processus de création les problématiques parcourues, vécues, transmises par la rencontre de ces publics et de leurs environnements. Ces temps deviennent alors *des lieux de permission*, des moments où l'intervenant·e et les participant·e·s ont l'autorisation d'explorer ensemble les conditions d'émergence d'un geste, d'une forme, d'une parole. En modifiant les conditions d'accès aux expériences artistiques, on en modifie les interactions et les pratiques se différencient ; les modalités d'émergence conditionnent les discours qui résultent des productions.

Cette recherche tend à mettre en place des plateformes qui deviennent des espaces d'autodétermination, d'individuation et d'émancipation permettant de reconnaître, valoriser et faire place aux récits empêchés recueillis.

Face à une histoire de l'art qui minore les engagements affectifs et politiques des artistes

L'affirmation de la vulnérabilité comme productrice de forme et de subjectivité participe à la création d'une esthétique dissidente qui se distingue d'une esthétique hégémonique issue des productions historiques, patriarcales et dominantes. Cette recherche en appelle à une réflexion transculturelle, transdisciplinaire (en ce sens où les récits, les textes se nourrissent et se répondent en dehors du champ disciplinaire unique d'où elles sont issues. Il en résulte peut-être une impression de connexion baroque entre les différent·e·s artistes, philosophes, présenté·e·s ici, mais c'est bien dans ce maillage de références dissidente, résistante que je souhaite faire apparaître une réflexion sur la prise en compte, le soin, et l'attention de ces corps empêchés, freak, invalides, pd, gouines, trans, racisés sur lequel·le·s le corps social, économique et politique continue de projeter des clichés et des stigmates.

À l'intersection des disciplines se profile l'intersection des identités

Dans cette thèse, nous nous sommes trouvés à l'intersection de plusieurs champs disciplinaires. Dans le champ de l'art nous avons travaillé avec différentes techniques, l'essentiel a été de collecter de l'information et de produire des expériences, et ce avec l'ensemble des dispositifs interactifs avec lesquels nous avons travaillé. Avec le Projet ELI nous avons travaillé sur des logiciels de programmation, des vêtements connectés via des circuits lumineux, etc. Pour MigrantMap nous avons travaillé avec des prises de vues photographiques, des cartographies internet et papier, des traceurs GPS. Puis avec le Projet Murmures nous avons travaillé sur des plateformes web, des captures sonores, des outils de géolocalisation. Pour l'ensemble de ces projets nous avons manipulé une diversité de techniques qui nous a demandé une grande fluidité dans l'utilisation des médiums pour sélectionner les outils les plus adéquats.

Il s'agit d'une fluidité que nous avons eue à mettre en place dans le dialogue entre les différentes disciplines, qui sont celles des travailleur·se·s médical·e·s, et sociales, les acteurs·rices associatives, les artistes et les universitaires. L'ambition a été de faire s'entendre et se répondre pour chacun des projets, des acteurs·rices de champs disciplinaires variés,

que chacun·e puisse prendre la mesure des sujets traités et de s'investir pour prendre en compte à la fois la teneur du propos et l'engagement nécessaire. Cette fluidité intersectionnelle est, évidemment, celle que nous avons expérimenté en allant à la rencontre des publics empêchés. Ce sont les groupes sociaux dont-on ghettoïse les questionnements, où l'on morcelle les révoltes identitaires, les groupes sociaux que la société préfère communautariser plutôt que de s'emparer des questions liées à la vulnérabilité de leurs corps, à l'empêchement systémique qui les caractérise.

Se trouver à l'intersection de ces questions c'est créer la possibilité d'un espace commun, de créer du commun, du rassemblement, de l'attention dans des récits qui ont été invisibilisés, atomisés et morcelés. De cette fragmentation, nous avons souhaité que cette thèse fasse état d'un tissage, un réseau de points communs, une mise en partage de récits qui relatent des situations distinctes, mais où la mise en partage bénéficie à l'ensemble.

D'une fragmentation à l'alliance

Dans ce travail nous avons créé des amitiés inédites entre des artistes (de David Rokeby au groupe Transborder Immigrant, ou de Rafael Lozano-Hemmer à Josh Begley), nous avons fait dialoguer des théoricien·ne·s d'horizons divers (de Judith Butler à John Dewey ou encore Michel Foucault), des filiations au sein de notre corpus où chacun·ne élabore une réflexion sur l'autre, sur une prise en biais de la pratique artistique, sur la nécessité des affects dans une production artistique. Il en résulte là une valorisation d'une pratique plastique qui amène consciemment une portée sociale des œuvres, où la subjectivité des œuvres devient l'affirmation d'un savoir situé¹ (Donna Haraway) qui permet de faire émerger une réflexion de l'empêchement, dans la lignée des pensées féministes, des *queer studies*, des *cultural studies*.

Cette thèse n'est pas une recherche artistique universelle, objective et désincarnée, elle ne survole pas les sujets pour en imposer un point de vue et un goût. Cette recherche tente de favoriser et valoriser des *savoirs situés* et qui sont des *savoirs incarnés*, au travers de corps empreints d'histoire et hérités d'une généalogie.

1 Haraway Donna, *A Cyborg Manifesto*, 1985

C'est aussi, ce que nous pouvons ressentir dans l'écriture de cette thèse où j'ai tenté l'exercice du « nous » académique dans le texte, où il a bien été question de délocalisation à l'endroit du *je*, purement subjectif, sans que je réussisse à le maintenir en permanence. Notamment par un rapport à l'autre, à des problématiques sociales, que j'essaie de mettre au point dans mon travail artistique. Ce positionnement social de l'artiste, on peut le retrouver chez Michel Journiac, dont je parle peu dans cette recherche mais dont la pratique artistique – notamment en défense des droits de personnes homosexuelles – a drainé toute la troisième partie concernant la *vulnérabilité* des corps : « mon engagement corporel et social me sont identités fondamentales : corporel car homosexuel, social car issu de ce milieu² ».

Cette valorisation des histoires individuelles permet un placement face à l'histoire de l'art universelle, celui de la marge comme marqueur d'attention, une marginalité qui nécessite des alliances pour exister et se raconter, une marge qui choisit la multitude des récits et qui induit des alliances plutôt que la prétendue universalité d'un récit. L'esthétique de la domination est une pratique qui se fissure alors face à des espaces d'individuation et d'émancipation qui se définissent au sein des pratiques artistiques.

Les possibilités présentes et à venir de l'interactivité technique

Cette recherche tente de saisir les nouvelles opportunités que permet l'utilisation des technologies via des méthodes de réappropriation, de détournement. Nous avons réfléchi aux adaptations des personnes empêchées et observé quels principes esthétiques les technologies véhiculent.

Comment les détourner, afin d'en créer des espaces de réappropriation et d'individuation ? Le développement du projet ELi s'est réalisé sur-mesure avec les interactions perçues, appréciées et développées avec les artistes, le projet MigrantMap nous a permis de réfléchir aux techniques d'appropriation de l'espace que proposent des plateformes de géolocalisation et le projet Murmures a détourné une plateforme de drague en ligne en un lieu d'expression, de partage et d'organisation des communautés LGBTQ+ afin qu'elles se

2 Pluchart François, « Entretien avec Michel Journiac », in *ArTitudes International* numéro. 8/9, 1972

féderent dans des pays à risque. Ces détournements faits des technologies permettent d'observer une accélération de la résistance de ces communautés, perçues comme hétérogènes vulnérables et touchées par une ostracisation systémique commune, elles réussissent à se coordonner, à s'affranchir de ces oppressions par l'interactivité. Des corps vulnérables perçus aux gestes perçus comme déficients deviennent des corps amplifiés se composant des post-gestes (Louis Bec) : « le geste d'interconnecter du vivant à des dispositifs interactifs a entraîné le corps à devenir l'une des composantes de la machine³ ». Nous assistons à une réappropriation et une mise en capacité d'agir par les technologies de l'information et de la communication.

Développements

Dans cette perspective, la prolongation de cette recherche est multiple et fractale. Nous avons ici proposé les premières étapes d'un travail méthodologique qui permettraient de recueillir la parole de tous·tes, l'expression et la valorisation des voix de chacun·e. En ce sens nous nous pensons à ce vers de Lautréamont : « La poésie sera faite par tous ».

Mais ne soyons pas naïfs, il est à faire dans ce type de recherche de petits pas, de creuser de modestes sillons, ardemment parce que nous connaissons la légitimité, la puissance et la nécessité de ces récits à exister. Des récits qui nous permettent de penser de biais, ce à quoi Paul B. Preciado appelle lorsqu'il propose de se détourner des formes de subjectivation sexopolitiques dans un contexte techno-patriarcal. Nous pouvons en appeler ici et pour plus tard à une expression des récits des personnes comme il en est des personnes queer, non-valide, minorisés, racisés, etc. : « La politique des multitudes queer émerge donc d'une position critique par rapport aux effets normalisant et disciplinaires de toute formation identitaire, d'une désontologisation du sujet de la politique des identités : il n'y a pas de base naturelle (« femme », « gay », etc.) qui puisse légitimer l'action politique⁴ ».

Ce texte confirme qu'il est imparfait dans la mesure où cette recherche est empirique, il est une ébauche d'une politique artistique inclusive et dynamique.

3 Bec L., *op. cit.*

4 Preciado, B., « Multitudes queer. Notes pour une politiques des "anormaux" », *op. cit.*

ANNEXES

Projet : Noùs Sommes Des Libanais



Prendre part aux discussions de la cité en utilisant les dispositifs interactifs c'est s'engager, c'est user de la *polis* platonicienne en même temps que l'on opère une réflexion sur la mise en forme technique de nos récits. Prendre sa part à la discussion de la cité. Utiliser des dispositifs interactif et de contrôle, et les détourner c'est être dans un rapport réflexif à l'objet. Ce projet engage le spectateur dans le développement de l'œuvre et de l'expérience. Sa participation devient la matière de l'œuvre. L'œuvre nécessite un engagement un engagement des participant·e·s. Des œuvres, par le biais des participations prennent part aux questions de société. Comment pouvons-nous réfléchir à des synergies entre la réflexion sur des dispositifs techniques et leur écho au sein de nos problématiques géopolitiques contemporaines ?

L'œuvre *Mother Tongue* de l'artiste Zineb Sedira propose un dispositif de trois écrans de télévision, dans lequel se dessine une réflexion sur le patrimoine immatériel qu'est la langue. Dans le passage d'un écran à l'autre, apparaît l'entremêlement ou la disparition des langues entre une mère, sa fille et sa grand-mère. Ce dispositif suggère la perte de culture, de la langue, du lien vécu et/ou perdu entre les générations. Ce dispositif montre ce type de communication qui ne passe plus, dans lequel s'est installée une rupture. Dans le sillon de cette question sans langage. L'œuvre *Noùs sommes des Libanais* réalisée en 2011 est inspirée de l'œuvre *Cantique* de l'artiste et chorégraphe québécoise Marie Chouinard. Le dispositif qu'elle a développé avec Louis Dufort est un dispositif de contrôle qui permet d'actionner des acteurs (Benoît Lachambre, Carol Prieur), et de choisir à l'aide d'écrans de contrôle les séquences de langage qu'ils vont réaliser. Le résultat apparaît face aux spectateurs. Il est projeté les deux interprètes, avec un cadrage serré sur leurs visages de profil. Les boucles sonores et visuelles, sont des onomatopées, des borborygmes, des sons non-identifiables interprétés avec des mimiques faciales très accentuées. Comme référence importante pour

cette œuvre, nous nous sommes inspirés du travail de Joanna Kadjithomas et Khalil Joreige, ce couple d'artiste questionne le cinéma et les arts plastiques, comme des images pour agir dans le réel et vice-versa. Leurs projets s'emparent de questions de société souvent liées au Liban. Le projet *Khiam* pose véritablement des questions sur la place de dispositif artistique lié à des questions sociales :

« A l'origine du film, il y a des intérêts multiples : une question humaine, humanitaire même, puis est venue la question de la représentation de la détention : est-elle possible ? Pouvons-nous y accéder ?¹ »

Nous sommes ici dans un dispositif interactif et politique. Un dispositif dans lequel le processus de création se développe au fur et à mesure des questions qui lui sont relatives. Les questions sont intégrées au dispositif de l'œuvre. Les problématiques des personnes ne sont pas réfléchies à la marge. Lorsque des personnes livrent des récits, des histoires, des témoignages, il est nécessaire d'amener leurs paroles à hauteur de ce qu'elles livrent. Réfléchir sur le dispositif en lien avec les récits c'est définir des formes en fonction des contenus. En 2011 nous – le collectif *Interactivité Povera* – avons répondu à un appel à projet lancé par le groupe d'artistes « *Platform Translation* » organisant une exposition à Beyrouth sur le thème *Books and translation* à la Galerie 98 Weeks. Les éléments que nous avons questionnés furent la persistance du récit narratif pour des personnes issues de la communauté libanaise et comment ces récits persistent au travers du temps et de générations de la diaspora ?

Comment et quel lien existe-t-il dans la communauté libanaise entre les personnes qui habitent à l'étranger et quel lien entretiennent-elles avec leur pays d'origine ? Comment le récit personnel se mêle-t-il alors au récit collectif ? Comment faire des liens entre un récit familial, intime et personnel et un récit sociétal et collectif ? Ces questions ont constitué le point de départ de notre réflexion, associée à une envie de réfléchir à un dispositif surface interactive pouvant amener à réfléchir à ces questions des personnes en situation de déplacement, d'exil.

Ce travail est une collaboration avec l'artiste Isabelle Ribes. L'enjeu de cette exposition était de questionner de « la traduction dans le récit ». Nous avons retourné cette question afin de réfléchir au récit dans la traduction. Comment le récit vécu dans un lieu géographique subit-il des modifications lorsqu'il se déplace. Que faisons-nous des récits ? Quels liens les personnes en déplacement entretiennent-elles avec leurs pays d'origine ? Comment le récit traduit-il la migration ?

Nous avons rencontré des personnes disponibles pour nous parler du Liban. Elles ont répondu aux mêmes questions et nous ont informé sur ce que leurs pays d'origine représentent pour eux-elles. Pour cela nous avons interrogé six personnes, quatre femmes et

1 Mével Quentin, *Le cinéma de Joana Hadjithomas et Khalil Joreige (entretiens)*, Editions independencia, 2013, p. 46

deux hommes, d'âge varié, et de culte différente. Un panel représentatif du Liban actuel illustrant avec sa multiplicité interculturelle.

Toutes les rencontres se sont faites à Paris, en 2011. À la manière d'une enquête nous sommes entrés dans leurs récits et leurs histoires. Le protocole pour les entretiens était toujours le même, les personnes étaient placées dans le champ de la caméra, le cadrage était en plan serré sur le visage, vu de profil. Le projet étant de pouvoir faire un montage où les visages se font face, comme s'il était simulé une conversation au montage. Cette méthode, très structurée témoigne de ce que nous avons observé dans ce que Joanna Hadjithomas et Khalil Joreige décrivent leur travail documentaire sur leur œuvre *Khiam* :

« La structure était prévue, même les protocoles documentaires, la manière dont chacun devait se présenter, d'où il parlait, etc. On tenait un certain systématisme, un cadre nous paraissait nécessaire pour faire advenir la parole. Tous connaissaient ce cadre [...] C'était pour nous une manière de progressivement partager un territoire en commun² »

Les entretiens devaient être cadrés pour pouvoir dériver à l'intérieur des discussions. Maintenir une forme afin que les aléas de la discussion puissent être enregistrés.

Un dispositif comme support d'un entretien fictif

L'entretien est ce que Georges Didi-Huberman appelle « un mode particulier du recueil de la parole³ ». Un entretien est une forme qui ne s'improvise pas, elle demande que l'on soit informé, que l'on soit renseigné sur la personne et sur le contexte des questions sur lequel on souhaite qu'elles s'expriment.

Ces thématiques ont permis un découpage séquencé au montage. Elles ont permis de créer un index, ensuite géré par l'interface. Nous voulions qu'à partir de questions identiques, une multiplicité de réponses et de points de vue émerge, pour qu'ensuite, l'interface programme cette complexité des points de vue. L'interface rejoue l'effet d'une mosaïque complexe où chaque intervenant-e apporte son point de vue. L'entretien de l'œuvre devient une discussion fictive entre deux personnes en face à face, car aucun des participants ne s'est jamais rencontré. Pour cela, nous avons filmé autant de personnes depuis leur profil droit, que de leur profil gauche. Nous avons associé les deux personnes en face à face, en fonction de la thématique abordée. Dans *La Fabrique de l'Entretien*, G. Didi-Huberman parle de la non-trahison des propos de la personne qui se confie lors de ces temps, comme quelque chose de précieux qu'une forme d'éthique documentaire nous interdit de travestir.

2 Mével Q., *op. cit.*, p. 51

3 Didi-Huberman Georges, *L'expérience des images*, Editions INA, 2011, p. 108

« Puis, avec le texte brut de la retranscription de l'entretien, réinventer un autre texte, réécrire, donner forme comme le font les monteurs au cinéma. Ne pas trahir la parole de l'autre, mais donner un rythme à ses réponses et laisser encore un peu d'authenticité...⁴ »

Un montage qui expose l'intranumérique

La difficulté de ce projet est de ne pas dénaturer la parole de la personne que l'on interviewe. Après avoir visionné toutes les séquences, nous avons sélectionné les plans et les éléments qui nous semblaient le plus juste, et le plus audible, en fonction de la question soulevée. Cela a permis d'évacuer ce qui pouvait extraire le spectateur de la compréhension du propos (les réflexions, les onomatopées, les phrases trop longues et/ou digressives).

Nous voulions recueillir par ces réponses, une multiplicité de points de vue. Que le projet puisse prendre la forme d'un « fond documentaire », une archive de points de vue qui permettrait aux réponses de se rencontrer, se percuter, se compléter. Pour qu'elles soient agencées alternativement les uns en face des autres, telle une discussion ininterrompue et impossible à conclure.

Le programme de l'interface propose d'atteindre une dimension interne au projet, l'intra-numérique, dans laquelle évoluent désormais les personnes interviewées. Cette œuvre fonctionne selon un processus actif d'identification. Lors de l'expérience de l'œuvre, le spectateur est interpellé par un écran qui propose un *nuage* de personnages, se rapproche de l'interface. Il s'agit pour le spectateur de déclencher une boucle de vidéo une matière donnée – en puissance – comme une partition visuelle (le visage) et une partition auditive (les témoignages qui en sortiront). Nous sommes en présence d'une matière 'langagière' – en puissance. Par le biais de sa composition, l'œuvre crée son propre dialogue. Individuellement, les personnages de par le lieu de son exposition ont des attitudes où ils se projettent dans ce qui est dit, y sont incarnés ou désincarnés, selon leurs accords et désaccords avec la parole dite.



« L'écran est l'interface entre nous et la machine, entre nous et le cyberspace des données informatiques, entre nous et "l'autre" de "l'autre côté du monde."⁵ »

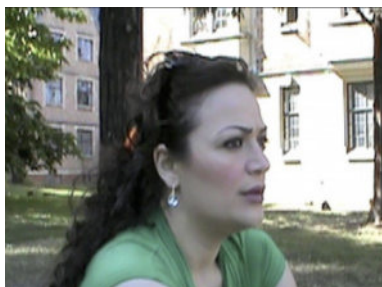
Une interface qui n'interrompt pas la narration

Dans ce projet nous avons souhaité créer une interface qui multiplie les points de vue. Celle d'un pays qui inscrit la diversité culturelle au centre de son identité. Un des participants

4 Didi-Huberman G., *op. cit.*, p. 108

5 Bureaud A., *Les basiques* » in *Qu'est-ce que l'interactivité ?*, *op. cit.*

nomme le Liban comme un pays « des gens unis dans la discorde⁶ ». Un pays qui rassemble, qui partage des cultes, des cultures et des origines diverses, qui fut appelé, comme nous le rappelle, une participante, « la Suisse de l'Orient⁷ ».



Toujours dans les observations que les participants ont fait de leur pays, l'un d'eux note : « Géographiquement c'est un pays trop petit. C'est un pays avec beaucoup de diversité⁸ ». Cette personne associe dans une même phrase des informations qui viennent se percuter, la notion de la diversité et la taille géographique de ce pays. Il nous semble qu'il en est ainsi avec les personnes que nous interrogeons, à savoir cette envie de vivre ensemble sur place et de faire vivre ensemble cette communauté de Libanais qui se

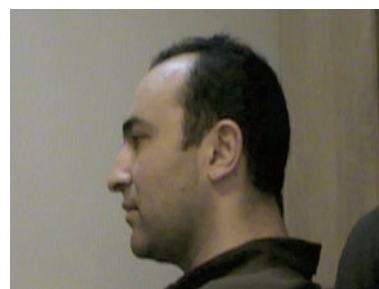
trouve hors du pays. Une des protagonistes nous dit : « Il y a 12 millions de Libanais dans le monde alors qu'il y a 3 millions de Libanais au Liban. Soit quatre fois plus ». Et c'est de cet éclatement-là de la communauté libanaise à travers le monde que le Liban, celui des frontières géographiques, est riche.

Une intra-interface comme support et échange de l'intime

Cette collecte de témoignages crée la possibilité de croire en l'explication d'une situation géographique et politique, par des situations personnelles, intimes. Comment être le receveur de ces intimités parallèles ?

Cette œuvre nécessite un dispositif, une disposition des écrans dans l'espace. Les deux écrans de « contrôle » sont face au troisième. Nous en déduisons, quasi instantanément, qu'il sera le réceptacle de leurs actions.

Une *intra interface* à l'œuvre émerge. L'écran de projection devient l'intermédiaire entre nous et le deuxième spectateur-acteur. Notre rapport au réel se fait via l'interface, cet écran qui virtualise un dialogue. Cet écran de projection est la présentification d'un dialogue virtuel entre deux personnages vivant, tel deux avatars. Lorsque j'actionne mon avatar, je le fais en correspondance aux données de l'avatar voisin, que je reçois. Je deviens sensible aux réceptions sensorielles (puisque visuelles et auditives) que je fais du langage de l'autre, et y réponds numériquement. Je deviens sensible aux données informatives que les deux corps mettent en inter-relation. Nous faisons face à une série d'interfaces comme autant de possibilités d'atteindre le langage interne de l'œuvre. Autant de couches 'd'interface' pour atteindre son langage intrinsèque. Ces couches internes à l'œuvre permettent une mise en abîme du langage lui-même.



6 *Homme tee-shirt rouge

7 *Femme tee-shirt vert

8 *Homme tee-shirt noir

Virtualisation des récits et actualisation de l'expérience

Une façon de rendre actuelle la parole de ces libanais hors de leurs frontières, de les faire rentrer en résonance avec des personnes qui habitent le pays d'origine

« L'actuel est passé alors dans un processus d'actualisation qui affecte l'image autant que c'est l'objet⁹ »

Interroger des personnes qui questionnent un pays à distance, c'est permettre à la parole de se délier. Le dispositif n'est pas anodin même si nous ne sommes pas originaire de ce pays mais que nous nous y intéressons, mais surtout parce que ces personnes se sentent appartenir là-bas au même titre qu'ici. (...phrase de Diala...). Il se joue une forme de réactualisation de leurs états culturels d'origine, avec lequel elles se retrouvent en dialogue lors de nos rencontres. De ce fait nous créons de l'actualisation dans les relations que nous avons entre interviewés et artistes. Les images qui sont produites sont agencées au sein d'une interface. Ce processus est une étape de *virtualisation* du récit.

L'image prise devient une image fixe, morte et qui n'est plus qu'une source archivée d'un *ça a été*¹⁰ ; ces images n'ont plus de devenir, sinon celui d'attester d'un vivant passé. Toutefois, si l'on s'appuie sur la différence qu'établit Gilles Deleuze et qu'ensuite reprendra Pierre Levy sur la différence qualitative entre possible et virtuel dans son ouvrage : *Qu'est-ce que le virtuel ?*, le virtuel « renvoie à ce qui existe en puissance et non de fait, à ce qui n'est pas encore actualisé, alors que le possible est un réel latent, statique et déjà constitué. Contrairement au virtuel qui, lui, relève d'un processus de création, le possible se réalise par la simple sélection d'une entité disponible dans un ensemble logiquement fermé et numériquement fini d'éléments simplement stockés en mémoire¹¹ ». Cette distinction permet de saisir comment le virtuel dépend à la fois d'un agencement de données, qui ne peut se faire et se compiler que par l'homme, et dans notre cas l'artiste, mais aussi que le virtuel est l'ouverture des possibles sur les récits que l'on veut énoncer. Il y a par le virtuel, une façon très créative et libératoire pour venir questionner le vivant, le réel, celui qui loin d'être statique, et qui ne serait qu'en attente de nouveau apport de réflexion. Le virtuel devient le lieu où il peut se passer quelque chose. C'est de ce possible là que nous traitons au sein de l'œuvre *Nous sommes Libanais*, cette possibilité à ouvrir des formes et à créer des nouveaux espaces de discussions.

« *Le virtuel n'est pas du tout l'opposé du réel. C'est au contraire un mode d'être fécond et puissant qui donne du jeu aux processus de création, ouvre des avens, creuse des puits de sens sous la platitude de la présence physique immédiate.*¹²»

9 Deleuze Gilles et Parnet Claire, *Dialogues*, Editions Flammarion, p. 180

10 Barthes Roland, *La chambre claire*, Editions Gallimard, 1979

11 Kaufmann Laurence, « *Qu'est-ce que le virtuel ?* », in *Réseaux*, volume 14, n°76, 1996. Le temps de l'événement II. pp. 171-174

12 Levy Pierre, *Qu'est ce que le virtuel ?*, Edition La découverte, 1995, p. 10

Outre l'aspect provocateur de la fin de cette citation, ici le dispositif de l'interface à cette particularité d'être *fécond*, elle transporte avec elle une orientation qui nous a semblé être à l'origine de ce que nous avons perçu dès le début ce travail. La multiplication des points de vue sur un sujet précis.

Conclusion du projet

Ce projet a comme objectif de donner la parole à des personnes qui font partie de notre quotidien. Il comporte une approche artistique associée à des problématiques sociales où l'artiste serait impacté par son vivant tel un *enquêteur social* que définit John Dewey : « le terme « d'enquêteur social » est employé dans le sens où les « enquêtes sociales ont une utilité sociale, qui implique que ces enquêtes transforment les réalités sociales dans le bon sens ». Ce processus de l'enquête devient une volonté à donner la parole, faire prendre forme au récit. Cette persistance de la mémoire des survivants, la façon d'écrire des récits lorsque le rôle d'un état ne le construit pas est comment faire se relier des récits que l'histoire sépare. Puis rendre compte de ces récits en image, de trouver des lectures dynamiques.

Instrument : OMNi

Objet Musical Non Identifié (OMNi) - Patrice Moullet, Candan Cankaya, Thomas Audissergues



Patrice Moullet, *Objet Musical Non Identifié (OMNi)*

L'OMNi est une sculpture multimédia. Par un léger toucher d'une des 108 cases colorées, l'objet produit des sons. 20 000 sons sont aujourd'hui disponibles, de la musique symphonique aux objets sonores, en passant par la musique de synthèse ou des chants ethniques.

L'OMNi est un instrument de musique audionumérique créé et développé par Patrice Moullet. Le premier prototype a été créé en 1988 pour la Cité de la musique de la Villette. L'OMNi est une interface qui permet de piloter les systèmes sonores constitués de 108 plaques en émail de 108 couleurs différentes, réparties sur une surface légèrement sphérique de 160 cm de diamètre. Chaque plaque d'émail renvoie à une banque de sons, composée de 20 000 sons différents. Développé originellement pour des conservatoires de musique ou des musées, l'instrument de P. Moullet est depuis 2009 utilisé par des publics et sous forme d'ateliers. Notamment au travers du projet *OMNi Enfance Handicap* où plus de 700 ateliers ont été réalisés dans des établissements culturels de la Ville de Paris, à *La Maison des Métallos* (75011 Paris). Depuis maintenant 3 ans, l'OMNi est exposé dans un lieu d'exploration musicale

expérimentale où sont pratiquées des collaborations entre publics de personnes en situation de handicap moteur ou psychique ou neurotypique, et des musiciens professionnels. Les ateliers OMNi sont au cœur du travail de l'Association *Musaïques*. Les possibilités d'explorations s'orientent autour d'un travail sur le geste et son déclenchement, propices à l'éveil. L'OMNi est un instrument emblématique des valeurs de *Musaïques*, car mis à disposition de ces publics avec un accompagnement adapté, il permet d'entrer facilement en interaction avec sa propre créativité. Ainsi, les joueurs entrent-ils en contact avec leur intériorité pour s'ouvrir au monde.



Instrument du musique OMNi pratiqué lors d'un atelier à la *Maison des Métallos* (2009-2014).

L'instrument de musique utilisé n'est pas considéré comme un outil thérapeutique, mais bien comme un outil permettant la créativité à des personnes aux particularités psychiques ou physiques, nécessitant une adaptation à leurs besoins. Ces ateliers artistiques sont des temps d'accompagnement, de soins. Entre le « care » et le « résistant ». Le « care » affirme l'importance des soins et de l'attention portés aux autres, en particulier à ceux dont la vie et le bien-être dépendent d'une attention particularisée, continue, quotidienne et avec la capacité de résistance qui appartient au pouvoir de l'individu de ne pas se conformer ou à créer les conditions de l'émergence de l'être. Cette nécessité d'être dans une éthique du « care » et le respect du « résistant » est aussi ce qui rendra possibles des notions que nous rencontrons au sein des trois projets de cette recherche : • le lien du « *faire à l'agir* » de Fernand Deligny • le passage de l'isolement à l'*embodiment* • la possibilité d'*empowerment* des personnes en situation d'empêchement.

Email : David ROKEBY

Hi Mr David Rokeby,

I apologize for my delay.

I truly appreciate a lot of your art, and I preferred to take the time to clearly ask you my questions.

Thank you. I really appreciate that.

I do not want take too much of your time, so if you prefer to answer me by voice message, it's perfect. Sometime it's more easier to answer by recording, compare to typing your answer.

Briefly, my researches is based on art technologic devices and the impact on publics who have impairment (autism and mental disorder) and impediment (teenagers in migration situation).

To let you know, one of the art pieces who is at the top of my corpus is Very Nervous System. This piece seems to me, until today, one of the pieces who is a syntheses of many questions and artistic answers.

To reveal the questions, I design piece of art who are uniquely direct publics who have impairment or social/politic impediment.

Here are my questions about your artistic work and the different texts read you.

Experience :

About the sentence of Marshall Mc Luhan, you said : « the medium is not only the message». Could you tell me what does represent the « not only » for you - compare to the original sentence of M. Mc Luhan ?

Could we say that the experience of the spectator overrides the medium ?

I don't remember the context in which I said this. Considering this now, I guess I would say that the medium is a filter that shapes the message, encouraging some things and discouraging others. McLuhan's statement should be read as an intentional provocation. He like to make short controversial statements, in the full knowledge that they were not complete or completely true. The content has a message, but what of that message gets through is strongly dependent on the medium and its 'transmission characteristics'.

The medium is perhaps more importantly considered in the context of the receiver rather than the content. The person reading / seeing / hearing / experiencing something wears the medium as an extended sensorium which shapes and filters whatever they are regarding. This means that the medium is or at least encourages / shapes a state of being.

For you, what is the experience of an art piece ?

I like the notion of Francisco Varela that we do not receive input from the outside world. Our inner state, surrounded by a membrane that defines it and give it coherence and some protection, is perturbed by external events, and that perturbation of our surface induces the movement and sometimes rearrangement of the elements of our internal state. In this context, the experience of an artwork is the manner in which the artwork induces such a rearrangement. One primary ramification of this way of thinking is that the intensity of the experience is measured by the degree of this rearrangement. It implies that an art experience should always be striving to chance us, rather than merely affirming our current state.

In the moment of the expérimentation of an art piece, could we link the piece of art, a space for non narrative exploration, as a communication tool for the participant?

There are several levels on which to approach this question. In a surface way, an interactive artwork is of course potentially an expressive medium for the participant. At an extreme, the work is explicitly a medium of communication. On another level, I see artworks as being communications tools in a self-reflexive way... an artwork allows you a new channel through which to communicate with yourself... This is particularly true again in interactive artworks, where one's actions and their results create a kind of stereogram of 'intention' on one hand and 'actual result' on the other. This forms a sort of feedback loop of consciousness... You read yourself through an external perspective that does not map directly onto your desires and intentions.

In an interview, Myron Krueger says « it's the composition of the relationships between action and response that is important. The beauty of the visual and aural response is secondary ».

First, what do you think about this sentence?

I have written almost exactly the same thing. For example, in talking about Very Nervous System, I usually stress that the music produced is relatively banal and unimportant except as an enabler for the relationship. The musical sounds are designed specifically to encourage responsiveness, a sense of the collision of virtual behaviours and physical body in space, etc.

Second, in the case that you approve, has the experience of art, the relation, become the most important for an artist ?.....

I can only really answer for myself. For me, it is always the relationship that is the most important, and that relationship is almost always generated by the experience had by the participant, rather than a code which could be read by the participant.

**How, considering this participation?
Especially for people who are far from art? or specifically with an impairment**

We all develop habits of being. This in itself has nothing to do with art, or degree of impairment. We are all impaired, and we navigate the world having developed tools to help us surmount our impairment. Some of us have common forms of impairment. The most common forms of impairment (and the prostheses developed to manage them) coalesce into what we call culture or civilization and become invisible. Less common impairments remain visible, and demand continual effort (or specialized prostheses) in order to overcome them.

Experience or participation is always filtered through these impairments and our accommodations to them. To express something through constructing an experience is often achieved by shifting the nature of an impairment. We cannot see across the fourth dimension... In some of my pieces I have attempted to lower that barrier and shatter that limitation. In some of my work with people with impairments, I have created devices and experiences that provide interactivity or experience or relationship 'bridges' that transform, reduce or sidestep the impairment. Alternatively, as an artist I can choose to create an impairment (black and white photography removes the sense of colour... many of my videos are silent, in some recent installations, the participants are effectively blind. Part of this use of experience and relationship in my work is in order to help to reveal abilities and impairments that are generally invisible to us. (Culture also absorbs and makes invisible many of our remarkable human abilities.)

To go farther could we imagine the technic inclusion in the experience as an emancipation through the device for the spectator ?

Yes, although emancipation is a bit too utopian a term for my taste. The most interesting example in my experience is a situation where I helped a team of programmers to build a communications system for a paralyzed young woman. She only had voluntary control over her eyelids. Eye-tracking was not possible, any electrical readings of her nervous system were too noisy to be useful. We were successful in building a system that allowed her to write, send e-mail, etc. at the same speed as an average untrained typist using her eyelid movements. It was a complete success technically, and initially an emancipation, but it failed in a very unexpected way. Before our device, her impairment meant that she always needed to have someone with her in order to sense when she wanted something. After the device, people felt comfortable leaving her alone. But she was a very social person and she did not want to be alone. The device emancipated her, but released her into a place that she did not want to be...

Very Nervous System :

Technical question : In this piece what is the probability to create regular rhythm or melodia? How much concordances between gesture and movement ?

Certain things are reinforced in the software. Regular rhythms were enforced by creating something like probabilities... I could define the probability that an instrument would sound on a particular subdivision of the main beat for example. Melody was not enforced, but musical key was. Generally the note was initially chosen by some aspect of the interaction but then adjusted to the closest note in the scale based on the key that had been chosen.

Concordance between gesture and 'music' you mean? Concordance implies a correct relationship. There is no a priori correct relationship between a movement and music. Concordance is experienced by the participant as some degree of suitability of the sound in relation to the move that they have made. Suitability is a matter of taste and expectation. The most 'concordant' experiences were had by people who spent enough time in the installation to build a sense of the world it represented... so their expectations were drawn into alignment with the system's capabilities. That said, the experience of the relationship can often be extremely strong and direct.

VNS & Publics :

Most of my research started when I heard about the experimentation of VNS that you've done with Dr Isaac Szpindel at the Jewish Museum of Montreal, then after (and it convinced me!) the universitarian work done with Pr Jutta Treviranus.

First, how does a piece of art who has an international art price fit with this project in an hospital,

I separated the art work and the system. The artwork, and the right to show it as an artwork have a price in the art world. The system and the use of it in therapeutic work is priced independently.

How did the experience with Dr Isaac Szpindel start ?

How did the collaboration start ? What was the process of the collaboration?

How did it develop ? Who was involved in this project ? How long was the process?

What was your place in all of this process ? Did you participate with the set up of the workshop ?

This was a complicated situation. I do not know the whole story. (I think Jutta knows more than I)

The initial connection was made through the McLuhan Program in Culture and Technology at the University of Toronto. I think the McLuhan program owned a version of my video analysis hardware and loaned it to Dr. Szpindel with my permission. I had some contact with Dr.

Szpendel, and I believe the first level of study simply used my installation as is as a weekly experimental therapy for Parkinson's patients. As I understand, the results of this experiment were promising. Then Dr. Szpendel moved from Montréal to Toronto, and the study continued there. In Toronto, the intention was to prepare for a clinical study. This involved first trying to understand what element of the experience my installation provided was responsible for the therapeutic effect that they had seen. I was not involved in this part of the process. Apparently as they attempted to break down the Very Nervous System experience into isolated parts, they were not able to find any therapeutic effect. This does not surprise me, since, as an artist, I believe strongly in the power of the poetry of a complete work of art, that will not survive being chopped into pieces for analysis.

This is my impression, but I have a sense, from Jutta that there were other elements as well...

After it, you had worked with Pr Jutta Treviranus - actually, it's on her advice that I decide to contact you.

In this project you worked with the team of the design lab of Toronto.

How did this project had start ? Is it different than with Dr Szpendel?

It seems you changed your work for this project ? In wich way ?

In this project, I was exploring the challenges of translating artworks from one modality to another. I did a lot of research into the challenges of inter-model translation, particularly between image and sound. It had no direct therapeutic point. In fact the question about this translation was one that was being discussed a lot at the center at U. of T. about what the responsibilities and limits of possibility on such transmodal translation were, in order to be able to suggest appropriate policy for the accommodation of accessible versions of existing artworks.

I embraced this question in a fairly abstract way, looking at the physiology of seeing and hearing and looking for the similarities and differences which would be factors in attempting such translations.

(I should mention that the work with the eyelash tracker mentioned above was my first project with Jutta.)

Could you tell me more about the process of this two works. Were, these projects done with a scientific perspective ? Are there articles who have been published about the process and the evaluation of the effect of these projects ?

The first was really explicitly an exploration of an existing artwork in the therapeutic context (from my perspective). The second was more scientific, although it reflects my position as an artmaker as well.

In both project you took a step off the side to see and adapt your work with the impairment of these two publics.

**Could you tell me if participating in these projects influenced you and change your work ?
And more, how the impediment problematic and the two variations on Very Nervous System have modify your perception of making art pieces ?**

All of my experiences of this sort have been very powerful for me. In some cases, I have been inspired by the other assistive technologies I encounter. A lot of the inspiration for the language generator of my work "The Giver of Names" came from my experiences with the team working on the eyelash tracker for example. In other cases, the experience of seeing someone with significant impairment working with my systems helped to focus my exploration by providing a very clarifyingly extreme example. (As I said above, I think we all have impairments, and these more clear-cut cases helped me in my thinking about the less visible impairments that we all negotiate.

My first project of this type, working with a band of disabled musicians in Vancouver (called Supercussion) helped me to understand the degree to which a sound can create a profound sense of virtual embodiment. (In that case, most of the musicians had very very limited movement, and giving those limited movement very strong, muscular funky beats was very powerful both for them as participants and for me as a creator, and helped me think further about the body's relationship to virtuality in new ways.

It's because most of my approach is a reflexion around art and publics.

So what could you say about what art permits to the public who have an impairment ?

This is a hard question. Any particular art may not permit anything for a public that has an impairment. It depends on the art and the artist.

Art can intentionally address impairments... the artist can use their creativity and comfort with subjectivity to make experiments that engineers would be less comfortable with.

Art can unintentionally address impairments simply by creating work that does not follow the standard forms and methods of production and dissemination. This is particularly true for smaller independent artists. The larger the perceived market, the more likely (in most cases) that the artist will choose a standard form for their art, and this on one hand may exclude people with an impairment, but may allow those same people to use standardized tools to negotiate around that impairment. That is to say, standardized tools in theory open themselves to standardized methods of augmented accessibility, but non-standard tools can more easily be bent to create exceptional opportunities for accessibility.

The artist is also perhaps uniquely skilled in and comfortable with 'subjective' translation,.

Questionnaire : Projet ELi

Questionnaire : Projet ELI

Grille d'évaluation - Projet ELI

	1ère Session		2ème Session		3ème Session		4ème Session		5ème Session	
	Saliou Audite Saint-O	Eric Audite Saint-O	Maïmouna Audite Saint-O	Karim Audite Saint-O	Amir Audite Saint-O	David Audite H&J	Eric Audite H&J	William Audite H&J	David Audite H&J	William Audite H&J
Projet Ecriture Lumineuse Inactive										
Prénom :	Saliou	Eric	Maïmouna	Karim	Amir	David	Eric	William	David	William
Po : profession :	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite	Audite
Age :	?	?	?	?	?	?	?	?	?	?
Lieu d'intervention :	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O	Saint-O
Dispositif :										
- Appréhension du dispositif	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne
- Compréhension de l'espace	Oui	Modéré	Oui	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne
- Compréhension du dispositif	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Regard sur l'effet généré	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- dans l'espace	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- sur le dispositif	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Regard sur lumière/effets (enchaînement des données)	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne	Bonne
- Rapidité des mouvements en cheminé	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Type de mouvement	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Spécificité	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Quelle distance du dispositif :										
- près de la webcam	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- au milieu de la scène	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- devant la scène	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Dans le champ volontairement	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Dans le hors champ involontairement	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Dans le hors champ volontairement	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- au centre du dispositif	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- au bord	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Corps :										
- Compréhension du corps en mouvement	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Interruption de son action	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- regard sur la source lumineuse	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- regard sur son corps (accepte ou pas...)	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- saisir des mouvements lumineux avec lumière	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- saisir des corps particuliers (épaules, mains, bassin...)	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- préhension	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- quel type	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- ombre	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- son	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- voix	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- cris	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- rires	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- pleurs	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Publics :										
- Compréhension de la consigne	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Explication de la consigne	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Production :										
- Effet généré :										
- Dessins	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Écriture (gros/moyen etc...)	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Tempérage	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Besoin sollicitation ou pas ?	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Besoin sollicitation dans la précision	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Appréhension des tracés lumineux	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Avatars : Avatars (Wendy D'Avila schema)										
- High :										
- excited	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- happy	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- afraid	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- surprise	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- nervous	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Low :										
- relaxed	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- sleepy	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- calm	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- sad	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- tired	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- depressed	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Motivations :										
- Interaction en cascade	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Besoin d'interactions	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Besoin de la scène	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Besoin de l'interaction	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- Un module	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
Regard sur les autres :										
- attendre	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- observer	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui
- se préoccuper	Oui	Modéré	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

Questionnaire : Projet MURMURES

<p><u>Origin :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - What is your name ? / What does that mean ? - Where do you live now?/ Have you always lived in this area (if not: where else?) - How old are you ? - Can you tell me what is your cultural origin, ethnic group and religion ? <p><u>Course :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - When did you understand that you liked boys? / In what circumstances? / How old were you ? - Have you ever been in love - Have you ever been in a relationship, if yes what is the longest relationship? <p><u>Entourage :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Does your family and entourage have doubts about your sexual orientation? - Are the people around you (friend or family) aware: - How did they find out? / How did they react? - How did you feel before talking to them? and now ? <p><u>Meeting places :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - How do you meet men? - Are there places to meet gay people? / Which kind of places? <p>Question dating applications:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Are dating applications changing the way to meet people? - How do you feel about using dating applications ? - Do you feel a certain kind of freedom to meet people that way ? - Do you feel safer using application? - Has there ever been a time that you feel in danger in using application? Can you speak about that time ? 	<ul style="list-style-type: none"> - Have you ever met people with whom you have had a serious relationship from applications? - When you plan to see the men in person, where would you usually go ? - In a place close or far from home? Why? - In places close to where you are at the time of your internet connection on the app ? <p><u>Social Violence / State :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Do you know the laws in your country regarding the act of homosexuality ? - What are you risking to have a homosexual relationship? - What types of punishment are given by the law? And what applies most frequently? - In the history of your country do you know which political period was the most aggressive towards the homosexual community? <p><u>Abuse and physical assault :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Have you ever had problems because of your sexual orientation? - Have you ever been physically attacked because of your orientation? If yes, how did it happened? <p><u>Exterior :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - What do you think about gay rights in other country / Which country seems more tolerant? Or worst for you? - Have you ever thought to leave your home country? / If this is the case, which would push you to leave ? In which country did you feel most comfortable ? - For you personally, what is the hardest part about being gay in your country ? - How do you see the future of gay rights in your country?/ Is there anything you would like to add ?
---	--

Glossaire

Agentivité

La capacité des individus à être des agents actifs de leur propre vie, c'est-à-dire à exercer un contrôle et une régulation de leurs actes.

Anthropotechnologie

ou anthropologie des techniques

Science des rapports entre l'homme et la technologie, spécialement dans les pays en voie de développement où le décalage est brutal.

Autisme

Trouble du développement neurologique caractérisé par une altération des interactions sociales (repli pathologique sur soi), de la communication (langage) et du comportement. Plus généralement nommé Trouble du Spectre Autistique se sont des TED (Trouble envahissant du développement). Difficultés dans l'apprentissage social et communicationnelle.

Capacitation

En sociologie, ce terme signifie : la prise en charge de l'individu par lui-même, de sa destinée économique, professionnelle, familiale et sociale, ou processus qui la permet. Il est une traduction du mot anglais « *empowerment* », cette autonomisation qui octroi davantage de pouvoir à des individus ou à des groupes pour agir sur les conditions sociales, économiques, politiques ou écologiques auxquelles ils sont confrontés.

Communauté

État, caractère de ce qui est commun à plusieurs personnes.

Le terme de communauté aux USA prend un sens spécifique : celui-ci recouvre une notion plus militante, celle de se battre pour des droits commun qu'une communauté (miorisé) sur une communauté (majoritaire n'aurait pas encore. (ex : la lutte des afro-américain·e·s pour les droits civiques, des personnes LGBTQI+ notamment lors de la pandémie du sida – au travers d'ActUp, etc.).

Dispositif

Manière dont sont disposées, en vue d'un but précis, les pièces d'un appareil, les parties d'une machine, mécanisme, appareil. « tout ce qui a, d'une manière ou 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

Emancipation

Action de (se) libérer, de (s')affranchir d'un état de dépendance ; état qui en résulte.

Action de se libérer, de se dégager d'une dépendance morale, des préjugés de son époque, etc.

- Isabelle Alfonsi : la notion d'émancipation
- Simon Susen, « Emancipation », 2015

Empêchement

Ce qui s'oppose à la réalisation de quelque chose, ce qui fait obstacle à quelque chose, ce qui entrave un projet. L'empêchement peut-être physique ou moral. C'est un

obstacle à la réalisation d'un projet, à une présence.

En langue anglaise : l'empêchement est entre l'*impairment* (déficience) et l'*impediment* (obstacle).

Freak

On appelle « freaks » des personnes qui étaient engagés pour performer leurs particularités physiques dans des foires ou des zoos humains, dans les « *freak shows* » popularisés aux États-Unis à la fin du XIXe siècle.

• Renate Lorenz montre la potentialité positive du *freak*.

Geste

Mouvement extérieur du corps (ou de l'une de ses parties), perçu comme exprimant une manière d'être ou de faire (de quelqu'un).

- William Forsythe : Geste dansé
- Louis Bec : Geste déficient
- Yves Citton : Geste d'humanité
- Judith Butler : Geste Performatif

Hétérotopie

Terme défini par Michel Foucault lors d'une conférence au Cercle d'études architecturales donnée en 1967.

L'hétérotopie génère des différences de comportements, des écarts à la norme ou la fabrique de nouvelles normes, un accès à des nouvelles libertés ou le respect de nouvelles règles ou contraintes. Les hétérotopies comme une localisation physique de l'utopie.

Homosexualité

Comportement sexuel caractérisé par l'attirance, exclusive ou occasionnelle, d'un individu pour un individu du même sexe.

1968 : la France, adopte la classification de l'OMS classant l'homosexualité dans les

maladies mentales au même titre que la dépression et la schizophrénie.

1987 : l'homosexualité est caractérisé comme « trouble sexuel ego-dystonique »

17 Mai 1990 : Retrait du DMC de l'homosexualité comme maladie mentale

Individuation

Distinction d'un individu des autres de la même espèce ou du groupe, de la société dont il fait partie ; fait d'exister en tant qu'individu.

PSYCHANAL. Processus de prise de conscience de l'individualité profonde, décrit par Jung.

Tel qu'il est utilisé par Jung, le terme [individuation] semble couvrir deux notions : la prise de conscience qu'on est distinct et différent des autres, et l'idée qu'on est soi-même une personne entière, indivisible, selon Jung, l'individuation est une des tâches de la maturité (Rycr.1972)

- Vincent Descombes, « Individuation et individualisation », 2003

Intersectionnalité

De l'anglais : intersectionality

Concept universitaire développé par la chercheuse états-unienne Kimberlé Crenshaw. Ce concept permet d'appréhender l'expérience de certaine personne qui par leurs appartenances multiples à différent groupe minorisé se retrouve à l'intersection des oppressions.

une notion employée en sociologie et en réflexion politique, qui désigne la situation de personnes subissant simultanément plusieurs formes de stratification, domination ou de discrimination dans une société.

LGBTQI+

L'acronyme est un terme générique qui désigne les lesbiennes, les Gays, les Bisexuel·le·s et les Transidentitaires (Transgenre et/ou Transexuel·le·s), Queer et Intersexes. Les « LGBT » ou « LGBTQI » peuvent désigner des personnes mais également des organisations, correspondre à des champs d'études universitaires, des mouvements politiques, ou encore des subcultures ayant pour point commun de renvoyer à une « communauté de valeurs ».

· LGBTQIA+

· TPG : Trans, Pédé, Gouine

Ludicité / Jouabilité

Souvent utilisé sous le terme anglophone de « gaming », la jouabilité est l'ensemble des possibilités interactives offertes par un jeu vidéo (convivialité, maniabilité, fluidité, etc.). Dans le contexte de cette recherche nous pouvons étendre cette notion de jouabilité à l'ensemble des interfaces interactives.

Minorisé

Les mobilisations qui retiendront ici notre attention seront celles portées par des « minorités ethniques », des « minorisés ethniques » ou encore des « groupes racisés » – c'est-dire les groupes d'individus minorisés en raison de leur origine ou de la couleur de leur peau.

Louis Wirth donne une définition sociologique d'une minorité qui met l'accent non pas sur un critère numérique, mais sur l'expérience de la discrimination comme dénominateur commun d'un groupe social.

Une minorité est :

un groupe de personnes qui, en raison de leurs caractéristiques physiques ou culturelles, sont distinguées des autres dans la société dans laquelle elles vivent, par un traitement différentiel et inégal, et qui par

conséquent se considèrent comme objets d'une discrimination collective (Wirth, 1945, p. 347).

Pour Didier et Éric Fassin, « la minorité, [à la différence de la communauté, n'implique pas nécessairement l'appartenance à un groupe et l'identité d'une culture] elle requiert en revanche l'expérience partagée de la discrimination » (2006, p. 251). Le concept de « *minorisé* » permet de rendre compte de cette position dominée dans la société.

Mobilité / prothèse

Mouvement extérieur du corps (ou de l'une de ses parties), perçu comme exprimant une manière d'être ou de faire (de quelqu'un).

Profaner

Porter atteinte à une chose, ou plus rarement à une personne revêtue d'un caractère sacré, par un acte d'irrévérence ou un acte impie. Dépouiller quelque chose de son caractère sacré; le rendre à un usage profane. Dégrader, avilir quelque chose, ou plus rarement quelqu'un en manquant au respect qui lui est dû, en le traitant de manière indigne.

- G. Agamben : la profanation du dispositif
Il en sera de même pour l'ensemble des techniques de domination et de surveillance.

Queer

Une insulte réappropriée par les personnes discriminées en raison de leurs apparences et leurs habitudes sexuelles qualifiées de « déviantes » par rapport à une norme.

Théorie queer: cherche à échapper aux identité normative ; Qui sont des identités fixes et porteuse d'une normativité coercitive, et qui tend à exclure à leurs tours d'autre minorité et d'autre identité. Ce terme a été adopté dans des pratiques

d'autodesignation pour déjouer les pratiques de l'identités et de la normativité et mettre en avant des formes de désidentification, de dénormalisation.

Racisé

L'emploi du terme permet de mettre l'accent sur la construction sociale et historique de la notion de race. La notion de race a été inventée pour servir un système de domination d'un groupe humain (blanc) sur d'autres (non-blancs).

Somato-politique

Définis par P. B. Preciado : les corps somato-politique nomment une révolte des corps vivants, qui ne veulent plus que leur puissance de vie soit exploitée par le dispositif nécropolitique capitalisto-patriarcal.

Techno-esthétique

Concept développé par Gilbert Simondon, dans « Réflexions sur la techno-esthétique », 1982.

Ce concept suppose que technique et esthétique soient des modes de pensée et de pratique sans communication et nécessitant une « interface » pour résoudre un problème défini dans l'ordre de la

connaissance.

Validisme

Le validisme est une forme de discrimination, de préjugé ou de traitement défavorable contre les personnes vivant un handicap. Les personnes non conformes à cette norme doivent, ou tenter de s'y conformer, ou se trouver en une situation inférieure, moralement et matériellement, aux personnes valides. Dans ce système de valeurs et de pouvoir, le handicap est ainsi perçu comme une erreur, un manque ou un échec.

Ce système de classification, qui discrimine l'individu par sa capacité à, reste hégémonique dans le système d'organisation de nos sociétés contemporaine.

Vulnérabilité

Le latin *vulnus* désigne aussi bien la plaie que la cause de la blessure : l'altération et la cause de ce qui altère

La vulnérabilité renvoie ici à des corps qui subissent de manière systémique des oppressions issu de la stigmatisation que renvoie leur corps : queer, invalide, racisé.

Bibliographie

OUVRAGES / ARTICLES :

AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Rivages, 2007

AGAMBEN Giorgio, *La communauté qui vient*, Seuil, 1990

AGAMBEN Giorgio, *Moyens sans fins, Notes sur le politique*, Rivages, 1995

ALFONSI Isabelle, *Pour une esthétique de l'émancipation*, B42, 2019

AMATO Etienne, *Les avatars jouables des mondes numériques*, Lavoisier, 2013

AUTISME FRANCE, *divers rapports de l'ONU sur le non-respect des droits des personnes autistes en France*, 2014-2019

Disponible sur : < autisme-france.fr/577_p_46492/onu.html >

AMNESTY INTERNATIONAL, *Rapport sur les victimes homosexuels tchéchènes*, 2019

Disponible sur : < amnesty.org/en/latest/news/2019/04/russia-two-years-after-chechnyas-gay-purge-victims-still-seek-justice-as-lgbti-defender-receives-death-threats/ >

BALPE Jean-Pierre, *Hyperdocuments, hypertextes, Hypermédiat*, Eyrolles, 1990

BART François, *Avant propos, Les Interfaces, ruptures, transitions et mutations*, PUB, 2008

BARTHES Roland, *En sortant du cinéma*, Revue Communications, 1975

BATAILLE Georges, *L'Expérience intérieure*, Gallimard, 1988

BEC Louis, « Postface : Les gestes », in Vilém Flusser *Les gestes*, Al Dante, 1999

BEC Louis et Bec Virginie, « Art, Technologies et (in)Capacités », in *Conférence Mobile / Immobilisé*, Montréal, 2007

Disponible sur : < vbn.aau.dk/ws/portalfiles/portal/241443675/mobile_immobilized.pdf >

BELISNE Claire et LINARD Monique, « Quelles nouvelles compétences des acteurs de la formation dans le contexte des TIC ? », in *Revue Education Permanente*, n°127, 1996

BELLOUR Raymond, *La querelle des dispositifs*, POL, 2012

BELLOUR Raymond et Boissier Jean-Louis, *"Moments de Jean-Jacques Rousseau"*, Gallimard, Paris, 2000
Disponible sur : < ciren.org/ciren/productions/moments/boissier.html >

BEN-DAVID Anat, « La Palestine et ses frontières virtuelles 2.0. Du « non-lieu » à l'espace généré par les utilisateurs », in *Réseaux*, 2010

BERTHOZ Alain, *Le sens du mouvement*, Odile Jacob, 1997

BERTHOZ Alain et PETIT Jean-Luc, *Phénoménologie et physiologie de l'action*, Odile Jacob, 2006

BIANCHINI Samuel et FOURMENTRAUX Jean-Paul, *Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre*, Sociétés, 2007

BOISSIER Jean-Louis, « Les arts interactifs s'exposent-ils ? », in *Colloque ICHIM : Digital Culture & Heritage Patrimoine & Culture Numérique*, BNF, Actes publiés avec le

soutien de la Mission de la Recherche et de la Technologie du Ministère de la Culture et de la Communication, 2005

Disponible sur : <

<http://www.archimuse.com/publishing/ichim05/Boissier.pdf> >

BOISSIER Jean-Louis, « L'image-relation », in *Future Cinema*, catalogue d'exposition, ZKM, 2002

BOURRIAUD Nicolas, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du Réel, 2001

BUREAUD Annick, « Qu'est-ce que l'interactivité ? », in *Les basiques Leonardo / Olats*, 2004

Disponible sur : <

<https://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiques.php> >

BUTLER Judith, *Défaire le genre*, Editions Amsterdam, 2004

BRYAN-WILSON Julia, **CORNELL Lauren**, **KHOLEIF Omar**, *Trevor Paglen*, Phaidon, 2018

CAPPELLETTO Chiara, « Bill Viola ou l'image sans représentation », in *Images Re-vues*, 2011

CHAPMAN Owen et SAWCHUK Kim, « Research-Creation : Intervention, Analysis and "Family" », in *Canadian Journal of Communications*, vol. 37, n°1, 2012

CHAUNCEY Georges, « Privacy could only be had in public: Gay uses of the streets », in *J. Sanders (dir.), Stud : Architectures of Masculinity*, Princeton, Princeton Architectural Press, 1996

CITTON Yves, *Post scriptum sur les sociétés de recherche-crédation*, Presses du réel, 2018

CITTON Yves, *Gestes d'humanités. Anthropologie sauvage de nos expériences esthétiques*, Armand Colin, 2012

COUCHOT Edmond et HILLAIRE Norbert, *L'art Numérique : Comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, 2003

COUCHOT Edmond, « Art Numérique » Disponible sur : < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/art-numerique/> >

COUCHOT Edmond, « Tout un peuple dans un monde miroir », in *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses Université du Québec, 2013

COURCHESNE Luc, *itw dans Emission Découverte*, Radio-Canada, 6 décembre 2009

Disponible sur : <

<https://www.youtube.com/watch?v=-K0V5aJ6h-Y> >

CRENSHAW Kimberlé Williams, « Intersectionality : Mapping the Movements of a Theory », Cambridge University Press, 2014

D'ANDREA Wendy, « The physical reality of the bodily experience : Physiological assessment of body awareness and emotion », in *Communication to the conference Eyebeam Computational Fashion: Wearing Technology*, NYC, 2015

DALLET Jean-Marie, « *Les figures de l'interactivité* », in B. Guelton (dir) *Dispositifs artistiques et interactions situées*, PUR, 2016

DALLET Jean-Marie, « Pour une perspective interactive », sous la direction de Claude Amey et Jean-Paul Olive, in *Fragment, montage-démontage, collage-décollage, la défection de l'œuvre ?*, Collection arts 8, l'Harmattan, 2004

DARWIN Charles (1859), *De l'origine des espèces*, Flammarion, 2008

DEFRANCISCO Victoria, *Gender in Communication*, in SAGE Publication, 2014

- DE LA PORTE Xavier**, « Ben-David Anat : L'existence compliquée de la Palestine sur Internet », in *France Culture*, 2014
 Disponible sur : < franceculture.fr/emissions/ce-qui-nous-arrive-sur-la-toile/l'existence-compliquée-de-la-palestine-sur-internet >
- DE KERCKHOVE Derrick**, *Psychotechnologies : interfaces of language, media and mind*, *Società italiana di Psichotecnologie e Clinica dei Nuovi Media*,
 Disponible sur : < <http://www.spitech.it/psychotec.html> > (consulté en sept 2017)
- DELEUZE Gilles**, « Ecrivain non : un nouveau cartographe » (M. Foucault), in *Critique* n° 343, décembre 1975
- DELEUZE Gilles**, *Deux régimes de Fous, Textes et entretiens 1975-1995*, Minuit, 2003
- DELEUZE Gilles et GUATTARI Félix**, *Capitalisme et Schizophrénie 2, Mille Plateaux*, Minuit, 1980
- DELEUZE Gilles**, *Francis Bacon/Logique de la sensation*, Seuil, 2002
- DELIGNY Fernand**, *Cartes et lignes d'Erre, L'Arachnéen*, 2013
- DEWEY John** (1934), *L'art comme expérience*, Gallimard, 2010
- DEWEY John** (1925), *Expérience et nature*, Gallimard, 2013
- DIDI-HUBERMAN Georges**, *La survivance des lucioles*, Minuit, 2009
- DIDI-HUBERMAN Georges**, *Invention de l'hystérie. Charcot et l'Iconographie photographique de la Salpêtrière*, Macula, 1982
- DILS Ann**, « The ghost in the Machine : Merce Cunningham and Bill T. Jones », in *Performing Arts journal*, vol.24, n°1, 2002
- DIMINESCU Dana**, « Présentation : Les migrants connectés T.I.C, Mobilités et migrations », in *Revue Réseaux*, La Découverte, 2010
- DOMINGUES Diana**, « Au-delà des interfaces », in *Interfaces et Sensorialité*, PUQ, 2003
- DUGUET Anne-Marie**, « Dispositif », in *Revue Communications* n°48, Seuil, 1988
- DUGUET Anne-Marie**, « Rémanences, réminiscences », in *Catalogue Nostos II de Thierry Kuntzel*, MNAM, 16 nov.-24 déc.1984, Centre Pompidou, 1984
- DUGUET Anne-Marie**, « Jeffrey Shaw : From Expanded Cinema to Virtual Reality », in *Artifice 4 langages en perspective*, 1996
 Disponible sur : < ciren.org/artifice/artifices_4/duguet.html >
- DUGUET Anne-Marie**, *Déjouer l'image, Créations électronique et numériques*, Jacqueline Chambon, 2002
- ERIBON Didier**, *Une morale du minoritaire*, Flammarion, 2015
- FLUSSER Vilèm**, *Les Gestes. PostFace de Louis Bec*, Al Dante, 2014
- FORSYTHE William**, *Synchronous Objects Media Release*, Department of Dance, Ohio State University, 2009
 Disponible sur : < synchronousobjects.osu.edu/media/inside.php?p=somedia >
- FOUCAULT Michel**, « De l'amitié comme mode de vie », (Entretien avec R. de Ceccaty, J. Danet et J. Le Bitoux), in *Gai Pied*, n° 25, 1981
- FOUCAULT Michel**, *Surveiller et Punir*, Gallimard, 1975

- FOUCAULT Michel**, « Les Anormaux », in *Cours du 15 Janvier 1975 Collège de France*
- FOUCAULT Michel**, chapitre « *l'hypothèse répressive* », *La volonté de savoir*, Gallimard, 1976
- FOUCAULT Michel**, *Sécurité, Territoire, Population : cours au Collège de France*, Seuil, 2004
- FOUCAULT Michel**, *Histoire de la sexualité*, Tome I, Gallimard, 1976
- FOX Tiffany**, « *Using Mobile Phone Technology to Transcend Borders* », in *Dimensions*, 2009
 Disponible sur : < calit2.net/newsroom/article.php?id=1546 >
- GONTIER Samuel**, « Pénétrez dans les coulisses de "Prison Valley" », in *Télérama*, avril 2010
 Disponible sur : < telerama.fr/television/penetrez-dans-les-coulisses-de-prison-valley,54957.php >
- GRANDIN Temple**, *An inside view of autism*, 1992
 Disponible sur : < autism.org/temple-grandin-inside-asd/ >
- GRANDIN Temple**, *Ma vie d'autiste*, Odile Jacob, 1994
- GRANDIN Temple**, *Penser en images, et autres témoignages sur l'autisme*, Odile Jacob, 1997
- GUELTON Bernard**, (Dir.) *Médias situés et mobilités partagées*, Hermann, 2020
- GUELTON Bernard**, (Dir.) *Dispositifs artistiques et interactions situées*, Presses Universitaires de Rennes, 2016
- GUELTON Bernard**, (Dir.) *Digital Interfaces in Situation of Mobility, Cognitive, Artistic & Game Devices*, Common Ground Research Networks, Edition Chicago, 2017
- GUELTON Bernard**, « Représentations de soi et immersions dans les réalités alternées. Dispositifs ludiques et fictionnels », in *Revue Interfaces Numériques*, N°2, 2012
- GUELTON Bernard**, « Le spectateur en situation d'interaction, un Spectateur scindé et en latence », in *Dispositifs artistiques et interactions situées*, PUR, 2016
- HARBISSON Neil**, *Cyborg Foundation*, 2010
- HARAWAY Donna**, *A Cyborg Manifesto*, 1985
- HEGEL Georg Wilhelm Friedrich**, *Encyclopédie des sciences philosophiques en abrégé*, Gallimard, 1970
- HERN Alex**, « Fitness tracking app Strava gives away location of secret US army bases », in *The Guardian*, 2018
 Disponible sur : < theguardian.com/world/2018/jan/28/fitness-tracking-app-gives-away-location-of-secret-us-army-bases >
- HOGHE Raimund**, « Les handicaps physiques choquent plus que la violence sur scène: un plaidoyer pour l'imperfection », in - *Zeitschrift für Kultur* 765, n° 3/2006, *supplément STEPS festival*
- HOTTOIS Gilbert**, « Technoscience et technoesthétique chez Gilbert Simondon », in *P. Chabot, Simondon*, Paris, 2002
- HUMAN RIGHTS WATCH**, « Human Rights Watch Country Profiles: Sexual Orientation and Gender Identity », *World Report 2018*
 Disponible sur : < hrw.org/video-photos/interactive/2018/04/16/sexual-orientation-gender-identity-country-profiles >
- HUYGHE Pierre-Damien**, *Contre-temps. De la recherche et de ses enjeux*. Arts, architecture, design, Paris, B42, 2017

- JANKELEVITCH Vladimir**, *Le Je-ne-sais-quoi et le Presque-rien*, Seuil, 1980
- JULIA Jean-Thierry**, « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », in *Documentaliste-Sciences de l'Information*, 2003
- JUIGNET Patrick**, *Psychisme*, PUG, 2011
- KHAN Azmat**, « Uncounted Civilian Casualties Iraq Airstrikes », in *The New York Times*, 2017
Disponible sur : < [nytimes.com/interactive/2017/11/16/magazine/uncounted-civilian-casualties-iraq-airstrikes.html](https://www.nytimes.com/interactive/2017/11/16/magazine/uncounted-civilian-casualties-iraq-airstrikes.html) >
- KRUGER Myron**, *Responsive Environments*, The University of Wisconsin Madison, 1977
- LABRUYERE Nelly**, Predicting ensuing actions in children and adolescents with autism spectrum disorders, 2009
Disponible sur : < autisme42.org/autisme_files/file/labruyere_n%5B1%5D.pdf >
- LACAN Jacques**, « Le stade du miroir comme formateur de la fonction du Je », in *Conférence du XVI^e Congrès International de Psychanalyse*, Zürich, 1949
- LAGEIRA Jacinto**, « Present Continuous Past(s) – Dan Graham », in *Collection Nouveaux médias – Installations*, Centre Pompidou, 2007
- LANGERON Jean-Paul, BOUQUET Simone**, « INTERFACES »
Disponible sur : < <http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/interfaces/> >
- LANGLOY Danièle**, *L'Autisme, la France et le Conseil de l'Europe : la France n'est pas aux normes européennes*, 2004
Disponible sur : < autisme-france.fr/offres/doc_inline_src/577/Autisme%2Bdoc%2Bfrance%2Bet%2Bconseil%2Bde%2BI5C27europe%2B28329.pdf >
- LATOUR Bruno**, *Postface : Atlas de l'Anthropocène*, Les Presses de Sciences Po, 2019
- LEGRAND Dorothee**, « The bodily self : the sensori-motor roots of pre-reflexive self consciousness », in *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, n°5, 2006
- LES NOUVEAUX COMMANDITAIRES**, *Le protocole*, 2008
Disponible sur : < nouveauxcommanditaires.eu/fr/44/le-protocole >
- LORENZ Renate**, *Art Queer – une théorie freak*, B42, 2018
- LUIRA Alexandre**, *Une prodigieuse mémoire*, Delachaux et Niestlé, 1970
- LYOTARD Jean-François**, *Des dispositifs pulsionnels*, Galilée, 1994
- MANOVICH Lev**, *The language of new media*, MIT Press, 2001
- MANUEL Antonio**, *I want to act, not represent*, Hardcover, 2012
- MANZINI Ezio**, *Artefacts : Vers une nouvelle écologie de l'environnement artificiel*, Centre Georges Pompidou, 1991
- MARTEL Richard**, *Art-Action*, Les Presses du réel, 2005
- MCLUHAN Marshall**, *Pour comprendre les médias*, Hurtubise, 1964
- MEIGH-ADREWS Chris**, *A History of Video Art*, Bloomsbury, 2014
- MENICACCI Armando, QUINZ Emanuele**, « Conversation avec Hubert Godard », in *Revue Quant à la danse*, 2005

- MERLEAU PONTY Maurice**, *L'œil et l'esprit*, Gallimard – Collection Folio essais, 1964
- NANCY Jean-Luc**, *L'« il y a » du rapport sexuel*, Galilée, 2001
- NANCY Jean-Luc**, « Jean-Luc Nancy, penseur du corps, des sens et des arts », in *Télérama*, publié le 14 juillet 2012 in *Télérama*, 2012
- NANCY Jean-Luc**, *L'Intrus*, Galilée, 2010
- NEGRI Antonio**, « Maquiavelo y Althusser », in *Louis Althusser, Maquiavelo y nosotros*, Madrid, Akal, 2004
- O'LEARLY Amy**, « Children Lost in War Zones and Disasters Find Their Families With an App », in *The New York Times*, 2019
Disponible sur : < bits.blogs.nytimes.com/2013/08/19/children-lost-in-war-zones-and-disasters-find-their-families-with-an-app/ > (consulté Juillet 2019)
- O'ROURKE Karen**, *Artist as cartographers*, MIT PRESS, 2013
- PAGLEN Trevor**, « Invisible Images of Surveillance », in *conférence World Economic Forum*, 2018
- PAGLEN Trevor**, « How computer see the world », in *Vice & HBO*, 2017
- PAGEN Trevor**, *Blank Spots on the Map: The Dark Geography of the Pentagon's Secret World*, Dutton, 2010
- PARAGAS Fernando**, « Les réseaux interpersonnels transnationaux des travailleurs migrants philippins. Une communication en hélice », in *Réseaux, Volume 28, Les migrants connectés T.I.C, Mobilités et migrations*, 2010
- PASOLINI Pier Paoli**, « Gettiamo ill corpo nella lotta », *Tempo*, 20 décembre 1969
- PAYTON Matt**, « Egyptian police 'are using Grindr to find and arrest LGBT people' », in *Independent*, 2016
Disponible sur : < independent.co.uk/news/world/africa/egyptian-police-grindr-dating-app-arrest-lgbt-gay-anti-gay-lesbian-homophobia-a7211881.html > (consulté juillet 2019)
- PENNINGTON Lise**, « Face to face », in *ARoS Aarhus Kunstmuseum: Face to Face exhibition catalogue*, 2012
- PEREC Georges**, *Espèces d'espaces*, Galilée, 2000
- PITTOZZI Enrico**, *Personnage virtuel et corps performatif*, Presses Universités du Québec, 2013
- PLUCHART François**, « Entretien avec Michel Journiac », in *ArTitudes International no. 8/9*, 1972
- POISSANT Louise**, *Esthétique des arts médiatiques*, Interfaces et sensorialité, PUQ, 2003
- PRECIADO Beatriz**, *Cartographies queer – 2008*, dans l'ouvrage collectif *Géo-esthétique*, B42, 2014
- PRECIADO Beatriz**, « Multitudes queer. Notes pour une politique des "anormaux" », in *Multitudes*, 2003
- PROULX Serge**, « Usages des technologies d'information et de communication : reconsidérer le champ d'étude ? », in *XII congrès national des sciences de l'information et de la communication*, 2001
- PREVIEUX Julien**, *Statactivisme : « Esthétiques des statistiques, à propos de quelques ateliers artistiques statactivistes »*, Zones, 2014
- RACE Kane**, « Les technologies de drague en ligne dans la vie gay », in *Revue poli 9*, 2014

RANCIERE Jacques, *Le maître ignorant*, Fayard, 1987

REBOUL Anne, « Interactions situées, dispositifs cognitifs et jeu en réalités alternées – Une approche spatiale et cognitive des pratiques artistiques, notamment contemporaines », in *Dispositifs artistique et interactions situées*, Presses Universitaires Rennes, 2016

RENAUD Alain, « L'interface informationnelle ou le sensible au sens de l'intelligible », in *Esthétique des arts médiatiques, Interfaces et sensorialité*, Edition Presses de l'Université du Québec, 2003

RIVIERE Anne Carole, « La drague gay sur l'application mobile Grindr. Déterritorialisation des lieux de rencontres et privatisation des pratiques sexuelles », in *Réseaux* 2015

ROKEBY David, « The construction of experience : Interface as content », in *Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology*, Addison-Wesley Publishing Company, 1998

ROKEBY David, « Construire l'expérience : l'interface comme contenu », in *Esthétique des arts médiatiques, interfaces et sensorialité*, Presses de l'Université du Québec, 2003

SARTRE Jean-Paul, *L'Existentialisme est un humanisme*, Gallimard, 1946

SARTRE Jean-Paul, *Saint Genet, comédien et martyr*, Gallimard, 1952

SCHEIER Mindy, « How adaptive clothing empowers people with disabilities », in *conférence TED*

Disponible sur :

ted.com/talks/mindy_scheier_how_adaptive_clothing_empowers_people_with_disabilities/up-next >

[ties/up-next](http://ted.com/talks/mindy_scheier_how_adaptive_clothing_empowers_people_with_disabilities/up-next) >

SIMONDON Gilbert, « Sur la techno-esthétique », in *Sur la technique (1953-1983)*, PUF, 2014

SNIBBE Scott et RAFFLE Hayes, « Social Immersive Media: Pursuing best practices for multi-user interactive camera/projector exhibits », in *Proceedings of Association of Computer Machinery Computer-Human Interface*, 2009

Disponible sur : <

static1.squarespace.com/static/54617fbbe4b0e09964383d07/t/5a0a13e94192029150c19cae/1510609899481/Social+Immersive+Media-Snibbe-CHI09.pdf>

SNOW Michael, *Des écrits 1958-2003*, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts, 2006

SPAGNUOLO Natalie, « The left behind of the left behind », in *Revue Funambulist n°19* « *The space of ableism* », 2018

TARKOVSKY Andrei, *Le temps scellé*, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma, 2004

TARRIUS Alain, « Entre sédentarité et nomadisme. Le savoir communiquer des migrants », in *Réseaux*, n° 65, 1994

THEVENIN Patrick, « Interview de Joël Simkhai (créateur Grindr) », in *Revue Miroir/ Miroirs N°1*, Des ailes sur un tracteur, 2014

TREVIRANUS Jutta, « Successful Use Case and Learning Points », in *Forum on Disability and Development: Disability Inclusion and Accessible Urban Development*, Département of economic and social affairs United Nations, 2012

Disponible sur : <

un.org/disabilities/documents/egm2012/JuttaTreviranus.pdf >

TREVIRANUS Jutta, MACMILLAN Hugh, DE KERCKHOVE Derrick, ROKEBY David, « Artists Who Develop Virtual Reality Technologies and Persons with Disabilities », in *Virtual Reality Conference, California State University*, 1993

Disponible sur : < csun.edu/~hfdss006/conf/1993/proceedings/ART1~1.htm >

TRUFFY Vincent, *Prison Valley: le webdocumentaire à l'école de la route*, publié sur internet avril 2010

Disponible sur : < blogs.mediapart.fr/vincent-truffy/blog/130410/prison-valley-le-webdocumentaire-lecole-de-la-route > (consulté en avril 2018)

VARELA Francisco, THOMPSON Evan, ROSCH Eleanor, *L'inscription corporelle de l'esprit*, Seuil, 1993

VAIDYANATHAN Vaishnavi, « Grindr Banned In Lebanon: List Of Countries That Prohibit Gay Dating App », in *International Business Times*, 2019

Disponible sur : < ibtimes.com/grindr-banned-lebanon-list-countries-prohibit-gay-dating-app-2754668 >

VIOLA Bill, *interview with Jorge Zutter*, *Bill Viola : Unseen images*, Maria Luise Syring, 1994

VIRILIO Paul, *L'Inertie polaire : essai sur le contrôle d'environnement*, Christian Bourgois, 1990

VIRILIO Paul, *La Machine de Vision*, Galilée, 1988

WHITAKER Brian, « No homosexuality here », in *The Guardian*, 2007

Disponible sur : < theguardian.com/commentisfree/2007/sep/25/nohomosexualityhere >

WILSON Stephen, *Art + Science*, Thames & Hudson, 2010

WITTIG Monique, *La pensée straight*, Baland, 2001

WITTY Patrick, « See How Smartphones Have Become a Lifeline for Refugees », in *Time*, 2015

Disponible sur : < time.com/4062120/see-how-smartphones-have-become-a-lifeline-for-refugees >

ZASK Joëlle, *Introduction à John Dewey*, La Découverte, 2015

ŒUVRES

ABAD Antoni, *Blind Wiki*, 2015

< blind.wiki >

ASSMAN Nicky, *Liquid Solid*, 2011

AUDISSERTGUES Thomas, *1000 Vues de ma fenêtre*, 2010

AUDISSERTGUES Thomas, *Rue Blanche, Réinterprétation d'une prise de vue sur un marché de Jérusalem*, 2008

AUDISSERTGUES Thomas, *Projet ELI*

BEGLEY Josh, *Prison Map*, 2012

< prisonmap.com >

BEGLEY Josh, *Drone Strikes – Dronestream*, 2002-2013

BIANCHINI Samuel, *Niform*, 2007

BIHANIC David, *Deadly crossings to Europe*, 2000-2016

< davidbihanic.com/refugees >

BIGGS Simon, *Metropolis*, 2005

CAMPUS Peter, *Three Transitions*, 1973

CAMPUS Peter, *Interface*, 1972

CASSINELLI Alvaro, *Khronos Projector*, 2006

CRITICAL ART ENSEMBLE, *Transborder Immigrant*, 2009

COURCHESNE Luc, *Le Panoscope*, 2006

DUFRESNE David et BRAULT Philippe, *Prison Valley*, 2010

FORSYTHE William, *Gestes Choréographiques*, 2009

FOURNIER Thierry, *Ecotone*, 2015

FUJIHATA Masaki, *Fields Works*, 2002-2010
< field-works.net >

GAZA/SDEROT, *la vie malgré tout*, Arte, 2008
< gaza-sderot.arte.tv/fr >

GERSHAD, *application géolocalisée*, 2015

GONZALEZ Monica, *Geografia del Dolor*, 2006

GRAFFITI RESEARCH LAB, *Eyes Writer*,
< eyewriter.org/ >

GRANDIN Temple, *The Squeeze Machine*

GRAHAM Dan, *Present Continuous Past(s)*, 1974

GUZMAN Patricio, *Nostalgie de la lumière*, Film documentaire, 2010

HARBISSON Neil, *Prothèse visio-acoustique*

ELAHI Hasan, *Tracking Transcience*, 2003
< trackingtranscience.com >

JUST Jorge, *Projet Rapid FTR*, 2010

KADJITHOMAS Joanna et JOREIGE Khalil, *Khiam*, Film documentaire, 2000

KLIER Michael, *Dier Riese*, 1983

KRUEGER Myron, *Videoplace*, 1975

KUNTZEL Thierry, *The Waves*, 2003

LEGRADY Georges, *Pockets full of memories*, 2001

LOZANO HEMMER Rafael, *The Year's Midnight*, 2011

LOZANO HEMMER Rafael, *Apostasis*, 2008

MANABE Daito, *Electronic Stimulus to face*, 2009
< daito.ws/en/work/electricstimulustoface_test.html >

MANN Steve, *technologie portative*, 1980
< wearcomp.org/wearcompdef.html >

MELIAN Michaela, *MemoryLoops*, 2010

MOULLET Patrice, *OMNI (Objet Musical Non Identifié)*

Bibliographie

- OTTH Jean**, *Limite E*, 1972
- OURSLER Tony**, *Autochthonous AAAAHHHH*, 1995
- Paglen Trevor**, *Frantz Fanon (Eigenfaces)*, 2017
- PEROU**, *Pôle d'exploration des Ressources Urbaines*, 2012
- PEROU**, *Réinventer Calais*
- ROKEBY David**, *Seen*, 2005
- ROKEBY David**, *Very Nervous System*, 1983
- ROKEBY David**, *Machine for taking times*, 2007
- SHAW Jeffrey**, *Legible City*, 1989
- SHERWOOD Aaron**, *Fire Wall*, 2013
< aaron-sherwood.com/works/firewall >
- SNIBBE Scott**, *Boundary Functions*, 1998
- SNOW Michael**, *La région centrale*, 1970
- TSANG Wu**
- VIOLA Bill**, *The Reflecting Pool*, 1977-79
- VIOLA Bill**, *Chott-El-Djerid (Portrait in Light and Heat)*, 1980
- WACHTER Christoph et JUD Mathias**, *Qaul.net*, 2011 < hotel-gelem.net >
- WORTHINGTON Philip**, *Shadow Monsters*, 2004
- WODICZKO Krzysztof**, *Homeless vehicle project*, 1988

Index des notions

- Anthropotechnologie**.....180, 181
Artiste-chercheur·se..... 23, 101, 107, 125
Autisme.....,17, 120, 121, 131, 135, 156, 216, 218, 223, 226, 236
Capacitation.....249, 251, 288, 295, 300, 301, 324
Cartographie 20, 22, 128, 129, 171, 198, 242, 248, 250, 251, 257, 259, 289, 325, 326, 327, 328, 329, 331, 332, 336, 337, 339, 342, 343, 344, 350, 351, 372
Datavisualisation.....290, 291, 298
Dispositif....18, 19, 20, 21, 22, 23, 26, 27, 29, 34, 35, 39, 42, 46, 48, 49, 55, 56, 57, 59,60, 61, 62, 63, 64, 66, 67, 68, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 84, 91, 98, 102, 104, 105, 108, 109, 110, 111, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 126, 127, 129, 130, 132, 133, 134, 135, 136, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 165, 166, 167, 168, 171, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 194, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 205, 207, 209, 211, 212, 227, 234, 235, 237, 238, 241, 244, 247, 249, 250, 254, 258, 259, 267, 268, 274, 276, 277, 288, 291, 292, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 302, 310, 311, 312, 314, 315,316, 317, 320, 321, 337, 342, 351, 369, 371, 372, 375
Emancipation.....22, 276, 288, 290, 291, 294, 295, 315, 316, 317, 321, 370, 371, 374
Empathie...119, 149, 150, 201, 308, 311, 321
Empêché.....19, 20, 21, 22, 39, 40, 100, 105, 108, 182, 194, 195, 213, 216, 217, 218, 227, 232, 234, 235, 243, 247, 289, 294, 295, 301, 302, 303, 306, 307, 310, 313, 314, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 325, 329, 337, 339, 369, 370, 371, 372, 373, 374
Empêchement....23, 104, 105, 109, 110, 113, 116, 117, 120, 130, 132, 147, 165, 178, 179, 180, 181, 194, 213, 214, 215, 217, 219, 227, 228, 231, 232, 234, 238, 244, 251, 288, 289, 242, 249, 286, 287, 299, 302, 316, 319, 320, 321, 322, 324, 326, 373
Empowerment.....22, 289, 315, 316, 324
Enaction.....96, 153, 154, 308
Enquêteur·rice.....234, 236, 237, 242, 369
Geste...22, 27, 103, 104, 123, 130, 143, 147, 148, 150, 151, 157, 159, 162, 163, 164, 165, 171, 172, 173, 175, 176, 178, 179, 198, 288, 289, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 317, 319, 320, 371, 375
Hétérotopie.....289, 323, 324, 325
Hypergeste.....303, 312, 313, 315, 317
Incapacité.104, 118, 120, 144, 160, 166, 214, 215, 216, 217, 224, 227, 231, 324
Inclusif.....247
Individuation22, 97, 288, 290, 299, 300, 301, 303, 307, 308, 315, 317, 319, 321, 329, 332, 344, 349, 352, 370, 371, 374
Intentionnalité.123, 142, 145, 146, 148, 154, 165, 171, 303, 304, 347
Interaction..18, 19, 21, 26, 35, 39, 41, 43, 44, 45, 46, 49, 57, 62, 65, 69, 70, 71, 72, 74, 81, 82, 83, 84, 85, 91, 93, 94, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 114, 119, 125, 127, 128, 133, 139, 140, 141, 143, 146, 153, 154, 155, 156, 172, 173, 174, 175, 195, 197, 234, 237, 243, 245, 246, 250, 251, 276, 308, 312, 327, 346, 347, 371, 374
Interactivité 18, 19, 26, 27, 36, 41, 59, 60, 61, 63, 65, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 82, 83, 84, 86, 87, 88, 89, 91, 94, 95, 96, 97, 98, 100, 101, 103, 104, 129, 156, 182, 343, 344, 352, 374, 375

- Interface**.....18, 19, 20, 22, 26, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 55, 57, 58, 59, 61, 62, 63, 64, 65, 67, 68, 69, 71, 75, 77, 78, 81, 82, 86, 88, 89, 95, 98, 100, 109, 114, 119, 125, 131, 140, 150, 153, 156, 172, 174, 181, 227, 245, 249, 250, 251, 253, 256, 260, 288, 288, 290, 291, 298, 299, 300, 302, 312, 310, 312, 314, 317, 326, 327, 328, 329, 332, 339, 340
- Intersectionnalité**.....22, 314, 315, 316, 317, 318
- LGBTQI+**.....22, 127, 128, 129, 232, 236, 326, 327, 328, 329, 331, 332, 335, 343, 344, 347, 352
- Ludification**.....181, 288, 290, 299, 300
- MiE**.....128, 248, 251, 253
- Migrant·e**.....224, 225, 253, 254, 256, 336
- Minorisé**.....22, 40, 101, 213, 302, 314, 316, 317, 328, 351, 375
- Performativité**...63, 303, 306, 307, 323, 351
- Recherche-création**. 102, 105, 106, 107, 108, 182, 369
- Socialisation**..89, 91, 126, 301, 325, 332, 334
- Sousveillance**.....296, 298
- Technicité**.....21, 108, 228, 229, 230
- Techno-esthétique**. 19, 20, 23, 100, 101, 105, 106
- Visualisation**.....22, 50, 87, 89, 120, 121, 173, 176, 178, 236, 237, 238, 239, 257, 259, 262, 288, 290, 291, 298, 299, 302, 320, 328, 342

Index des théoricien·nes

- AGAMBEN Giorgio**.....20, 196, 197, 198, 199, 202, 212, 214, 295, 305, 315, 338
- ALFONSI Isabelle**.....288, 314
- AMATO Etienne**.....346, 347
- BEC Louis**.....21, 22, 152, 178, 181, 227, 313, 375
- BELLOUR Raymond**.....91, 200, 201, 202
- BERTHOZ Alain**.....65, 308, 309, 311
- BIANCHINI Samuel**.19, 44, 63, 64, 70, 74, 75, 76, 267, 268, 277
- BUREAUD Annick**.....67, 73, 74
- BUTLER Judith**.....23, 303, 306, 315, 324, 373
- COUCHOT Edmond**. 75, 96, 98, 101, 183, 311
- CITTON YVES**.....102, 107, 304, 306, 307, 311, 312, 314
- CRENSHAW Kimberley**.....22, 316, 317
- D'ANDREA Wendy**.....142, 162, 167
- DELIGNY Fernand**.....142, 146, 147, 148, 303, 304
- DELEUZE Gilles**.....34, 35, 36, 103, 338, 348
- DEWEY John**.21, 22, 69, 70, 97, 99, 100, 101, 105, 106, 119, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 243, 245, 246, 250, 288, 289, 300, 301, 329, 349, 373
- DIDI-HUBERMAN Georges**21, 105, 213, 218, 219, 220, 221, 234, 351
- DIMINESCU Dana**.....253, 256
- DOMINGUES Diana**.....18
- DUGUET Anne-Marie**..31, 32, 48, 62, 63, 67, 70, 73, 74, 196, 202
- ERIBON Didier**.....22, 316
- FLUSSER Vilèm**..178, 180, 303, 304, 313, 314
- FOUCAULT Michel**..... 20, 21, 105, 196, 207, 209, 210, 211, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 315, 323, 324, 332, 333, 338, 373
- FOURMENTRAUX Jean-Paul**...19, 74, 75, 76, 277
- GUELTON Bernard**.....63, 64, 65, 72
- GRANDIN Temple**.....120, 121, 122, 156, 235
- HUYGHE Pierre-Damien**.....15, 102, 108
- JULIA Jean-Thierry**.....72
- KANE Race**.....327
- LAGEIRA Jacinto**.....79, 80
- LEGRAND Dorothée**.....347
- LORENZ Renate**.....306, 321
- LYOTARD Jean-François**.....208
- MEIGH-ANDREWS Chris**.....27, 28, 29, 78
- MANZINI Ezio**.....71, 72
- NANCY Jean-Luc**..21, 155, 229, 230, 231, 235
- O'ROURKE Karen**.....254, 261, 262, 267
- PAGLEN Trevor**.....239, 240, 247, 295, 297
- PINEL**.....220
- POISSANT Louise**.....18, 19, 39, 47
- PRECIADO Paul B.** .19, 22, 23, 315, 329, 342, 343, 347, 348, 351, 375
- PROULX Serge**.....71
- REBOUL Anne**.....118, 155, 156
- RENAUD Alain**.....40
- SARTRE Jean-Paul**.....228, 319
- SIMONDON Gilbert**21, 76, 99, 101, 105, 106, 194, 329
- SNOW Michael**.....208
- TARRIUS Alain**.....258
- TREVIRANUS Jutta**...102, 114, 115, 116, 117
- VAIDYANATHAN Vaishnavi**.....335
- VARELA Francisco**.....96, 142, 154, 289, 303, 308, 309
- VIRILIO Paul**.....65, 205, 206
- WHITAKER Brian**.....331
- WILSON Stephen**.....40, 240
- WITTIG Monique**.....332
- WITTY Patrick**.....255
- ZASK Joëlle**...97, 98, 100, 101, 228, 237, 300, 301

Index des artistes

ABAD Antoni.....	335	KUNTZEL Thierry.....	32, 34, 47, 48, 208
ACCONCI Vito.....	175	LEGRADY Georges.....	89, 90, 98, 241
ASSMAN Nicky.....	77	LOZANO HEMMER Rafael...41, 45, 211, 212,	
ATTIA Kader.....	245	373	
AUDISSERTGUES Thomas.....55, 171, 172, 183		MANABE Daito.....	45, 46
BEGLEY Josh....194, 210, 238, 239, 288, 290,		MANN Steve.....	175, 176
295, 297, 298, 299, 297, 373		MELIAN Michaela.....	325, 341
BIGGS Simon.....	49, 50	MOULLET Patrice.....	387
BIHANIC David.....	290, 291	OTTH Jean.....	42, 43
BRAULT Philippe.....	85	OURSLER Thierry.....	149, 150
CAMPUS Peter.....42, 43, 57, 76, 77, 78, 171		PAGLEN Trevor.....	239, 240, 247, 295, 297
CASSINELLI Alvaro.....	171, 172, 173	PAIK Nam June.....	28, 58
CUNNINGHAM Merce.....	17, 28, 164	PEROU.....	249, 260, 261
COURCHESNE Luc.....	83, 86, 178	ROKEBY David. .19, 34, 39, 49, 50, 56, 58, 59,	
DUFRESNE David.....	83, 85	60, 61, 102, 113, 114, 115, 117, 153, 204,	
ELAHI Hassan.....	295, 296, 298, 299	373	
FORSYTHE William.....	162, 163	TAYLOR WOOD Sam.....	34, 76
FOURNIER Thierry.....	83, 87	SCHEIER Windy.....	176
FUJIHATA Masaki.....	83, 88, 249, 259	SHAW Jeffrey.....	42, 44, 63, 202
GONZALEZ Monica.....	325, 341	SHERWOOD Aaron.....	171,174
GRAFFIT RESEARCH LAB.....	101, 111, 112	SNIBBES Scott..69, 89, 91, 92, 93, 95, 98, 245	
GRAHAM Dan.....	79	STALBAUM Brett.....	126, 254
GUZMAN Patricio.....	218	SNOW Michael.....	208
HARBISSON Neil.....101, 110, 111, 235, 289		TSANG Wu.....	321
JUST Jorge.....	123, 124	VASULKA Steina & Woody.....	28
KADJITHOMAS Joanna, JOREIGE Khalil. .218		WACHTER Christoph et JUD Mathias.....292,	
KLIER Michael.....	194, 207, 210, 239	293, 294	
KRUEGER Myron.....	80, 81	WORTHINGTON Philip.....	83, 84

Table des matières

Introduction.....	15
PARTIE 1.....	25
L'interface interactive comme espace de la relation.....	25
I. L'interface : un agent de liaison entre l'humain, la machine, l'œuvre.....	39
I.1 Nature de l'interface ?.....	40
I.2 L'interface offre un espace intermédiaire.....	45
I.3 L'interface comme zones d'émergences.....	46
I.4 L'interface et la sensorialité.....	47
I.5 L'interface comme espace d'enregistrement et d'expérimentation.....	49
I.6 Quand l'interface est le contenu.....	58
I.7 Le-la spectateur-riche actif-ve au sein d'une interface interactive.....	63
I.7.1 La représentation de soi dans un dispositif interactif entre action et perception	63
I.7.2 Un détournement des appareillages techniques.....	65
I.7.3 Une relation particulière à l'œuvre.....	67
II. L'interactivité.....	69
II.1 L'interactivité : de tiers-voyant à tiers-incluant ?.....	70
II.1.1 Faire la distinction entre interaction et interactivité.....	71
II.1.2 L'interactivité est-elle intrinsèque ou extrinsèque à l'émergence de l'œuvre ?	72
II.1.3 La triangulation œuvre-spectateur-riche-artiste.....	73
II.1.4 De <i>Tiers-voyant</i> , le spectateur devient <i>Tiers-inclus</i>	73
II.2 D'un écran pénétrable à un écran praticable.....	76
II.2.1 L'expérience du spectateur au sein d'une œuvre pénétrable.....	76
II.2.2 Briser l'écran.....	77
II.2.3 Intégrer l'œuvre praticable : <i>action, réponse et feedback</i>	80
II.3 Typologie des systèmes de déclenchement interactif.....	82
II.3.1 Une interactivité duelle.....	84
II.3.2 Une interactivité imbriquée.....	84
II.3.3 Une interactivité immersive.....	86
II.3.4 Une interactivité automatisée.....	87
II.3.5 Une interactivité située.....	88
II.4 L'interactivité comme espace de socialisation.....	89
II.4.1 Les dispositifs interactifs comme œuvre facilitant la relation.....	91
II.4.2 Que permet l'interactivité ?.....	95
III. Des œuvres techno-esthétiques en direction de publics empêchés.....	100
III.1 Quel positionnement pour l'artiste-chercheur-se ?.....	107
III.1.1 La recherche actuelle en création.....	107
III.1.2 Les artistes soucieux de « l'invalidité ».....	109
III.2 De la galerie au laboratoire de recherche.....	113

III.2.1 David Rokeby – Very Nervous System.....	113
III.2.2 L'impact à venir de Very Nervous System au Jewish General Hospital de Montréal.....	114
III.2.3 Jutta Treviranus – Inclusive Design Research Center.....	116
III.2.3.a Présentation de Jutta Treviranus et du Laboratoire IDRC.....	116
III.2.3.b. Comment et pourquoi approcher ces publics ?.....	117
III.3 Quand l'artiste s'implique dès le design d'interaction.....	119
III.3.1 Quand les artistes s'impliquent dans les problèmes de société.....	123
III.3.2 Vers un engagement poïétique de l'artiste.....	124
III.4 Présentation et utilité de trois projets au cœur de « tiers espaces » de socialisation.....	126
III.4.1 Le <i>Projet ELi</i> : une <i>Écriture Lumineuse Interactive</i> à destination des personnes autistes.....	127
III.4.2 Le <i>Projet MigrantMap</i> : maîtrise d'un outil facilitateur de parcours urbains pour des M.I.E (Mineurs Isolés Étrangers).....	128
III.4.3 Le <i>Projet Murmures</i> : un espace de liberté fédératif pour les LGBT vivant dans des pays répressifs.....	128
IV. Le <i>Projet ELi</i> : Compatibilité entre l'interface interactive et l'autisme.....	131
IV.1 Description du dispositif.....	134
IV.1.1 Le schéma technique du dispositif.....	134
IV.1.2 Usage du logiciel Processing.....	135
IV.1.3 Quel matériel lumineux utiliser ?.....	137
IV.2 Mise en place des ateliers.....	138
IV.2.1 Hôpital Bichat – APHP – 18°.....	138
IV.2.2 Déroulement d'un atelier au sein de l'Hôpital de Jour.....	139
IV.2.3 Qui sont les membres du groupe d'enfants autistes ?.....	140
IV.2.4 Hypothèses cognitives et kinesthésiques du <i>Projet ELi</i>	141
IV.3 Observations – Evaluations.....	142
IV.3.1. Observations durant les ateliers.....	142
IV.3.1.a Un enthousiasme débordant et une frustration incarnée.....	143
IV.3.1.b Introduction de l'agir dans le faire : critère de l'intentionnalité.....	145
IV.3.1.c Distinction du faire par répétition et l'intentionnalité de l'agir.....	146
IV.3.1.d Voir son corps.....	148
IV.3.1.e Le stade du miroir.....	150
IV.3.1.f Le jeu dans l'élaboration du sujet.....	151
IV.3.2 Quels impacts sont générés par cette expérience ?.....	152
IV.3.2.a De « l'énaction » au « presque-rien ».....	153
IV.3.2.b L'appréhension cognitive du dispositif par quatre types de cognition...155	
IV.3.2.c Une interface qui stimule la transmodalité.....	156
IV.3.3 Signature du mouvement et geste prolongé.....	157
IV.3.4 Modalité d'une grille évaluation et mesure de la courbe d'excitation.....	165
IV.3.4.a. Première évaluation.....	167
IV.3.4.b. Deuxième évaluation.....	168

III.2.2 L'artiste-citoyen crée de l'archive dynamique et ouverte.....	238
III.2.3 La participation et la contribution comme forme.....	240
III.3 De la pensée pragmatique à l'interactionnisme symbolique.....	242
III.3.1 Usage de la pensée pragmatique.....	243
III.3.2 De l'interaction à la transaction ou trans-action.....	244
III.3.3 L'interactionnisme symbolique.....	245
IV. Projet de MigrantMap – Mineurs Migrant & Parcours Photo/GPS.....	247
IV.1 Contexte d'intervention.....	247
IV.1.1 Qu'est-ce que le projet Migrant Map : déroulement et questions.....	249
IV.1.2 Qui sont les Mineurs Isolés Etranger – MIE.....	250
IV.2 Explorer et documenter : visualisation d'expériences ambulatoires.....	256
IV.2.1 Déroulement des ateliers.....	260
IV.2.2 1ere Session.....	261
IV.2.3 2e Session : constat.....	263
IV.2.4 3e Session : apports.....	265
IV.2.4.a Parcours 1.....	268
IV.2.4.b Parcours 2.....	270
IV.2.4.c Parcours 3 : Se prendre au jeu.....	272
 PARTIE 3.....	 286
Le dispositif interactif comme outil d'émancipation.....	286
I. Le chemin depuis un outil de contrôle à un moyen d'émancipation sociale.....	289
I.1 La carte interactive comme nouvel auxiliaire de représentation.....	289
I.2 Un dispositif qui arme le propos.....	294
I.3 De la ludification à l'individuation.....	298
II. D'un geste déficient à un geste prolongé.....	302
II.1 Que représente le geste est-il le nom : expressivité – médialité – performativité ?	
.....	302
II.2 L'émergence des gestes intérieurs et leur articulation avec le milieu.....	307
II.3 D'un hypergeste à un geste prolongé.....	311
III. D'un dispositif d'empowerment jusqu'à un système de ré-inclusion sociale.....	314
III.1 Constituer un « parlement » de corps empêché.....	316
III.2 Aller vers des pratiques créatives de dénormalisation.....	318
III.3 Ré-inclusion sociale via des pratiques de dénormalisation.....	322
IV. Projet Murmures – Homosexualité et Témoignages géolocalisés.....	325
IV.1 Contexte et législation.....	328
IV.1.1 Contexte de la communauté LGBTQI+ dans le monde.....	328
IV.1.2 Cartographie des législations internationales concernant les orientations sexuelles.....	330
IV.2 Nouvelles manières de cartographier un territoire : Les interfaces interactives permettent des espaces d'individuation.....	331
IV.2.1 Territoire pour encourager la socialisation.....	331
IV.2.2 Les applications de drague : des territoires qui renforcent l'identification	

sociale.....	333
IV.2.3 Un réseau identitaire sans frontières.....	334
IV.3 Une cartographie interactive comme collecte des récits empêchés.....	335
IV.3.1 Une cartographie connectée qui visualise le parcours empêché.....	335
IV.3.2 La carte instaure aussi une approche de l'archive mémorielle.....	339
IV.4 Mise en place du Projet Murmures.....	342
IV.4.1 Origine du projet et choix de l'application Hornet.....	343
IV.4.2 La construction d'un avatar numérique favorise l'interaction communautaire	345
IV.4.3 Carte interactive.....	348
IV.4.3.a Une cartographie cataloguée des identités sexuelles.....	349
IV.4.3.b Rendre compte de la mise en corporéité des membres.....	349
IV.4.3.c Faire une estimation à une date donnée.....	349
Conclusion.....	369
ANNEXES.....	377
Projet : Noùs Sommes Des Libanais.....	378
Instrument : OMNi.....	386
Email : David ROKEBY.....	390
Questionnaire : Projet ELi.....	398
Questionnaire : Projet MURMURES.....	400
Glossaire.....	403
Bibliographie.....	407
Index des notions.....	417
Index des théoricien·nes.....	419
Index des artistes.....	420

